CorelDRAW® 2019
Windows

Guía del usuario

Copyright © 2019 Corel Corporation. Reservados todos los derechos.

Manual del Usuario de CorelDRAW® 2019

Las especificaciones del producto, precio, empaquetado, asistencia técnica e información ("especificaciones") se refieren solo a la versión en inglés. Las especificaciones para todas las demás versiones (incluidas versiones en otros idiomas) pueden variar.

La presente información es proporcionada por Corel "tal cual", sin ninguna otra garantía ni condiciones, explícitas o implícitas; incluidas, pero sin limitarse a ellas, garantías de calidad comercial, calidad satisfactoria, comerciabilidad o adecuación para un propósito determinado, o aquellas derivadas de las leyes, prácticas y usos comerciales, desarrollo de la actividad comercial o cualquier otra. El usuario asume todo el riesgo en cuanto a los resultados de la información proporcionada o de su uso. Corel no asume responsabilidad alguna hacia usted o cualquier persona o entidad por cualquier daño indirecto, incidental, especial o emergente de ningún tipo; incluidos, pero sin limitarse a ellos, pérdida de ingresos o beneficios, pérdida o deterioro de datos u otra pérdida comercial o económica; incluso si Corel hubiera sido notificado de la posibilidad de que se produjeran dichos daños, o si estos fueran previsibles. Corel tampoco se hace responsable de reclamaciones de terceros. La suma máxima de responsabilidad de Corel hacia usted no excederá el importe abonado por usted por el material. Algunos estados o países no permiten la exclusión o limitación de responsabilidad relativa a los daños emergentes o incidentales, de modo que es posible que la limitación anterior no se aplique a su caso.

Corel, el logotipo de Corel, el logotipo del globo de Corel, Corel DESIGNER, CorelDRAW, el logotipo del globo de CorelDRAW, Corel Font Manager, CAPTURE, CONNECT, LiveSketch, PaintShop, PaintShop Pro, Painter, PerfectShapes, PHOTO-PAINT, PowerClip, PowerTRACE, Presentations, Quattro, Quattro Pro, VideoStudio y WordPerfect son marcas comerciales o marcas registradas de Corel Corporation o sus filiales en Canadá, EE. UU. u otros países. Todos los demás productos, fuentes, nombres y logotipos de empresas pueden ser marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Patentes: www.corel.com/patent

218019

Índice

Procedimientos iniciales 19

Instalar CorelDRAW Graphics Suite 21

Requisitos del sistema 21

Preparar para la instalación 22

Instalar aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite 22

Opciones de instalación 22

Modificar y reparar instalaciones 24

Desinstalar CorelDRAW Graphics Suite 25

Preguntas frecuentes 25

Servicios y cuentas de Corel 27

Autenticar 27

Configuración de la cuenta 28

Actualizaciones 28

Cambiar las credenciales de usuario 28

Servicios de asistencia de Corel 29

Acerca de Corel 29

Novedades de CorelDRAW Graphics Suite 31

Individualmente 31

Creatividad 32

Productividad 33

Novedades de versiones anteriores 35

Recursos de aprendizaje 37

Obtener ayuda 37

Ayuda y sugerencias 38

Sugerencias 40

Pantalla de inicio 40

Guía de inicio rápido 40

Recursos en vídeo 41

Sitio web para desarrolladores 41

Guía de administración de redes 41

Recursos web ... 41
Iniciar y configurar ... 43
Iniciar y salir CorelDRAW ... 43
Cambiar idioma ... 43
Configuración de arranque ... 44
Conceptos básicos de CorelDRAW ... 45
Gráficos vectoriales y mapas de bits ... 45
Iniciar y abrir dibujos ... 46
Escanear imágenes ... 50
Operaciones con varios dibujos ... 50
Operaciones de deshacer, rehacer y repetir acciones ... 51
Zoom, mano y desplazamiento ... 52
Previsualizar dibujos ... 55
Modos de visualización ... 57
Vistas ... 58
Almacenar dibujos ... 59
Archivos bloqueados ... 61
Copia de seguridad y recuperación de archivos ... 61
Añadir y acceder a información de dibujos ... 63
Cerrar dibujos ... 63
Explorar tareas básicas ... 64
CorelDRAW Visita guiada por el espacio de trabajo ... 65
Terminología de CorelDRAW ... 65
Ventana de la aplicación ... 66
Barra de herramientas estándar ... 68
Caja de herramientas ... 71
Barra de propiedades ... 84
Ventanas acoplables ... 84
Barra de estado ... 87
Elija un espacio de trabajo ... 87
Herramientas creativas y contenido ... 89

Tipos de contenido....89
Modificar las ubicaciones de contenido....91
Adquirir aplicaciones, plug-ins y contenido....91
Busque imágenes con la ventana acoplable CONNECT Content....92
Utilice y administre imágenes con la ventana acoplable CONNECT Content....95
Explorador CONNECT....97
Busque contenido con el explorador CONNECT....100
Vea contenido en el explorador CONNECT....102
Use contenido del explorador CONNECT....103
Administrar contenido con la ventana acoplable Bandeja....106
Sincronización de bandejas con OneDrive....107
Pantalla táctil y dispositivos de rueda....111
Función táctil....111
Dispositivos de rueda....113

Líneas, formas y contornos....119
Líneas, contornos y pinceladas....121
Líneas....121
Líneas caligráficas y preestablecidas....130
LiveSketch....132
Asignar formato a líneas y contornos....138
Añadir puntas de flecha a líneas y curvas....145
Copiar, convertir y eliminar contornos....147
Pinceladas....149
Pinceladas y entrada de lápiz gráfico....151
Diseminar objetos a lo largo de una línea....153
Líneas de conexión y de nota....155
Líneas de cota....159
Dispositivos y plumas sensibles a la presión....162
Formas....165
Rectángulos y cuadrados....165
Elipses, círculos, arcos y formas de sector....168

Polígonos y estrellas ... 170
Espirales ... 172
Cuadrículas ... 173
Formas predefinidas ... 174
Usar el reconocimiento de forma ... 175
Asignar forma a objetos ... 177
Objetos de curva ... 178
Seleccionar y desplazar nodos ... 179
Alinear y distribuir nodos ... 181
Manipular segmentos ... 189
Unir curvas ... 190
Copiar y cortar segmentos ... 191
Añadir, eliminar y unir nodos ... 192
Tipos de nodos ... 193
Transformar nodos ... 194
Dividir el trayecto de objetos de curva ... 195
Reflejar cambios en objetos de curva ... 196
Inclinar y estirar objetos ... 197
Deformar y difuminar objetos ... 199
Objetos agrestes ... 202
Suavizar objetos ... 204
Atraer o repeler nodos para dar forma ... 205
Aplicar efectos de distorsión ... 206
Añadir efectos de espiral ... 209
Asignar forma a objetos mediante envolturas ... 210
Recortar y borrar objetos ... 218
Dividir objetos ... 223
Recortar objetos ... 225
Filetear, festonear y biselar esquinas ... 227
Soldadura e intersección de objetos ... 229
Objetos PowerClip ... 231

Opciones de los nodos, los tiradores y las previsualizaciones... 236
Dibujo simétrico... 241
Crear simetría... 242
Edición de simetría... 244
Unir curvas en grupos de simetría... 249
Eliminar la simetría y romper los vínculos de simetría... 250

Objetos, símbolos y capas... 253
Objetos... 255
Selección de objetos... 256
Transformar objetos... 259
Copiar, duplicar y eliminar objetos... 262
Crear objetos de áreas rodeadas... 265
Crear un límite alrededor de los objetos... 266
Usar coordenadas de objeto para dibujarlos y modificarlos... 266
Copiar propiedades de objeto, transformaciones y efectos... 275
Clonar objetos... 276
Colocar objetos... 277
Alinear y distribuir objetos... 279
Aplicar matizado de objetos... 283
Encajar objetos... 284
Guías dinámicas... 287
Guías de alineación... 291
Cambiar orden de objetos... 295
Asignar tamaño y aplicar escala a objetos... 296
Rotación y reflejo de objetos... 298
Modificar objetos con la ventana acoplable Propiedades... 300
Adaptar objetos a un trayecto... 302
Agrupar objetos... 307
Combinar objetos... 308
Bloquear objetos... 310
Buscar y reemplazar objetos... 310

Ocultar y mostrar objetos....312
Restringir objetos....313
Códigos de barras....314
Enlazar e incorporar objetos....315
Insertar objetos enlazados o incorporados....315
Editar objetos enlazados o incorporados....316
Códigos QR....319
Insertar códigos QR....319
Editar códigos QR....320
Validar códigos QR....323
Capas....325
Crear capas....325
Visualizar capas, páginas y objetos....329
Cambiar las propiedades de capas....331
Buscar, mover y copiar capas y objetos....334
Símbolos....337
Crear, editar y eliminar símbolos....337
Usar símbolos en dibujos....340
Colecciones y bibliotecas de símbolos....341
Referencia: Símbolos....343
Administrar y seguir proyectos....345
Configurar la base de datos del proyecto....345
Asignar y copiar datos de objetos....346
Resumen de datos de objetos....347
Seguir el tiempo del proyecto....348

Color, rellenos y transparencias....355

Color....357
Modelos de color....357
Profundidad de color....359
Elegir colores....360
Paleta de documento....365

Crear y modificar paletas de colores....368
Organizar y visualizar paletas de colores....371
Mostrar u ocultar paletas de colores....373
Definir propiedades de la paleta de colores....374
Rellenos....377
Rellenos uniformes....378
Rellenos degradados....378
Rellenos de patrón de mapa de bits y vectores....383
Rellenos de patrón de dos colores....389
Rellenos de textura....391
Rellenos Postscript....392
Rellenos de malla....393
Aplicar rellenos en áreas....397
Operaciones con rellenos....398
Transparencia de objeto....401
Transparencia uniforme....402
Transparencia degradada....403
Transparencia de patrón....406
Transparencia de textura....409
Copiar, congelar y eliminar transparencias....410
Modos de fusión....411
Buscar, administrar y almacenar rellenos y transparencias....415
Buscar y ver rellenos y transparencias....415
Administrar rellenos y transparencias....418
Almacenar rellenos y transparencias....419
Administración del color....421
Acerca de la administración del color....421
Procedimientos iniciales con la administración de color....426
Instalar, cargar e incorporar perfiles de color....429
Asignar perfiles de color....430
Convertir colores a otros perfiles de color....431

Configuración de conversión de colores... 432
Pruebas suaves... 432
Ajustes preestablecidos de administración del color... 435
Políticas de administración del color... 436
Administrar colores al abrir documentos... 437
Administrar colores al importar y pegar archivos... 438
Administrar colores para impresión... 439
Usar un flujo de trabajo CMYK seguro... 439
Administrar colores para visualización en línea... 440

Efectos especiales... 441
Lentes... 443
Aplicar lentes... 443
Editar lentes... 445
Adición de efectos 3D... 447
Aplicar siluetas a objetos... 447
Aplicación de perspectiva... 450
Crear extrusiones... 453
Crear efectos de bisel... 457
Añadir sombras... 459
Añadir sombras en bloque... 462
Mezclar objetos... 465
Mosaicos... 471
Mosaicos vectoriales (efecto Pointillizer)... 471
Mosaicos de mapa de bits (efecto PhotoCocktail)... 475
Añadir movimiento y enfoque... 479
Efectos de impacto... 479

Texto... 487
Añadir y manipular texto... 489
Importar y pegar texto... 489
Texto artístico... 491

Texto de párrafo... 492
Añadir columnas a marcos de texto... 495
Combinar y enlazar marcos de texto de párrafo... 497
Alinear texto a la cuadrícula de línea base... 499
Seleccionar texto... 500
Buscar, editar y convertir texto... 501
Desplazar, girar, reflejar e invertir texto... 504
Desplazar texto... 505
Ajustar el texto... 506
Adaptar texto a un trayecto... 507
Caracteres especiales, símbolos y glifos... 510
Incorporar gráficos... 513
Texto de versión anterior... 514
Formatear texto... 515
Seleccionar tipos de letras y fuentes... 515
Dar formato a caracteres... 518
Cambiar color del texto... 519
Espaciado manual de un rango de caracteres... 521
Cambio de mayúsculas y minúsculas... 522
Funciones de OpenType... 523
Ajustar el espaciado entre caracteres y entre palabras... 527
Ajustar el interlineado y del espaciado entre párrafos... 529
Añadir marcas en el texto... 531
Capitulares... 532
Cambiar la posición y ángulo de caracteres... 534
Alinear texto... 535
Añadir tabulaciones y sangrías... 537
Estilos de texto... 538
Separación silábica... 539
Códigos de formato... 541
Caracteres no imprimibles... 542

Operar con texto en diferentes idiomas....543
Asignar formato a texto asiático....543
Reglas de salto de línea para texto asiático....544
Compatibilidad OpenType para texto asiático....545
Asignar formato al texto multilingüe....546
Visualizar texto en cualquier idioma correctamente....547
Administrar fuentes....549
Cambiar la fuente predeterminada....549
Sustituir fuentes....550
Incorporar fuentes....551
Visualizar fuentes....552
Filtrar fuentes....553
Buscar fuentes....555
Adquirir otras fuentes....557
Elegir fuentes....557
Corel Font Manager....559
Herramientas de escritura....561
Corrección rápida....561
Corrector ortográfico y Grammatik....563
Sinónimos....565
Operaciones con idiomas....566
Personalizar las herramientas de escritura....567
Estilos de revisión....568
Listas de palabras....568
Comprobar estadísticas....571
Referencia: Herramientas de escritura....571

Estilos y plantillas....577

Plantillas....579
Usar plantillas....579
Buscar plantillas....580
Administrar plantillas....583

Crear plantillas....584
Editar plantillas....584
Estilos y conjuntos de estilos....587
Crear estilos y conjuntos de estilos....588
Aplicar estilos y conjuntos de estilos....590
Editar estilos y conjuntos de estilos....591
Administrar las propiedades de objeto predeterminadas....592
Exportar e importar hojas de estilos....594
Asignar accesos directos de teclado a estilos o conjuntos de estilos....594
Buscar objetos que usen un estilo o conjunto de estilos específico....595
Romper enlaces entre los objetos y los estilos o conjuntos de estilos....595
Estilos de color....597
Crear y aplicar estilos de color....597
Editar estilos de color....600
Ver estilos de color....604
Exportar e importar estilos de color....606
Romper enlaces entre los estilos de color y los objetos....606

Páginas y diseño....607
Páginas y herramientas de diseño....609
Diseño de página....609
Fondo de página....612
Añadir, duplicar, cambiar de nombre y eliminar páginas....613
Insertar números de página....616
Reglas....618
Calibrar las reglas....620
Cuadrícula de documento y cuadrícula de píxeles....620
Cuadrícula de línea base....622
Configurar las líneas guía....623
Modificar líneas guía....626
Escala de dibujo....627
Tablas....629

Añadir tablas... 629
Seleccionar, mover y explorar componentes de tablas... 631
Insertar y eliminar filas y columnas de tablas... 633
Modificar el tamaño de celdas, filas y columnas de tabla... 634
Asignar formato a tablas y celdas... 635
Texto en tablas... 638
Convertir tablas a texto... 639
Fusionar y dividir tablas y celdas... 639
Manipular tablas como objetos... 641
Añadir imágenes, gráficos y fondos a tablas... 641
Importar tablas... 642

Mapas de bits... 645
Trabajar con mapas de bits... 647
Convertir gráficos vectoriales en mapas de bits... 647
Importar mapas de bits... 649
Recortar mapas de bits... 649
Dimensiones y resolución de mapas de bits... 650
Enderezar mapas de bits... 651
Corregir distorsiones de perspectiva... 654
Usar marcas al agua Digimarc para identificar mapas de bits... 655
Eliminar marcas de polvo y arañazos de mapas de bits... 656
Cambiar y enmascarar colores en mapas de bits... 656
Laboratorio de ajuste de imagen... 658
Ajustar color y tono... 664
Filtro Curva tonal... 671
Transformar el color y el tono... 673
Editar mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT... 674
Aplicar efectos especiales a mapas de bits... 675
Categorías de efectos especiales... 681
3-D... 681
Trazos artísticos... 686

Desenfoque ... 692
Cámara ... 697
Transformación de color ... 702
Silueta ... 704
Creativo ... 705
Personalizada ... 709
Distorsionar ... 711
Ruido ... 716
Perfilar ... 719
Textura ... 721
Modos de color de mapas de bits ... 727
Cambiar el modo de color de mapas de bits ... 727
Cambiar los mapas de bits a blanco y negro ... 728
Cambiar mapas de bits a duotonos ... 729
Cambiar mapas de bits al modo de color con paleta ... 730
Trazado ... 735
Trazado de mapas de bits ... 735
Controles de PowerTRACE ... 738
Previsualizar los resultados de la vectorización ... 740
Perfeccionar la imagen vectorizada ... 740
Ajustar colores de los resultados de la vectorización ... 743
Opciones de vectorización predeterminadas ... 745
Consejos para convertir mapas de bits a vectores ... 746
Archivos de cámara RAW ... 747
Usar archivos RAW ... 747
Importar archivos de cámara RAW en CorelDRAW ... 748
Ajustar el color y el tono de archivos RAW ... 750
Perfilar archivos de cámara RAW y reducir ruido ... 753
Previsualizar archivos RAW y obtener información de imagen ... 754
Impresión ... 755
Conceptos básicos de impresión ... 757

Imprimir proyectos....757
Diseñar trabajos de impresión....758
Vista previa de impresión....759
Estilos de impresión....760
Ajustar los trabajos de impresión....761
Impresión precisa de los colores....762
Imprimir en una impresora PostScript....764
Fusión de impresión....766
Resúmenes de comprobaciones previas....770
Preparar archivos para proveedores de servicios de impresión....771
Preparación para un proveedor de servicios de impresión....771
Diseños de imposición....772
Marcas de impresora....774
Mantener enlaces OPI....777
Separaciones de color....777
Sobreimpresión de color....778
Configuración de Sobreimpresión en RIP....781
Imprimir en película....784
Preparación de anuncios web para su impresión....784
Operaciones con un proveedor de servicios de impresión....786

Gráficos web....787
Crear objetos para Internet....789
Crear gráficos con píxeles perfectos para la web....789
Exportar mapas de bits para Internet....790
Exportar y cargar mapas de bits a WordPress....796
Almacenar y aplicar preestablecidos para Internet....797
Exportar objetos con colores y fondos transparentes....797
Texto compatible con Web....798
Imágenes cambiantes....798
Marcadores e hiperenlaces....800
Añadir zonas interactivas y texto alternativo a objetos....802

Formatos de archivo **805**
Importar y exportar archivos 807
Importar archivos 807
Exportar archivos 810
Exportar a PDF 813
Exportar a PDF 813
PDF, hiperenlaces, marcadores y miniaturas 816
Reducción de tamaño de PDF 816
Texto y fuentes en archivos PDF 818
Codificar de archivos PDF 819
Opciones de visualización para archivos EPS 819
Opciones de administración de color en PDF 820
Opciones de seguridad de PDF 821
Optimizar archivos PDF 822
PDF: resúmenes de comprobaciones previas 823
Preparar archivos PDF para un proveedor de servicios de impresión 824
Operaciones con aplicaciones de productividad de oficina 827
Importar archivos desde aplicaciones de productividad de oficina 827
Exportar archivos a aplicaciones de productividad de oficina 827
Añadir objetos a documentos 827
Formatos de archivo admitidos 829
Adobe Illustrator (AI) 830
Adobe Type 1 Font (PFB) 832
Mapa de bits de Windows (BMP) 833
Mapa de bits OS/2 (BMP) 834
Metarchivo de gráficos de PC (CGM) 834
CorelDRAW (CDR) 835
Intercambio de presentación de Corel (CMX) 836
Corel PHOTO-PAINT (CPT) 836
Biblioteca de símbolos de Corel (CSL) 837
Recurso de cursor (CUR) 837

Microsoft Word (DOC, DOCX o RTF)..... 837
Microsoft Publisher (PUB)..... 839
Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 o DRW)..... 839
Formato Drawing Database de AutoCAD (DWG) y formato de intercambio de dibujos AutoCAD (DXF)..... 840
PostScript encapsulado (EPS)..... 842
PostScript (PS o PRN)..... 846
GIF..... 847
JPEG (JPG)..... 848
JPEG 2000 (JP2)..... 849
Imagen Kodak Photo CD (PCD)..... 850
PICT (PCT)..... 851
PaintBrush (PCX)..... 852
Formato Adobe Portable Document (PDF)..... 853
Archivo de trazador JPG (PLT)..... 855
Portable Network Graphics (PNG)..... 856
Adobe Photoshop (PSD)..... 857
Corel Painter (RIF)..... 858
Scalable Vector Graphics (SVG)..... 859
Adobe Flash (SWF)..... 862
TARGA (TGA)..... 863
TIFF..... 864
Corel Paint Shop Pro (PSP)..... 865
TrueType Font (TTF)..... 865
Visio (VSD)..... 866
Documento de WordPerfect (WPD)..... 866
Gráfico de WordPerfect (WPG)..... 866
Formatos de archivo RAW..... 867
Mapa de bits Wavelet comprimido (WI)..... 867
Formato de metarchivo de Windows (WMF)..... 868
Otros formatos de archivo..... 868
Formatos recomendados para la importación de gráficos..... 869

Formatos recomendados para la exportación de gráficos....870
Notas generales sobre la importación de archivos de texto....871

Personalización y automatización....873

Configuración de preferencias básicas....875
Desactivación de mensajes de advertencia....875
Visualización de la información del sistema....875
Personalizar CorelDRAW....877
Seleccione opciones....877
Almacenar y restaurar valores predeterminados....878
Crear espacios de trabajo....878
Importar y exportar espacios de trabajo....879
Personalizar el aspecto del espacio de trabajo....880
Personalizar accesos directos de teclado....882
Personalizar menús....884
Personalización de barras de herramientas....885
Personalizar la caja de herramientas....888
Personalizar la barra de propiedades....889
Personalizar la barra de estado....890
Personalizar filtros....891
Usar macros y guiones para la automatización de tareas....893
Macros....893
Guiones de JavaScript....900

Referencia....903

CorelDRAW para usuarios de Adobe Illustrator....905
Comparación de la terminología....905
Comparación de las herramientas....906
Uso del espacio de trabajo de Adobe Illustrator....909
Glosario....911

Procedimientos iniciales

Instalar CorelDRAW Graphics Suite..... 21
Servicios y cuentas de Corel.....27
Novedades de CorelDRAW Graphics Suite..... 31
Recursos de aprendizaje..... 37
Iniciar y configurar.....43
Conceptos básicos de CorelDRAW..... 45
CorelDRAW Visita guiada por el espacio de trabajo.....65
Herramientas creativas y contenido..... 89
Pantalla táctil y dispositivos de rueda..... 111

Instalar CorelDRAW Graphics Suite

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Requisitos del sistema" (página 21)
- "Preparar para la instalación" (página 22)
- "Instalar aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite" (página 22)
- "Opciones de instalación" (página 22)
- "Modificar y reparar instalaciones" (página 24)
- "Desinstalar CorelDRAW Graphics Suite" (página 25)
- "Preguntas frecuentes" (página 25)

Requisitos del sistema

En la siguiente lista se incluye los requisitos mínimos del sistema. Tenga presente que para disfrutar de un rendimiento óptimo, se necesita más RAM y espacio de disco duro de lo indicado en la lista.

- Windows 7, Windows 8 o Windows 10, de 32 o 64 bits; todos con las actualizaciones y los Service Packs más recientes
- Intel Core i3/5/7 o AMD Athlon 64
- 2 GB de RAM
- 1 GB de espacio libre en el disco duro

  Las descargas de software electrónico requieren más espacio para la descarga, los archivos de instalación descomprimidos y la propia instalación, que también incluye copias de los archivos de origen.
- Ratón, tableta o pantalla multitáctil
- Resolución de pantalla
  - 1280 x 720 de resolución de pantalla al 100 % (96 ppp)
  - 1920 x 1080 al 150 %
  - 2560 x 1440 al 200%
- Unidad de DVD (necesaria para instalar la versión física del software)
- Microsoft .NET Framework 4.7.2
- Microsoft Internet Explorer 11 o posterior
- Conexión a Internet necesaria para iniciar sesión a fin de autenticar CorelDRAW Graphics Suite, recibir actualizaciones de rendimiento y estabilidad y usar funciones como códigos QR.

Si la versión requerida de Microsoft .NET Framework no se encuentra disponible en el PC, se instalará durante la instalación del producto.

Preparar para la instalación

- Asegúrese de que la fecha y hora del sistema estén ajustadas correctamente.
- Asegúrese de que el sistema cuenta con las actualizaciones más recientes instaladas.
- Cierre todas las aplicaciones, incluidos programas antivirus y aplicaciones abiertas en la bandeja del sistema o en la barra de tareas de Windows. Si no lo hace, puede que aumente el tiempo de instalación y se produzca alguna interferencia durante ella.
- Inicie sesión como un usuario con permisos administrativos.
- Asegúrese de que tiene espacio disponible en el disco de la unidad donde desea instalar la aplicación.
- Elimine los contenidos de las carpetas temporales del sistema con el fin de evitar conflictos de archivos y memoria. Para navegar a las carpetas temporales, escriba **%temp%** en el cuadro **Buscar** en el menú Inicio de Windows 7 SP1 o Windows 10, o en el escritorio de Windows 8.
- Asegúrese de que el sistema está conectado a Internet.
- Instale CorelDRAW® Graphics Suite en su propio directorio para evitar conflictos con versiones anteriores.

Instalar aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite

Gracias al asistente de instalación, resulta sencillo instalar aplicaciones y componentes de CorelDRAW Graphics Suite. Puede instalar la suite rápidamente mediante una instalación típica o personalizar la instalación mediante la elección de ciertas opciones.

Para instalar aplicaciones de CorelDRAW Graphics Suite

1. Cierre todas las aplicaciones, incluidos los programas antivirus.

   Para facilitar la instalación, se recomienda reiniciar Windows. De esa forma, se garantiza que las actualizaciones más recientes del sistema no requieran volver a reiniciar y que no se produzcan problemas de memoria.
2. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Descargue el producto desde el vínculo que se proporciona en la confirmación del pedido.
   - Introduzca el DVD en la unidad de DVD.
3. En el asistente de instalación, lea el Acuerdo de licencia del usuario final y las Condiciones del servicio. Para ello, haga clic en los enlaces correspondientes.
4. Active la casilla de verificación **Acepto el Acuerdo de licencia del usuario final** y haga clic en **Aceptar**.
5. Escriba su nombre en el cuadro de texto **Nombre completo**.
6. Escriba su número de serie en el cuadro de texto **Número de serie**.

   El número de serie no distingue entre mayúsculas y minúsculas, y los guiones son optativos.
7. Haga clic en **Siguiente**.
8. Siga las instrucciones para instalar el software.

Opciones de instalación

Puede elegir entre los siguientes tipos de instalaciones:

- **Instalación típica**: instala automáticamente los principales programas y utilidades del conjunto de aplicaciones en una ubicación predeterminada de la carpeta Archivos de programa. Si más adelante necesita un componente que no esté instalado, puede modificar la instalación.
- **Instalación personalizada**: le permite elegir funciones adicionales, excluir componentes que no necesite y especificar el directorio de instalación del conjunto de aplicaciones.
- **Administración**: disponible solo para adquisiciones multiterminal. Esta opción le permite crear una imagen de servidor para instalar el software en las estaciones de trabajo individuales. Si desea obtener más información, consulte la Guía de administración de CorelDRAW Graphics Suite 2019.

Programas

La siguiente tabla enumera los programas que se instalan de forma predeterminada. Para evitar que se instale un programa, debe seleccionar la opción Instalación personalizada.

Programa	Descripción
CorelDRAW®	Una aplicación gráfica intuitiva y versátil que permite crear ilustraciones vectoriales, diseños de logotipos y diseños de páginas de alta calidad.
Corel® PHOTO-PAINT®	Una aplicación de retoque de imágenes muy completa que permite retocar y mejorar fotografías, así como crear ilustraciones de mapas de bits y pinturas originales.
Corel® CAPTURE™	Una aplicación muy sencilla de utilizar que permite capturar imágenes desde la pantalla del PC.
Corel Font Manager™	Una aplicación que se utiliza para buscar, organizar y administrar fuentes.

Utilidades y funciones del programa

La siguiente tabla enumera las funciones del programa que puede instalar. Todos los componentes no se encuentran disponibles en todas las versiones del software.

Función o utilidad	Descripción	Notas
Microsoft Visual Basic for Applications 7.1	Un subconjunto del entorno de programación Microsoft Visual Basic (VB), que resulta apto para principiantes.	Puede utilizar VBA para crear macros básicas para uso personal, aunque también para crear proyectos de macro más avanzados.
Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA)	Un entorno de programación incorporado que permite que los desarrolladores y otros expertos de programación utilicen VSTA para crear los proyectos de macro más avanzados.	Para usar VSTA con CorelDRAW Graphics Suite, debe disponer de su propia copia de Microsoft Visual Studio 2017 instalada. Si instala Microsoft Visual Studio después de instalar CorelDRAW Graphics Suite, deberá volver a instalar la función VSTA. Para ello, modifique su instalación de CorelDRAW Graphics Suite. Si desea

Función o utilidad	Descripción	Notas
		obtener más información, consulte la sección "Para modificar o reparar una instalación de " en la página 24.CorelDRAW Graphics Suite
Windows Shell Extension	Este complemento le permite ver miniaturas de archivos nativos de Corel, como archivos CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT) y de relleno de patrón (FILL), entre otros.	Si ya ha instalado CorelDRAW Graphics Suite o CorelDRAW Technical Suite antes, esta opción no aparecerá en el asistente de instalación.
GPL Ghostscript	Se recomienda encarecidamente si importa archivos EPS y PDF a sus documentos. Esta función permite aislar y utilizar los elementos individuales de los archivos EPS importados en lugar de únicamente las imágenes de encabezado. También mejora la importación de archivos PDF generados por aplicaciones de terceros.	Incluida en la instalación típica.
Paquetes de idioma	Le permite usar los programas y la Ayuda en dos o más idiomas.	Esta opción solo se incluye en las versiones multilingüe del software y requiere la instalación personalizada.
Instalar accesos directos en el escritorio	Añade iconos del producto a su escritorio para disfrutar de un acceso sencillo.	Incluida en la instalación típica.
Copia de archivos de instalación	Le permite mantener y actualizar el software sin utilizar el disco de instalación.	Incluida en la instalación típica.

Modificar y reparar instalaciones

También puede utilizar el asistente de instalación para:

- Modificar la instalación actual añadiendo o eliminando componentes
- Reparar la instalación actual arreglando errores, como archivos dañados o que falten, así como accesos directos o entradas de registro inexactas.

Conviene saber cómo se repara una instalación en caso de que encontrara problemas de funcionamiento o si sospecha que la instalación está dañada.

Antes de reparar una instalación, pruebe a restablecer el espacio de trabajo actual con la configuración predeterminada presionando **F8** mientras inicia la aplicación. Tenga presente que cuando restablece el espacio de trabajo, todas las preferencias de este vuelven a sus valores predeterminados.

Para modificar o reparar una instalación de CorelDRAW Graphics Suite

1 Cierre todas las aplicaciones.

2 En el Panel de control de Windows, haga clic en **Desinstalar un programa**.

3 Haga doble clic en el nombre de la suite en la página de **desinstalación o cambio de un programa**.

4 Active la opción **Modificar** o **Reparar** en el asistente que se mostrará, y siga las instrucciones.

Es posible que las utilidades y funciones del programa que ya están instaladas no aparezcan en el asistente o que sus casillas de verificación se muestren desactivadas.

Ciertas funciones, como **Copia de archivos de instalación** e **Instalar accesos directos en el escritorio**, no se pueden añadir mediante la modificación de la instalación.

Desinstalar CorelDRAW Graphics Suite

Puede desinstalar CorelDRAW Graphics Suite desde el Panel de control. Si desea desinstalar el producto y volver a instalarlo con el mismo número de serie en otro PC, asegúrese de desinstalarlo mientras esté conectado a Internet. De esta forma, se restablecerá en uno el número de PC en los que puede instalar legítimamente el producto.

Para desinstalar CorelDRAW Graphics Suite

1 En el Panel de control de Windows, haga clic en **Desinstalar un programa**.

2 Haga doble clic en el nombre de la suite en la página de **desinstalación o cambio de un programa**.

3 Active la opción **Quitar** en el asistente que aparecerá y siga las instrucciones.

Si desea desinstalar completamente el producto y quitar también los archivos de usuario, como preestablecidos, rellenos creados por el usuario y archivos personalizados, active la casilla **Eliminar archivos del usuario**.

Si ha instalado otros componentes y aplicaciones con el conjunto de aplicaciones, como Corel Graphics - Windows Shell Extension, GPL Ghostscript o Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA), deberá desinstalarlos por separado.

Preguntas frecuentes

Si su pregunta no está incluida en la lista de preguntas más frecuentes (FAQ), visite el Servicio® de asistencia de Corel y busque la Base® de conocimientos de Corel.

- "Estoy actualizando mi versión del software. ¿Tengo que desinstalar la versión anterior?" (página 25)
- "¿Cuál es la diferencia entre una actualización general y una puntual?" (página 25)
- "¿Qué ocurre si pierdo mi número de serie y tengo que reinstalar el software?" (página 26)
- "¿Cuál es la diferencia entre una instalación típica y personalizada? ¿Qué tipo de instalación es adecuada para mí?" (página 26)
- "¿Por qué se me pide que actualice el sistema operativo con los paquetes de servicio más recientes y las actualizaciones críticas?" (página 26)
- "¿Cómo implemento " (página 26)CorelDRAW Graphics Suite" en la red de mi organización?" (página 26)
- "¿Cómo cambio el idioma de la interfaz de usuario y la Ayuda?" (página 26)

Estoy actualizando mi versión del software. ¿Tengo que desinstalar la versión anterior?

No, no tiene que desinstalar la versión anterior. De forma predeterminada, la nueva versión se instala en una carpeta separada, lo que garantiza que pueda trabajar con ambas versiones. No modifique la carpeta de instalación para instalar la actualización general y la versión anterior en el mismo directorio.

¿Cuál es la diferencia entre una actualización general y una puntual?

La primera le permite instalar la última versión principal del software. Tras el lanzamiento de una versión principal, suelen publicarse actualizaciones puntuales para corregir defectos, y mejorar el rendimiento y la estabilidad. Estas actualizaciones puntuales suelen tener el nombre de la versión general con un número anexo, por ejemplo, 1. Normalmente, la aplicación le notifica cuando una actualización puntual de producto se encuentra disponible, pero también puede buscar actualizaciones haciendo clic en **Ayuda** ▸ **Actualizaciones**.

¿Qué ocurre si pierdo mi número de serie y tengo que reinstalar el software?

Opte por uno de los siguientes métodos:

- En el caso de las versiones de descarga, consulte el correo electrónico que recibió de Corel cuando adquirió el producto.
- Inicie sesión en corel.com para acceder a la página **Su cuenta**.
- Si ha adquirido la versión en caja, consulte la cubierta del disco de instalación.

¿Cuál es la diferencia entre una instalación típica y personalizada? ¿Qué tipo de instalación es adecuada para mí?

Consulte la sección "Opciones de instalación" en la página 22.

¿Por qué se me pide que actualice el sistema operativo con los paquetes de servicio más recientes y las actualizaciones críticas?

Se le pide que instale los paquetes de servicio más recientes y las actualizaciones críticas para lo siguiente:

- proteger el PC contra software malicioso,
- resolver problemas y defectos de Windows,
- garantizar un funcionamiento sin problemas del sistema operativo y del software de Corel,
- ayudar a cumplir los requisitos mínimos del sistema,
- Ayudar a acelerar el proceso de instalación
- reducir la probabilidad de que sea necesario reiniciar el sistema operativo, y
- garantizar que los controladores del sistema están actualizados y optimizados para el conjunto de aplicaciones.

¿Cómo implemento CorelDRAW Graphics Suite en la red de mi organización?

Si ha adquirido varias licencias de CorelDRAW Graphics Suite, tiene la opción de implementar las aplicaciones en la red de su organización.

La Guía de administración de CorelDRAW Graphics Suite 2019 proporciona más información sobre las instalaciones de red. Para adquirir una licencia corporativa de software, póngase en contacto con los Servicios de asistencia de Corel®.

¿Cómo cambio el idioma de la interfaz de usuario y la Ayuda?

Puede cambiar el idioma de la interfaz de usuario y la Ayuda solo si ha adquirido e instalado una versión multilingüe del conjunto de aplicaciones. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para cambiar el idioma de la interfaz de usuario y la Ayuda" en la página 43.

Servicios y cuentas de Corel

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Autenticar" (página 27)
- "Configuración de la cuenta" (página 28)
- "Actualizaciones" (página 28)
- "Cambiar las credenciales de usuario" (página 28)
- "Servicios de asistencia de Corel" (página 29)
- "Acerca de Corel" (página 29)

Autenticar

La autenticación le permite acceder al contenido y las funciones en línea que incluye el software. Puede autenticar CorelDRAW Graphics Suite una vez que finalice la instalación del conjunto de aplicaciones, antes de iniciar una aplicación o mientras la utiliza.

Para autenticar CorelDRAW Graphics Suite, debe iniciar sesión con su cuenta de corel.com. De esta forma, asociará su producto a su cuenta. Si no tiene una cuenta de corel.com o desea asociar su producto a una cuenta nueva, deberá crearla antes de iniciar sesión.

Una vez que haya instalado y autenticado CorelDRAW Graphics Suite, el producto aparecerá en la página Su cuenta, en corel.com. Si desea asociar el producto a una cuenta distinta, deberá cambiar las credenciales de usuario. Si desea obtener más información, consulte la sección "Cambiar las credenciales de usuario" en la página 28.

Para autenticar CorelDRAW Graphics Suite

1 Haga clic en el botón **Iniciar sesión** situado en la esquina superior derecha de la ventana de la aplicación.

2 En el cuadro de diálogo que aparecerá, lleve a cabo una de las siguientes opciones:
- Inicie sesión introduciendo la dirección de correo electrónico y la contraseña de su cuenta de corel.com.
- Siga las instrucciones para crear una cuenta e inicie sesión.

Ahora puede acceder a las funciones en línea siempre que disponga de conexión a Internet.

Configuración de la cuenta

Puede comprobar la configuración de la cuenta si accede a la página Su cuenta desde la aplicación. En la página Su cuenta, puede obtener información acerca de los productos asociados a su cuenta y puede acceder al servicio de asistencia y definir sus preferencias de comunicación.

En los casos aislados en los que la configuración de su cuenta no refleje su última transacción, puede actualizar su cuenta desde dentro de la aplicación.

Para consultar su cuenta de corel.com

- Haga clic en **Ayuda** ▸ **Configuración de la cuenta**.

Actualizaciones

Las actualizaciones de producto, anteriormente conocidas como "revisiones de producto", incluyen mejoras de estabilidad y rendimiento que mejoran su experiencia con el producto. De forma predeterminada, se le notificará automáticamente cuando haya disponibles actualizaciones o noticias sobre el producto. Puede personalizar la configuración de mensajes y la actualización. Por ejemplo, puede seleccionar la frecuencia para recibir actualizaciones y ofertas como notificaciones de bandeja: diaria, semanal, mensual o ninguna.

Para ver información acerca de actualizaciones de productos, haga clic en **Ayuda** ▸ **Actualizaciones**.

Para personalizar la configuración de mensajes y las actualizaciones, haga clic en **Ayuda** ▸ **Configuración de mensajes**.

Cambiar las credenciales de usuario

Como usuario y propietario de CorelDRAW Graphics Suite, debe conocer sus credenciales de usuario:

- su número de serie del producto, que le permite instalar y reinstalar el producto. El número de serie es el identificador único de la licencia del producto.
- la dirección de correo electrónico asociada a su cuenta de corel.com. Cada cuenta de corel.com requiere una dirección de correo electrónico y una contraseña únicas. Cuando autentica su producto para acceder a las funciones y al contenido en línea, inicia sesión con una cuenta de corel.com específica, asociando el producto con esa cuenta y su dirección de correo electrónico.

En este tema se describen dos casos típicos en los que es necesario cambiar la configuración de la cuenta y actualizar las credenciales de usuario en el producto instalado para que coincidan con la nueva configuración. La actualización de sus credenciales de usuario le garantiza que no necesite desinstalar y reinstalar el producto.

Supongamos que desea fusionar dos suscripciones que ha adquirido en la misma cuenta de corel.com en un momento distinto para que las suscripciones tengan la misma fecha de renovación.

En este caso, cada suscripción se asocia a un número de serie distinto. Primero, deberá dirigirse a la página Su cuenta y asociar ambas suscripciones a uno de los números de serie. Después, deberá editar las credenciales de usuario del producto que habrá pasado a tener un número de serie obsoleto.

Paso 1: Diríjase a la página **Su cuenta**. Para ello, inicie sesión en corel.com y haga clic en **Fusionar** en el área **Estado del producto**. En la página **Suscripciones**, seleccione las suscripciones que desee fusionar. Diríjase a la página **Confirmar selección** y seleccione el número de serie que desee conservar.

Paso 2: Inicie la versión de CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT que habrá pasado a tener un número de serie obsoleto. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo, haga clic en **ID de usuario**. A continuación, haga clic en **Editar credenciales** y, en el cuadro de diálogo, escriba el número de serie que haya elegido en el paso 1.

Supongamos que tiene dos cuentas de corel.com asociadas a distintas direcciones de correo electrónico y desea fusionarlas.

Primero, deberá llamar al servicio de asistencia de Corel para que se encargue de fusionar las cuentas. Después, deberá actualizar su dirección de correo electrónico en el producto.

Paso 1: Póngase en contacto con el servicio de asistencia de Corel y formule su solicitud de fusionar ambas cuentas. Se le pedirá que proporcione una dirección de correo electrónico activa para la cuenta fusionada. Si tiene suscripciones o programas de actualización en cada cuenta, estarán asociados a números de serie distintos, por lo que deberá escoger uno de ellos.

Paso 2: Inicie la versión de CorelDRAW o Corel PHOTO-PAINT que habrá pasado a estar asociada a una cuenta y una dirección de correo electrónico obsoletas. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo, haga clic en **ID de usuario**. Haga clic en **Editar credenciales** y, en el cuadro de diálogo que se mostrará, escriba la dirección de correo electrónico que elija para la cuenta fusionada. Escriba la contraseña. Si es necesario, escriba el número de serie que haya elegido en el paso 1.

Servicios de asistencia de Corel

Los Servicios de asistencia de Corel pueden proporcionarle información rápida y actualizada sobre funciones, especificaciones, precios, disponibilidad, servicios y asistencia técnica para el producto. Si desea obtener la información más actualizada sobre el servicio de Asistencia disponible para su producto de Corel, visite www.corel.com/support.

Acerca de Corel

Con los años, Corel ha aportado un espíritu de innovación al desarrollo de una gama de productos galardonados que incluye software de gráficos, pintura, fotografía, vídeo y oficina. También hemos demostrado ser una empresa que elabora productos de alta calidad fáciles de usar y le hemos ayudado a lograr nuevas cotas de productividad. Además, hemos consolidado una relación con nuestra comunidad de varios millones de usuarios que nos han sorprendido y deleitado con todo lo que han creado con nuestro software.

La línea de productos de Corel incluye: CorelDRAW Graphics Suite, CorelDRAW Technical Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio®, WinDVD, Corel® WordPerfect® Office y WinZip. Si desea obtener más información sobre Corel, visite www.corel.com.

Novedades de CorelDRAW Graphics Suite

Los temas siguientes describen las funciones nuevas y mejoradas de CorelDRAW Graphics Suite 2019:

- "Individualmente" (página 31)
- "Creatividad" (página 32)
- "Productividad" (página 33)

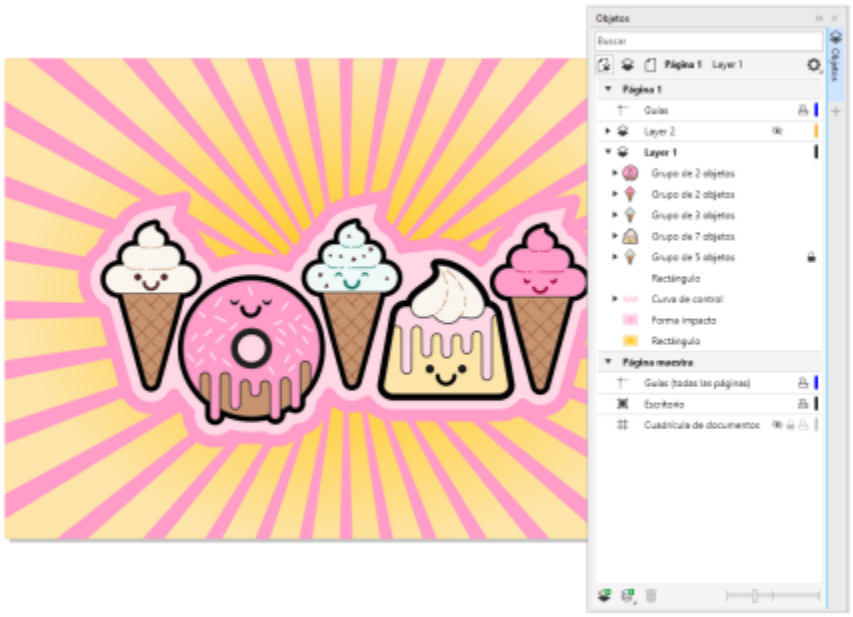
Si desea información sobre las funciones y herramientas introducidas o mejoradas en versiones anteriores de CorelDRAW Graphics Suite, consulte la sección "Novedades de versiones anteriores" en la página 35.

Individualmente

CorelDRAW Graphics Suite 2019 le permite trabajar del modo que mejor se adapte a su estilo creativo.

Nuevo Ventana acoplable Objetos

En CorelDRAW Graphics Suite 2019 se ha rediseñado por completo el modo en que los usuarios trabajan y administran elementos de diseño, capas y páginas. La nueva ventana acoplable Objetos permite trabajar de forma más rápida e inteligente con control directo sobre la estructura de un documento y con acceso rápido a sus componentes. Si desea obtener más información, consulte la sección "Objetos " en la página 255.



Mejorado Flujo de trabajo de opciones

En CorelDRAW Graphics Suite 2019 se ha reorganizado la interfaz para configurar las preferencias de documentos, aplicación y suite, permitiendo adaptar de forma más rápida y sencilla su entorno de diseño a su trabajo.

Creatividad

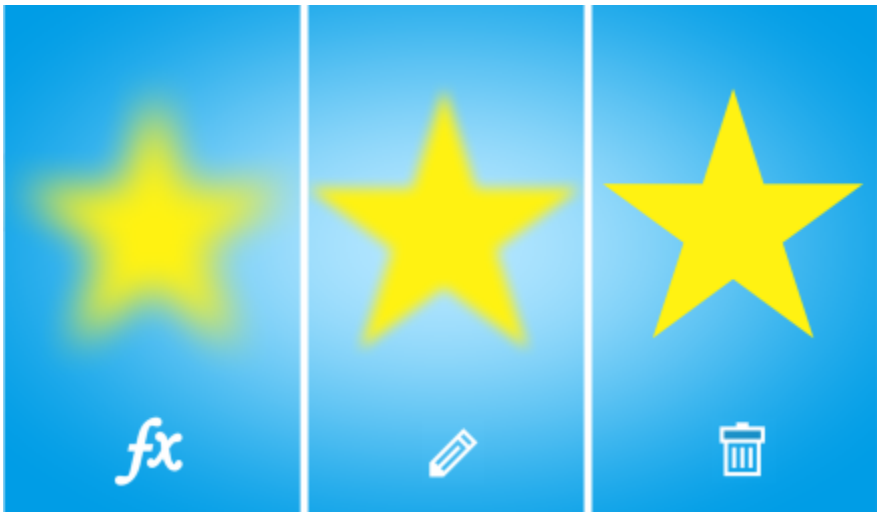
Sea más creativo con un flujo de trabajo de plantillas mejorado, nuevos efectos de mapa de bits no destructivos y mucho más.

Mejorado Flujo de trabajo con plantillas

Un flujo de trabajo con plantillas rediseñado que ayuda a mejorar la productividad. Puede descargar nuevas plantillas, añadir su propia biblioteca, migrar con facilidad una colección a cualquier lugar y modificar propiedades; todo ello dentro del conjunto de aplicaciones. Y lo que es más, hay una amplia gama de plantillas totalmente actualizadas que ayudan a obtener unos resultados profesionales. Como son fáciles de personalizar, crear un diseño con el aspecto adecuado no supone ningún esfuerzo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Plantillas " en la página 579.

Nuevo Efectos de mapa de bits no destructivos

CorelDRAW 2019 permite aplicar, modificar y experimentar fácilmente con efectos de mapa de bits tanto en vectores como en mapas de bits, todo sin alterar la imagen o el objeto de origen. La nueva pestaña Efectos en la ventana acoplable Propiedades concentra la edición no destructiva, permitiendo hacer ajustes rápidos y experimentar sin límites. Si desea obtener más información, consulte la sección "Aplicar efectos especiales a mapas de bits" en la página 675.

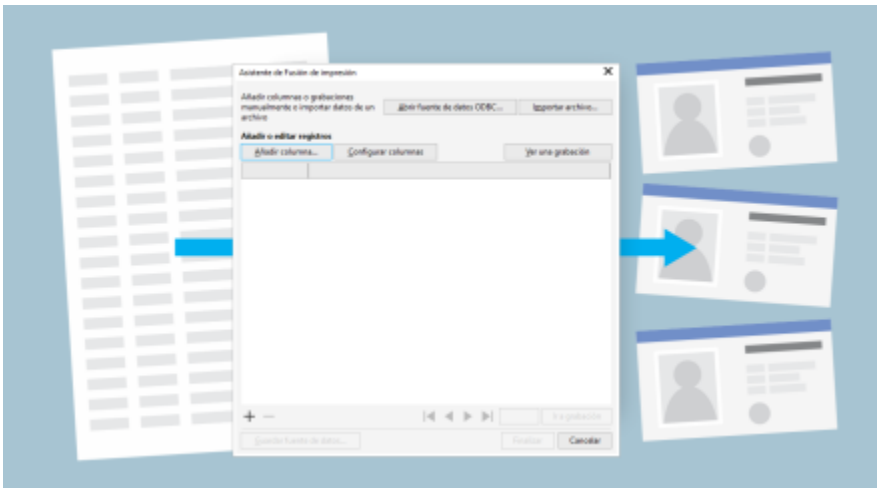


Productividad

Aumente su productividad con las mejoras de rendimiento y las nuevas funciones intuitivas y de gran categoría de CorelDRAW Graphics Suite 2019.

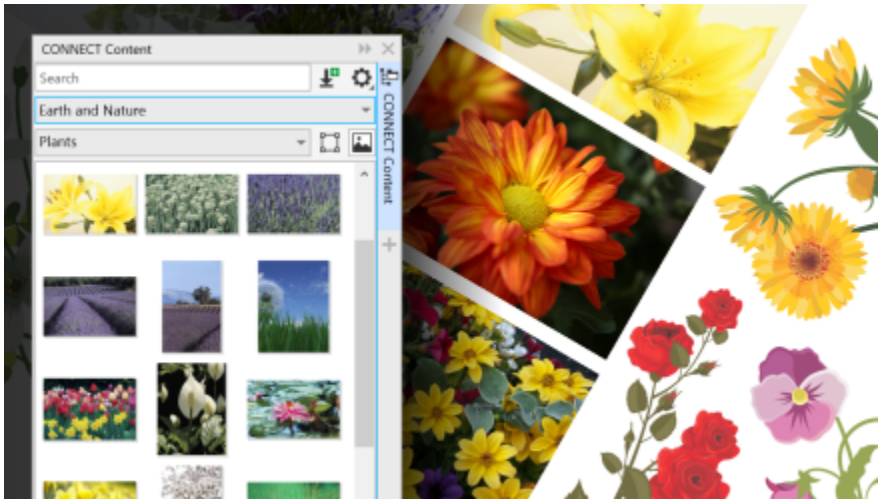
Mejorado Asistente de Fusión de impresión

CorelDRAW 2019 ha actualizado el modo en que se combina un dibujo con fragmentos de texto variable para crear varias copias distintas de un diseño. Con una IU renovada y un flujo de trabajo optimizado, la función Print Merge facilita todavía más la combinación de un gráfico con una fuente de datos para generar rápidamente envíos masivos personalizados, material de marketing dirigido, tarjetas comerciales, certificados y mucho más. Si desea obtener más información, consulte la sección "Fusión de impresión " en la página 766.



Mejorado Administración de activos digitales

En CorelDRAW Graphics Suite 2019 se ha renovado por completo el modo en que los usuarios interactúan con activos de diseño. A la hora de trabajar con imágenes, clipart, rellenos, plantillas, fuentes y mucho más, la IU totalmente rediseñada ayuda a mejorar su productividad y ofrece un rendimiento mejorado. La interfaz optimizada le permite utilizar, crear y encontrar lo que busca más rápido que nunca. Puede descargar nuevos paquetes, añadir su propia biblioteca, migrar con facilidad una colección de activos a cualquier lugar y modificar propiedades de activos; todo ello dentro del conjunto de aplicaciones. Y lo que es más, la nueva ventana acoplable CONNECT Content ofrece una ubicación central en la que puede buscar y explorar imágenes vectoriales y ráster, así como acceder a más gráficos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Herramientas creativas y contenido " en la página 89.

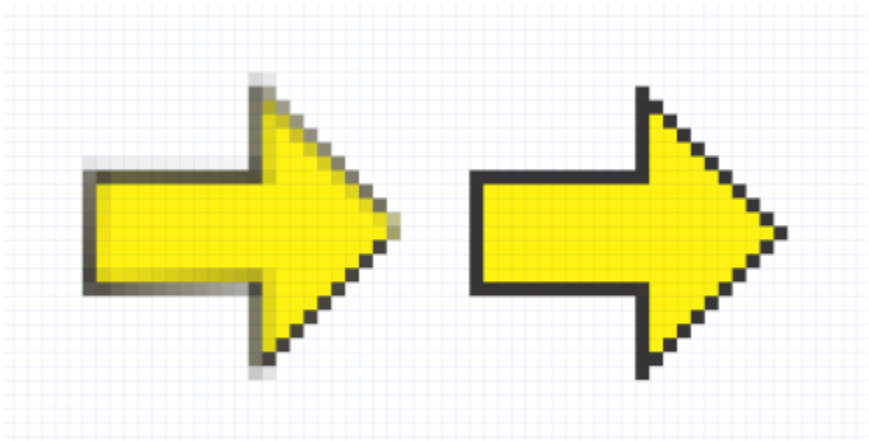


Mejorado Rendimiento

Puede trabajar más rápido que nunca gracias a las mejoras de rendimiento.

Nuevo Flujo de trabajo de píxel perfecto

CorelDRAW 2019 despeja las dudas a la hora de crear imágenes limpias y nítidas para la web con una serie de funciones nuevas que garantizan una precisión de píxeles perfecta. Si desea obtener más información, consulte la sección "Crear gráficos con píxeles perfectos para la web" en la página 789.



Mejorado Compatible con PDF/X

CorelDRAW Graphics Suite 2019 ofrece una gran variedad de opciones de exportación en PDF/X conformes con ISO. La nueva compatibilidad con PDF/X4 y PDF/X5 ayuda a garantizar una exportación sencilla de archivos compatible con la más amplia gama de dispositivos y conforme con las últimas normativas del sector de la impresión.

Nuevo Ventana acoplable Buscar y reemplazar

La nueva ventana acoplable Buscar y reemplazar de CorelDRAW 2019 ofrece una interfaz sencilla e intuitiva que permite ubicar los componentes de los dibujos y cambiar sus atributos más rápido que nunca. Tiene una nueva opción que permite seleccionar un objeto y utilizar sus propiedades como base de la búsqueda. Puede reemplazar varias propiedades de objeto a la vez, como el color, el relleno y el contorno. Además, se ha mejorado la búsqueda y la sustitución de texto para incluir texto en PowerClips y anidado en objetos agrupados. Si desea obtener más información, consulte las secciones "Buscar y reemplazar objetos " en la página 310, "Para buscar y reemplazar colores de relleno " en la página 400, "Copiar, convertir y eliminar contornos " en la página 147 y "Buscar, editar y convertir texto " en la página 501.

Novedades de versiones anteriores

Si lo desea, puede obtener información sobre las novedades y mejoras desde la última versión de CorelDRAW Graphics Suite que utilizó.

Para obtener información sobre las novedades de versiones anteriores de CorelDRAW Graphics Suite

- Haga clic en **Ayuda** ▸ **Resaltar novedades** y haga clic en uno de los siguientes comandos:
  - **Desde la versión 2018**: resalta los comandos de menú y herramientas de las funciones introducidas o mejoradas en esta versión.
  - **Desde la versión 2017**: resalta los comandos de menú y herramientas de las funciones introducidas o mejoradas en las versiones 2017, 2018 y 2019.
  - **Desde la versión X8**: resalta los comandos de menú y herramientas de las funciones introducidas o mejoradas en las versiones X8, 2017, 2018 y 2019.
  - **Sin resalte**: quita el resalte de comandos de menú y herramientas de la caja de herramientas.

Recursos de aprendizaje

Puede obtener información sobre cómo usar el producto de diferentes maneras: leyendo la *Guía de inicio rápido*; accediendo a la Ayuda, a las sugerencias y las ayudas emergentes; y explorando los recursos del sitio web de Corel (www.corel.com). También puede consultar el archivo Léame (**léame.html**), que se instala con el software.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Obtener ayuda" (página 37)
- "Ayuda y sugerencias" (página 38)
- "Sugerencias" (página 40)
- "Pantalla de inicio" (página 40)
- "Guía de inicio rápido" (página 40)
- "Recursos en vídeo" (página 41)
- "Sitio web para desarrolladores" (página 41)
- "Guía de administración de redes" (página 41)
- "Recursos web" (página 41)

Obtener ayuda

Hay varios recursos de aprendizaje disponibles. La tabla siguiente puede ayudarle a decidir el tipo de recurso de aprendizaje que debe consultar cuando necesite asistencia. Si desea obtener más información sobre algunos recursos, haga clic en los enlaces correspondientes.

Para	Consulte
Empezar a aprender a utilizar las aplicaciones	"Recursos en vídeo " en la página 41 "Guía de inicio rápido " en la página 40
Obtener información sobre las funciones nuevas y mejoradas	"Recursos en vídeo " en la página 41
Obtener información adicional sobre las herramientas y funciones del producto	"Ayuda y sugerencias " en la página 38 "Recursos web " en la página 41 "Sugerencias " en la página 40

Para	Consulte
Descargar una lista de accesos directos de teclado	CorelDRAW Graphics Suite Tarjeta de referencia rápida
Aumentar sus conocimientos sobre el conjunto de aplicaciones gracias a expertos de diseño gráfico	*Técnicas de los expertos*, una serie que consiste en un conjunto de tutoriales realizados por diseñadores profesionales que utilizan CorelDRAW Graphics Suite en su trabajo diario. Asimismo, puede acceder a los tutoriales en línea como archivos PDF individuales directamente desde el sitio web de Corel. "Recursos web " en la página 41
Aprender cómo automatizar tareas usando macros (o scripts)	Sitio web de la comunidad de desarrolladores
Obtener información sobre cómo implementar el conjunto de aplicaciones en una red	Guía de administración de CorelDRAW Graphics Suite 2019
Obtener información específica sobre la última versión del conjunto de aplicaciones	Archivo Léame (readme.html), que se instala con el software. Para encontrarla, vaya la carpeta en la que está instalado el producto, abra la carpeta **Idiomas** y abre la carpeta del idioma que desee.

Convenciones de la documentación

La siguiente tabla describe algunas convenciones importantes que se usan en la documentación.

Convención	Descripción	Ejemplos
Menú ▸ Comando de menú	Un elemento de menú y comando de menú en los que debe hacer clic por orden.	Haga clic en **Archivo ▸ Abrir**.
	Una nota contiene información importante que resulta relevante para los pasos que la preceden. Puede describir las condiciones necesarias para realizar los pasos.	No se puede copiar o clonar una mezcla compuesta. Si hace clic en el botón **Márgenes iguales**, deberá especificar valores en los cuadros **Márgenes superior/izquierdo**.
	Una sugerencia ofrece recomendaciones sobre cómo realizar los pasos que la preceden. Puede presentar métodos alternativos, u otras ventajas o utilidades del procedimiento.	Al recortar un objeto, se reducirá el tamaño del archivo de dibujo. El número de muestras de la cuadrícula de colores se puede cambiar mediante el deslizador **Tamaño**.

Ayuda y sugerencias

La Ayuda proporciona información completa sobre las funciones del producto desde dentro de la aplicación.

Es necesario posee una conexión a Internet activa para acceder la ayuda. Si trabaja a menudo sin conexión, descargue la CorelDRAW Guía del usuario.

Puede explorar toda la lista de temas o buscar palabras específicas. También puede acceder a la Base de conocimientos del sitio web de Corel y otros recursos en línea, como vídeos, desde la ventana de Ayuda.

La Ayuda también está disponible en línea en un formato PDF compatible con impresión. Puede acceder a la Guía del usuario en PDF dentro de la aplicación o descargarla en product.corel.com.

La ayuda emergente proporciona información práctica sobre controles de la aplicación al mover el cursor del ratón sobre iconos, botones y otros elementos de la interfaz de usuario.

Para utilizar la Ayuda

1 Haga clic en **Ayuda** ▸ **Ayuda del producto**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Busque en los temas de la Ayuda	Haga clic en la pestaña **Contenido**. Para abrir un tema, haga clic en el título del tema del panel izquierdo.
Buscar una palabra o frase concreta en todo el texto de la Ayuda.	Haga clic en la pestaña **Buscar** y escriba una palabra o frase en el cuadro de búsqueda. Por ejemplo, si desea buscar información sobre el modo de color RGB, escriba "RGB" para ver una lista de temas relevantes. Para buscar una frase, escríbala entre comillas (por ejemplo, escriba **#"guías dinámicas"** o **"modo de color#"**). Elija un tema en la lista que aparece. **Consejo**: Si sus resultados de búsqueda no incluyen temas relevantes compruebe que ha escrito lo palabra o frase correctamente. Tenga en cuenta que si ha instalado el programa en inglés y desea buscar información en la Ayuda en inglés, debe utilizar las normas ortográficas del inglés americano (por ejemplo, "color", "favorite", "center" y "rasterize"), de manera que si busca las palabras como se escriben en inglés británico ("colour", "favourite", "centre" y "rasterise") no obtendrá resultados.
Imprimir un determinado tema de la Ayuda	Abra la página que desea imprimir y haga clic en **Imprimir** en la parte superior de la ventana de Ayuda.

También puede acceder a la Ayuda presionando la tecla **F1**.

Puede ver Ayuda sensible al contexto desde un cuadro de diálogo haciendo clic en el botón **Ayuda** del cuadro de diálogo.

Para acceder a la Guía del usuario de CorelDRAW 2019

- Haga clic en **Ayuda** ▸ **Guía de usuario**.

Es necesario posee una conexión a Internet activa para acceder la Guía de usuario. Si trabaja a menudo sin conexión, descargue la Guía del usuario en product.corel.com.

Sugerencias

Las Sugerencias proporcionan información sobre herramientas de la caja de herramientas desde dentro de la aplicación. Cuando hace clic en una herramienta aparece una sugerencia en la ventana acoplable Sugerencias en la parte derecha de la ventana de la aplicación que le indica cómo usar la herramienta. Si necesita información adicional acerca de una herramienta, puede consultar los recursos de aprendizaje relevantes, como temas de ayuda, vídeos o tutoriales escritos. Las sugerencias pueden ocultarse en cualquier momento.

Para utilizar las sugerencias

Para	Realice lo siguiente
Mostrar u ocultar Sugerencias	Haga clic en **Ayuda** ▸ **Sugerencias**. Cuando el comando **Sugerencias** está activado, la ventana acoplable **Sugerencias** aparece y muestra información sobre la herramienta activa de la caja de herramientas.
Mostrar información sobre una herramienta	Haga clic en la herramienta o realice una acción con una herramienta que ya esté activa.
Obtener información adicional acerca de la herramienta activa	En la sección **Más información**, haga clic en un enlace a un tema de ayuda, vídeo o tutorial escrito relevante.
Explorar temas visualizados con anterioridad	Haga clic en los botones **Anterior** y **Adelante** situados en la parte inferior de la ventana acoplable **Sugerencias**.

Pantalla de inicio

La pantalla de inicio aparece al iniciar la aplicación. Con la pantalla de inicio puede iniciar o abrir un documento de forma rápida, seleccionar un espacio de trabajo que se ajuste a sus necesidades, acceder a vídeos de aprendizaje en línea y a otros recursos de aprendizaje, y dejarse inspirar por una galería de obras de arte originales creadas con CorelDRAW.

Para acceder a la Pantalla de inicio

- Haga clic en **Ayuda** ▸ **Pantalla de inicio**.

También puede acceder a la Pantalla de inicio haciendo clic en el botón **Pantalla de inicio** de la barra de pestañas.

Guía de inicio rápido

La Guía de inicio rápido, disponible en formato PDF, le puede ayudar a familiarizarse rápidamente con el conjunto de aplicaciones proporcionándole información sobre funciones y herramientas útiles.

Para acceder a la Guía de inicio rápido

- Haga clic en **Ayuda** ▸ **Guía de inicio rápido**.

Es necesario tener una conexión a Internet activa para acceder la Guía de inicio rápido. Si trabaja a menudo sin conexión, descargue la Guía de inicio rápido en product.corel.com.

Recursos en vídeo

Puede acceder a recursos de aprendizaje en vídeo desde la pantalla de inicio, así como desde el menú Ayuda.

Los tutoriales en vídeo le muestran cómo completar tareas básicas, como dibujar, colorear objetos y darles forma en CorelDRAW, o aplicar máscaras y recortar en Corel PHOTO-PAINT; además, le ayudan a sacar el máximo partido de las funciones como la simetría, administración de fuentes, rellenos y transparencias, herramientas de alineación, códigos QR, efectos vectoriales y de mapas de bits, etc. Algunos vídeos no tienen sonido, pero incluyen subtítulos que ofrecen útiles sugerencias y ayudan a comprender las funciones que se muestran. Independientemente de si está empezando o si es un usuario experimentado, encontrará demostraciones y sugerencias útiles para impulsar su productividad y ampliar su experiencia.

Para acceder a un vídeo

- Haga clic en **Ayuda** ▸ **Tutoriales en vídeo**.

Sitio web para desarrolladores

Independientemente de si está automatizando tareas mediante el uso de macros o scripts, creando herramientas personalizadas o desarrollando soluciones comerciales que se integran con CorelDRAW Graphics Suite; el sitio web para la comunidad de desarrolladores puede ayudarle gracias a su enorme cantidad de recursos: una guía de programación, documentación detallada de referencia de modelos de objetos con ejemplos de código y artículos completos sobre programación.

Puede utilizar Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) o Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) para crear macros y proporcionar soluciones personalizadas para CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.

Guía de administración de redes

La Guía de administración de CorelDRAW Graphics Suite 2019 es un recurso paso a paso para instalar CorelDRAW Graphics Suite 2019 en una red. Esta guía se proporciona a los clientes que adquieren una licencia corporativa de CorelDRAW Graphics Suite 2019 para su organización. Para adquirir una licencia corporativa de software y obtener su guía de administración, póngase en contacto con el servicio de Asistencia técnica de Corel.

Recursos web

Los siguientes recursos web le pueden ayudar a obtener el máximo rendimiento de CorelDRAW Graphics Suite:

- Base de conocimientos de Corel: respuestas del equipo de Servicio de asistencia técnica de Corel a las preguntas de usuarios de
- Comunidad CorelDRAW.com: entorno en línea que le permite compartir su experiencia sobre el producto, formular preguntas y recibir ayuda y sugerencias de otros usuarios.
- Tutoriales en el sitio web de Corel: tutoriales con todo lujo de detalles en los que expertos de CorelDRAW Graphics Suite comparten sus conocimientos y sus técnicas

Es necesario posee una conexión a Internet activa para acceder estos recursos web.

Iniciar y configurar

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Iniciar y salir CorelDRAW" (página 43)
- "Cambiar idioma" (página 43)
- "Configuración de arranque" (página 44)

Iniciar y salir CorelDRAW

Puede iniciar CorelDRAW desde la barra de tareas de Windows y terminar la sesión de CorelDRAW desde la ventana de la aplicación.

Para iniciar y salir de CorelDRAW

Para	Realice lo siguiente
Iniciar CorelDRAW	Opte por uno de los siguientes métodos: • (Windows 7 y Windows 10) Desde la barra de tareas de Windows, haga clic en **Inicio** ▸ **Programas** ▸ CorelDRAW Graphics Suite **2019** ▸ **CorelDRAW**. • (Windows 8) Haga clic en el icono de CorelDRAW **2019** de su escritorio.
Salir de CorelDRAW	Haga clic en **Archivo** ▸ **Salir**.

Cambiar idioma

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

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

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.

2 Haga clic en **General**.

3 Elija un idioma en el cuadro de lista **Idioma de interfaz de usuario**.

Si desea cambiar el idioma de la interfaz de usuario y de la Ayuda al iniciar la aplicación, active la casilla de verificación **Preguntar la próxima vez que inicie la aplicación**.

4 Reinicie la aplicación.

Si solo hay un idioma disponible en el cuadro de lista **Idioma de interfaz de usuario**, antes deberá instalar los idiomas adicionales que desee utilizar. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para modificar o reparar una instalación de " en la página 24.CorelDRAW Graphics Suite

Configuración de arranque

Puede especificar la configuración de inicio para CorelDRAW, que controla la apariencia de la aplicación al abrirse. Por ejemplo, puede elegir que al iniciar la aplicación aparezca la pantalla de inicio o que se cree un nuevo documento en blanco.

Para cambiar la configuración de inicio

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.

2 Haga clic en **General**.

3 En el área **Procedimientos iniciales**, seleccione una opción en el cuadro de lista **Al inicio de CorelDRAW**.

Si prefiere ocultar el cuadro de diálogo **Crear documento nuevo** al crear un documento nuevo, desactive la casilla de verificación **Mostrar cuadro de diálogo de documento nuevo**.

Conceptos básicos de CorelDRAW

CorelDRAW permite crear y editar dibujos. En esta sección podrá encontrar información sobre tareas que se realizan habitualmente.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Gráficos vectoriales y mapas de bits" (página 45)
- "Iniciar y abrir dibujos" (página 46)
- "Escanear imágenes" (página 50)
- "Operaciones con varios dibujos" (página 50)
- "Operaciones de deshacer, rehacer y repetir acciones" (página 51)
- "Zoom, mano y desplazamiento" (página 52)
- "Previsualizar dibujos" (página 55)
- "Modos de visualización" (página 57)
- "Vistas" (página 58)
- "Almacenar dibujos" (página 59)
- "Archivos bloqueados" (página 61)
- "Copia de seguridad y recuperación de archivos" (página 61)
- "Añadir y acceder a información de dibujos" (página 63)
- "Cerrar dibujos" (página 63)
- "Explorar tareas básicas" (página 64)

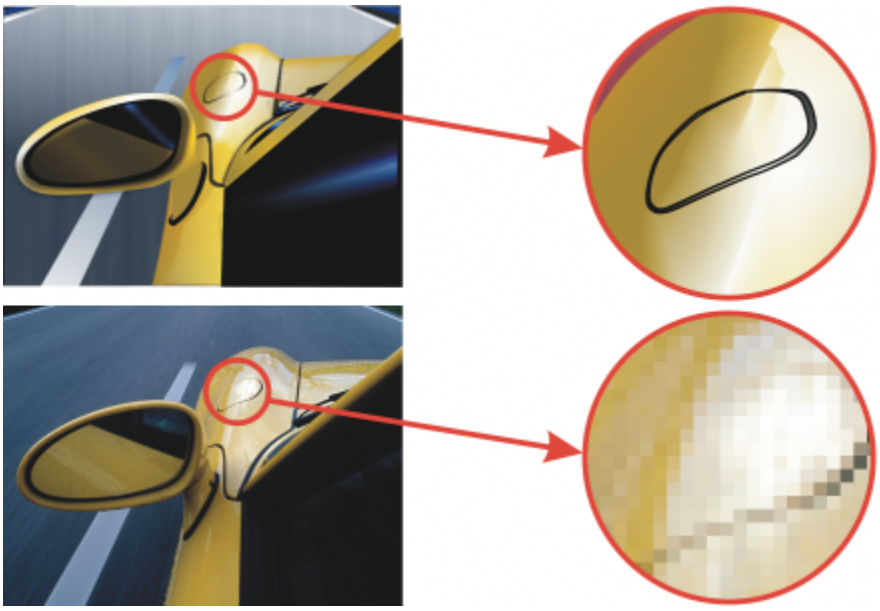
Gráficos vectoriales y mapas de bits

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

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

Los mapas de bits resultan excelentes para fotografías y dibujos digitales porque reproducen muy bien las gradaciones de color. Los mapas de bits son dependientes de la resolución. Es decir, representan un número fijo de píxeles. Tienen muy buen aspecto en su tamaño real, pero es posible que se muestren dentados o pierdan calidad de imagen cuando se escalan, o cuando se muestran o imprimen a una resolución mayor de la original.

Puede crear gráficos vectoriales en CorelDRAW. Asimismo puede importar mapas de bits (tales como archivos JPEG y TIFF) en CorelDRAW y añadirlos a sus dibujos. Si desea obtener información sobre cómo trabajar con mapas de bits, consulte la sección "Trabajar con mapas de bits" en la página 647.



Arriba: un gráfico vectorial está compuesto por líneas y rellenos. Abajo: un mapa de bits está compuesto por píxeles.

Iniciar y abrir dibujos

CorelDRAW permite empezar un nuevo dibujo en una página en blanco, en una plantilla o a partir de un dibujo existente. La página en blanco da libertad para especificar todos los aspectos de un dibujo. Una plantilla proporciona un punto de partida que otorga plena libertad de personalización al usuario.

Si desea obtener información sobre el comienzo de un dibujo a partir de una plantilla, consulte la sección "Para empezar un documento a partir de una plantilla" en la página 580. Si desea obtener más información sobre la creación y el uso de plantillas, consulte la sección "Plantillas" en la página 579.

Notas para iniciar nuevos dibujos

Al comenzar un nuevo dibujo, CorelDRAW le permite especificar la configuración de la página, el documento y la administración de color. Puede elegir entre una lista de configuraciones predeterminadas que se basan en el uso que se le va a dar al dibujo. Por ejemplo, puede elegir la opción **Web** si va a crear un dibujo para Internet. También puede escoger la opción CMYK predeterminadas si está creando un documento destinado a la impresión comercial. Sin embargo, si las configuraciones predeterminadas no son adecuadas para el dibujo que desea crear, también puede personalizar la configuración y guardarla para futuras ocasiones.

Notas para abrir dibujos existentes

En función de que se trate de un nuevo dibujo o de uno existente, podrá utilizar de nuevo la configuración de la página y los objetos. CorelDRAW permite abrir dibujos existentes guardados en el formato CorelDRAW (CDR), así como dibujos y proyectos guardados en varios formatos de archivo, tales como Corel DESIGNER (DSF o DES), Adobe Illustrator (AI), Adobe Portable Document Format (PDF), Encapsulated PostScript (EPS) y Computer Graphics Metafile (CGM). Sin embargo, quizá no pueda abrir ciertos archivos, dependiendo de su tipo y contenidos. En tales casos, puede probar a importar los archivos como objetos en un dibujo abierto. Si desea obtener información sobre los formatos de archivo que se pueden importar en CorelDRAW, consulte la sección "Formatos de archivo admitidos" en la página 829.

Si el dibujo que desea abrir es de una versión anterior de CorelDRAW y contiene texto en un idioma distinto al del sistema operativo, puede elegir una configuración de página de códigos para asegurarse de que el texto se convierta correctamente al estándar Unicode. La configuración de página de códigos ayuda a mostrar correctamente el texto que hay fuera de la ventana de dibujo como palabras clave,

nombres de archivo y entradas de texto. Por ejemplo, en las ventanas acoplables **Objetos** y **Administrador de datos del objeto**. Para mostrar correctamente el texto en la ventana de dibujo, tendrá que realizar ajustes de codificación. Si desea obtener más información, consulte la sección "Visualizar texto en cualquier idioma correctamente" en la página 547.

Si el dibujo que está abriendo incluye un perfil incorporado ICC (International Color Consortium), el perfil de color incorporado seguirá siendo el perfil de color del documento. Si desea obtener más información, consulte la sección "Acerca de la administración del color" en la página 421.

Puede buscar dibujos por distintos criterios, tales como el nombre de archivo, título, tema, autor, palabra clave, comentario, texto en el archivo y otras propiedades adjuntas al archivo. Si desea obtener más información sobre cómo realizar búsquedas de archivos, consulte la Ayuda de Windows. Si desea obtener más información sobre la exploración y búsqueda de contenido, consulte la sección "Busque contenido con el explorador CONNECT " en la página 100.

También puede mostrar versiones anteriores de un dibujo.

Para iniciar un dibujo

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
   - En la pantalla de inicio, haga clic en **Procedimientos iniciales** ▸ **Documento nuevo**.
   - En la ventana de la aplicación, haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo**.
2 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de texto **Nombre**.
3 En el cuadro de lista **Destino del preestablecido**, elija un destino de salida para el dibujo:
   - **Valores predeterminados de CorelDRAW**: aplica los valores predeterminados de CorelDRAW para crear gráficos destinados a la impresión.
   - **CMYK predeterminado**, aplica ajustes para crear gráficos destinados para la impresión comercial.
   - **RGB predeterminado**, aplica ajustes para crear gráficos que se imprimirán en una impresora de alta definición
   - **Web**, aplica ajustes para crear gráficos para Internet.
   - **Personalizar**: permite personalizar la configuración de destino de un documento.

También es posible

Cambiar la unidad de medida para la página	Elija una unidad de medida del cuadro de lista **Unidades de dibujo**.
Cambiar el tamaño de página	Elija un tamaño de página para el dibujo en el cuadro de lista **Tamaño** o escriba los valores en los cuadros **Anchura** y **Altura**.
Cambiar la orientación la página	Haga clic en uno de los botones siguientes de orientación de página: • **Vertical** • **Horizontal**
Definir el número de páginas	Escriba un valor en el cuadro **Número de páginas**.
Establecer el modo de color predeterminado para el documento como RGB o CMYK	Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color principal**.
Establecer la resolución para aquellos efectos que probablemente se rastericen, como transparencia, sombra interactiva y efectos de bisel	Elija una resolución de representación en el cuadro de lista **Resolución de representación**.

También es posible

Elegir el modo de previsualización para el dibujo	Elija un modo de previsualización en el cuadro de lista **Modo de previsualización**.
Elegir un perfil RGB para el dibujo	En el área **Configuración de color**, elija un perfil RGB en el cuadro de lista **Perfil RGB**.
Elegir un perfil CMYK para el dibujo	Elija un perfil CMYK predeterminado en el cuadro de lista **Perfil CMYK**.
Elegir un perfil de escala de grises para el dibujo	Elija un perfil de escala de grises en el cuadro de lista **Perfil de escala de grises**.
Elegir un método predeterminado para que los colores fuera de gama se asignen a una gama	Elija una opción en el cuadro de lista **Efecto de representación**.

Al elegir un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color principal**, el modo de color elegido pasa a ser el modo de color predeterminado para el documento. El modo de color predeterminado determina cómo se complementan los colores en efectos como mezclas y transparencias. No limita el tipo de colores que pueden aplicarse a un dibujo. Por ejemplo, si se establece el modo de color a RGB, también se podrán aplicar al documento colores de una paleta de colores CMYK.

El Modo de color principal también especifica el Modo de color predeterminado para la exportación de documentos. Por ejemplo, si selecciona el modo de color RGB y exporta un documento como JPEG, el modo de color se establece automáticamente como RGB.

Las selecciones que aparecen en el área **Configuración de color** del cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo** se basan en las selecciones especificadas en el cuadro de diálogo **Configuración de administración de colores predeterminados**.

Si no quiere mostrar el cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo** y prefiere usar la configuración predeterminada para crear nuevos documentos, active la casilla de verificación **No volver a mostrar este diálogo**.

Puede restaurar el cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo** al crear dibujos haciendo clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**, haciendo clic en **General** y activando la casilla **Mostrar cuadro de diálogo Nuevo documento**.

Para crear un valor preestablecido personalizado

1. En la ventana de la aplicación, haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo**.
2. En el cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo**, elija la configuración que desee guardar como destino del preestablecido.
3. Haga clic en el botón **Añadir preestablecido** .
4. En el cuadro de diálogo **Añadir preestablecido**, escriba un nombre en el cuadro de texto para el nuevo preestablecido de destino.

Puede eliminar un valor preestablecido de destino si selecciona el nombre del preestablecido en el cuadro de lista **Destino del preestablecido** y, a continuación, hace clic en el botón **Quitar preestablecido**.

Para abrir un dibujo

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.

2 Elija la carpeta en la que está almacenado el dibujo.

3 Haga clic en el nombre del archivo deseado.

4 Haga clic en **Abrir**.

También es posible

Extraer un perfil ICC incorporado (International Color Consortium) a la carpeta de color en la que se ha instalado la aplicación	Active la casilla de verificación **Extraer perfil ICC incorporado**. Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Mantener capas y páginas cuando abre archivos	Active la casilla **Mantener capas y páginas**. Si desactiva la casilla, todas las capas se combinan en una sola capa. Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Ver la imagen en miniatura de un dibujo	Haga clic en el botón de flecha situado junto al botón **Vistas** y en **Iconos muy grandes**, **Iconos grandes**, **Iconos medianos** o **Iconos pequeños**.
Elegir una página de código	Elija una página de código del cuadro de lista **Seleccionar código de página**. Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Buscar un dibujo	Escriba una palabra o una frase en el cuadro de búsqueda.Esta opción permite buscar archivos solo en la carpeta y subcarpetas actuales. Para buscar un dibujo en otra carpeta, debe seleccionar dicha carpeta primero.
Acceder a una versión anterior de un archivo	Haga clic con el botón derecho en un archivo y haga clic en **Restablecer versiones anteriores**. Solamente puede acceder a versiones anteriores de un archivo cuando la opción Protección de sistema está activada. Si desea obtener información detallada sobre cómo tener acceso a versiones anteriores de archivos, consulte la Ayuda de Windows Vista.

Puede ver información de archivo tal como el número de la versión y el índice de compresión. Por ejemplo, una relación de compresión de 80 % significa que el tamaño del archivo se redujo en este valor una vez que se guardó el archivo. Puede asimismo ver en qué aplicación e idioma se guardó el dibujo por última vez, y puede ver las palabras clave y notas asociadas con un dibujo.

Para abrir un archivo con el que ha trabajado recientemente, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir reciente** y seleccione el nombre de archivo. Para limpiar la lista de archivos recientemente abiertos, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir recientes** ▸ **Borrar menú**.

Si tiene varios archivos abiertos, puede navegar entre ellos haciendo clic en **Ventana** y, a continuación, en el nombre del archivo que desee que aparezca en la ventana de dibujo.

Escanear imágenes

Puede escanear imágenes en CorelDRAW CorelDRAW admite escáneres que utilicen Microsoft Windows Image Acquisition (WIA), que cuenta con una interfaz estándar para escanear imágenes.

Si su escáner no admite WIA, pero cuenta con un controlador TWAIN compatible, puede que necesite utilizar este controlador para escanear imágenes en CorelDRAW. TWAIN es compatible con las versiones de 32 bits y de 64 bits de CorelDRAW. Sin embargo, tenga en cuenta que no existen demasiados controladores TWAIN de 64 bits disponibles.

Las interfaces y opciones de software varían. Si desea obtener más información sobre cómo usar el software asociado con su escáner, consulte la documentación del fabricante.

Para escanear imágenes

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Adquirir imagen** y, a continuación, haga clic en uno de los siguientes comandos:
   - **Seleccionar origen de WIA**: para escáneres que usan un controlador WIA.
   - **Seleccionar origen de TWAIN**: para escáneres que usan un controlador TWAIN.

   Si no está instalado un controlador de escáneres WIA o TWAIN compatible, se mostrará un comando desactivado.
2. Seleccione un escáner en el cuadro de diálogo que se mostrará.
3. Haga clic en **Seleccionar**.
4. Haga clic en **Archivo** ▸ **Adquirir imagen** ▸ **Adquirir**.
5. Previsualice la imagen y seleccione el área que desea escanear.

   WIA, en combinación con otros escáneres, admite el escaneo de varias áreas en archivos diferentes.
6. Haga clic en **Escanear**.

   En la interfaz de su escáner, este botón quizás tenga un nombre diferente, tal como **OK/Aceptar** o **Enviar**.

Para escanear otras imágenes en la misma sesión, haga clic en **Archivo** ▸ **Adquirir imagen** ▸ **Adquirir**.

Operaciones con varios dibujos

Se pueden abrir varios dibujos en una sola ventana de dibujo, por lo que resulta sencillo gestionar varios dibujos de forma simultánea. Puede acceder a cada dibujo abierto desde su ficha en la parte superior de la ventana, donde también podrá iniciar nuevos dibujos.

Los dibujos abiertos se mostrarán acoplados, aunque podrá desacoplar los que desee y arrastrarlos fuera o dentro de la ventana de la aplicación.

También es posible organizar los dibujos en ventanas superpuestas (en cascada), unos junto a otros o apilados verticalmente.

Para trabajar con varios dibujos

Para	Realice lo siguiente
Cambiar a otro dibujo abierto	En la parte superior de la ventana de dibujo, haga clic en la ficha con el nombre de archivo que desee. Un asterisco después del nombre del archivo indica que el archivo tiene cambios sin guardar.
Iniciar otro dibujo	Haga clic en el botón **Nuevo** situado a la derecha de la última pestaña de la ventana de dibujo.
Desacoplar un dibujo	Arrastre la ficha a una nueva posición dentro o fuera de la ventana de la aplicación.

Para organizar varias ventanas de dibujo

- Haga clic en **Ventana**, y a continuación, en una de los siguientes comandos:
  - **Cascada**: organiza los dibujos de forma que se superpongan y las barras de título sean visibles.
  - **Mosaico horizontal**: organiza los dibujos unos junto a otros.
  - **Mosaico vertical**: apila los dibujos verticalmente.

Operaciones de deshacer, rehacer y repetir acciones

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

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

Para deshacer, rehacer y repetir las acciones

Para	Realice lo siguiente
Deshacer una acción	Haga clic en **Editar** ▸ **Deshacer [última acción]**.
Rehacer una acción	Haga clic en **Editar** ▸ **Rehacer**.
Deshacer o rehacer una serie de acciones	Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Historial**. En la ventana acoplable **Historial**, haga clic en la acción que precede a todas las acciones que desee deshacer o en la última acción deshecha que desee rehacer.
Descartar cambios y recuperar la última versión guardada de un dibujo	Haga clic en **Archivo** ▸ **Restablecer**.
Repetir una acción	Haga clic en **Editar** ▸ **Repetir**.

Cuando deshace una serie de acciones en la ventana acoplable **Historial**, todas las acciones que figuran debajo de la acción en la que hace clic se deshacen.

Cuando rehace una serie de acciones en la ventana acoplable **Historial**, la acción en la que hace clic así como todas las acciones deshechas anteriores se rehacen.

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

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

Para especificar la configuración de Deshacer

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. Haga clic en **General** en el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece.
3. En el área **Niveles de deshacer**, escriba un valor en el cuadro **Regular** para especificar el número de acciones que pueden revertirse cuando use el comando **Deshacer** con objetos vectoriales.

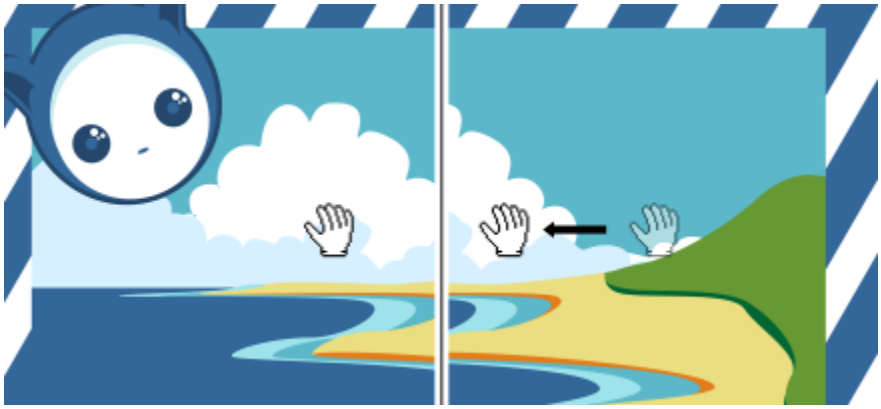
El valor que especifique solo estará limitado por los propios recursos de memoria del ordenador. Cuanto mayor sea el valor especificado, mayor será la demanda de recursos de memoria.

Zoom, mano y desplazamiento

Puede cambiar la visualización de un dibujo si lo amplía para acercarlo, o lo reduce para ver una mayor superficie. Puede experimentar con una variedad de opciones de zoom para determinar la cantidad de detalles que necesita.

Puede aumentar y reducir la imagen en incrementos preestablecidos mediante los accesos directos de teclado que se utilizan habitualmente en exploradores web y otras aplicaciones.

La visualización panorámica y el desplazamiento son otras dos formas posibles de visualizar áreas específicas de un dibujo. Si trabaja con un alto nivel de ampliación o con dibujos de gran tamaño es posible que no vea todo el dibujo. La visualización panorámica y el desplazamiento permiten mover la página dentro de la ventana de dibujo para ver las áreas que antes estaban ocultas.



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

Puede aumentar y reducir la imagen mientras realiza una visualización panorámica. Igualmente, puede realizarla durante la aplicación de zoom. De esta manera puede evitar tener que alternar entre las dos herramientas.

También puede utilizar el modo Panorámica rápida para cambiar de cualquier herramienta activa a la herramienta **Panorámica**. Esta función le permite aplicar la visualización panorámica sin tener que cambiar las herramientas.

Si utiliza la rueda del ratón, ésta acerca y aleja la imagen de forma predeterminada. También puede usar la rueda del ratón para desplazarse.

Puede especificar la configuración predeterminada del zoom y la visualización panorámica.

Para aplicar zoom

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Zoom** .

2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los elementos siguientes:

- **Aumentar la imagen**
- **Anular zoom**
- **Zoom sobre la selección**
- **Zoom sobre todos los objetos**
- **Zoom sobre la página**
- **Zoom sobre la anchura de página**
- **Zoom sobre la altura de página**

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

También puede ampliar o reducir la vista, así como aplicar zoom a todos los objetos utilizando los comandos de zoom en el menú **Ver**.

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

Gracias a la herramienta **Zoom**, también puede aumentar haciendo clic en cualquier parte de la ventana de dibujo o arrastrando el ratón para seleccionar un área específica que aumentar. Para reducir la vista, haga clic con el botón derecho en la ventana de dibujo o realice un movimiento de arrastre con este botón para seleccionar un área específica.

También puede aumentar con la herramienta **Mano** y haciendo doble clic en la ventana de dibujo. Para reducir la imagen, haga clic con el botón derecho del ratón en la ventana de dibujo.

Para usar el zoom mediante accesos directos de teclado

- Opte por uno de los siguientes métodos:
  - Ampliar la vista, pulse **Ctrl** + (+).
  - Para reducir la vista, pulse **Ctrl** + (-).

Puede utilizar estos accesos directos de teclado para ajustar el nivel de zoom en la ventana de documento, así como en cuadros de diálogo y laboratorios que incluyen ventanas de previsualización tales como el cuadro de diálogo Presentación preliminar, PowerTRACE, Laboratorio de ajuste de imagen, etc.

Para aplicar una vista panorámica en la ventana de dibujo

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mano**.

2 Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que se muestre el área que desee visualizar.

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

Para aplicar una panorámica a la ventana de dibujo mientras aumenta el dibujo, haga clic en el botón **Explorador** de la esquina inferior derecha de la ventana de dibujo.

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

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

Para cambiar al modo Desplazamiento rápido

1 Haga clic en cualquier herramienta de selección, dibujo o forma y empiece a utilizarla.

2 Mantenga presionado el botón central del ratón o la rueda y arrastre el puntero en la ventana de dibujo.

Para especificar la configuración de zoom predeterminada

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Zoom/Panorámica**.

3 Para especificar la acción que realizará la herramienta **Zoom** o **Mano** al hacer clic derecho sobre ellas en la ventana de dibujo, active una de las opciones siguientes:

- **Reducir**: reduce con un factor de 2.
- **Menú contextual**: muestra un menú de comandos que permite ampliar un nivel específico de zoom.

4 Para especificar el modo en que la página aparece cuando el zoom está configurado como 100%, active o desactive la casilla de verificación **Zoom en relación a 1:1**.

- Cuando la opción está activada, un zoom de 100% muestra las dimensiones reales.
- Cuando la opción está desactivada, un zoom de 100% muestra la página completa, independientemente de las dimensiones reales.

5 Para especificar la apariencia de la página al acercar o alejar con la rueda del ratón, active o desactive la casilla de verificación **Centrar ratón al aplicar zoom con la rueda del ratón**.

- Cuando la opción está activada, el área en la que se encuentra el puntero del ratón se desplaza al centro de la pantalla a medida que acerca y aleja con la rueda del ratón.
- Cuando la opción está desactivada, el área en la que se encuentra el puntero del ratón permanece en la misma posición a medida que acerca y aleja con la rueda del ratón.

Para establecer la configuración predeterminada de la rueda del ratón

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Mostrar**.

3 Para especificar la acción predeterminada de la rueda del ratón, elija **Zoom** o **Desplazarse** en el cuadro de lista **Acción predeterminada para la rueda del ratón**.

Para desplazarse con la rueda del ratón

- Opte por uno de los siguientes métodos:
  - Para desplazarse verticalmente, presione la tecla **Mayús** al mover la rueda.
  - Para desplazarse horizontalmente, presione la tecla **Ctrl** al mover la rueda.

Solo se podrá usar la rueda del ratón para desplazarse en caso de que la opción **Desplazarse** para el ratón está activada. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para establecer la configuración predeterminada de la rueda del ratón" en la página 55.

Previsualizar dibujos

Puede previsualizar un dibujo para verlo tal y como aparecerá cuando se imprima o exporte. Al previsualizar un dibujo, solo se muestran los objetos que están en la página de dibujo y en el área próxima a la ventana de dibujo, y se pueden ver todas las capas configuradas para impresión en la ventana acoplable **Objetos**. Si desea mejorar la visualización de determinados objetos, puede seleccionarlos y previsualizarlos. Al previsualizar los objetos seleccionados el resto del dibujo se oculta.

Antes de previsualizar un dibujo puede especificar el modo de previsualización. El modo de previsualización afecta a la velocidad de aparición, además de la cantidad de detalle mostrado en la ventana de dibujo.

La opción preestablecida es que los bordes de una página se muestren en la ventana de dibujo, pero puede ocultarlos en cualquier momento. Si un dibujo se ha concebido para ser imprimido, puede mostrar el área que se va a imprimir, así como la sangría, la parte de la página que va más allá del borde de la página. Las sangrías resultan útiles cuando un dibujo contiene un fondo de página con color u objetos situados en el borde de la página. Las sangrías aseguran que no aparezca ningún espacio entre los límites de un dibujo y el borde del papel una vez que se ha cortado, encuadernado y recortado el documento.

Para previsualizar un dibujo

- Haga clic en **Ver** ▸ **Previsualización a pantalla completa**.

  Haga clic en cualquier punto de la pantalla o presione cualquier tecla para volver a la ventana de la aplicación.

Pulse **RePág** y **AvPág** para previsualizar las páginas en un dibujo de varias páginas.

Para previsualizar los objetos seleccionados

1. Seleccione los objetos.
2. Haga clic en **Ver** ▸ **Previsualizar solo lo seleccionado**.

   Haga clic en cualquier punto de la pantalla o presione cualquier tecla para volver a la ventana de la aplicación.

Si el modo **Previsualizar sólo lo seleccionado** está activado y no hay ningún objeto seleccionados, **Previsualización a pantalla completa** muestra una pantalla en blanco.

Para elegir un modo de previsualización a pantalla completa

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Mostrar**.
3. En el área **Previsualización a pantalla completa**, active una de las opciones siguientes:
   - **Usar visualización normal**: los dibujos se muestran sin rellenos PostScript ni mapas de bits de alta resolución. Tampoco se utiliza el alisado.
   - **Usar visualización mejorada**: los dibujos se muestran con rellenos PostScript y se usa el alisado para presentar una versión más nítida de los dibujos.

Para configurar la visualización de página

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Documento Opciones**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Tamaño de página**.
3. Active o desactive las siguientes casillas de selección.
   - **Mostrar borde de la página**: muestra u oculta los bordes de la página.
   - **Mostrar área de sangría**: muestra u oculta el área del dibujo que se extiende más allá del borde de la página. Para cambiar el área de sangría, escriba un valor en el cuadro **Sangría**.

Cuando prepare un dibujo para imprimirlo profesionalmente, quizás necesite establecer también un límite de sangría. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para definir un límite de sangrado" en la página 775.

También puede hacer clic en **Ver** ▸ **Página** ▸ **Borde de página** o **Ver** ▸ **Página** ▸ **Sangrado**.

Puede visualizar el área imprimible de un dibujo haciendo clic en **Ver** ▸ **Página** ▸ **Área imprimible**. El área imprimible suele indicarse mediante dos líneas punteadas dentro de la página o alrededor de esta, en función de la configuración actual de la impresora. Un contorno indica el área que puede imprimirse en la impresora actual, y el otro indica el tamaño del papel que su impresora utiliza.

Modos de visualización

Mientras trabaja, CorelDRAW permite visualizar un dibujo en cualquiera de los siguientes modos:

- **Líneas de dibujo**: muestra un contorno del dibujo ocultando rellenos, exclusiones, siluetas y sombras; también muestra los mapas de bits en monocromo. Este modo permite previsualizar con rapidez elementos básicos de un dibujo.
- **Normal**: muestra un dibujo sin rellenos PostScript ni mapas de bits de alta resolución. Este modo tarda algo menos en actualizarse y abrirse que el modo Mejorada.
- **Mejorada**: muestra un dibujo con rellenos PostScript, mapas de bits de alta resolución y anti-aliased vector graphics.
- **Píxeles**: muestra una representación en píxeles del dibujo, que permite ampliar un área de un objeto, así como cambiar su posición y su tamaño de manera más precisa. Esta visualización también le permite ver cómo quedará el dibujo cuando se exporte al formato de archivo de mapas de bits.
- **Simular sobreimpresiones**: simula el color de las áreas en las que se estableció que los colores se superpusieran y muestra rellenos PostScript, mapas de bits de alta resolución y gráficos vectoriales alisados. Si desea obtener información sobre la sobreimpresión de objetos, consulte la sección "Para sobreimprimir separaciones de color seleccionadas" en la página 780.
- **Rasterizar efectos complejos**: rasteriza la visualización de efectos complejos, tales como transparencias, biselados y sombras en la visualización Mejorada. Esta opción es útil para previsualizar cómo se imprimirán los efectos complejos. Para garantizar la impresión correcta de los efectos complejos, la mayoría de las impresoras requieren la rasterización de tales efectos complejos.

El modo de visualización seleccionado afecta a la cantidad de tiempo que lleva abrir o mostrar un dibujo en el monitor. Por ejemplo, un dibujo mostrado en la visualización Líneas de dibujo tarda menos tiempo en actualizarse o abrirse que un dibujo mostrado en la visualización Simular sobreimpresiones.

Modo de visualización Líneas de dibujo (izquierda); modo de previsualización Mejorada (centro) y modo de visualización Simular sobreimpresiones (derecha). Se ha configurado el relleno de la forma de diamante gris y la sombra de la taza de modo que se sobreimpriman.

Para elegir un modo de visualización

- Haga clic en **Ver** y, a continuación, en uno de los modos siguientes:
  - **Líneas de dibujo**
  - **No presionado**
  - **Mejorada**
  - **Píxeles**

- Simular sobreimpresiones
- Rasterizar efectos complejos

Si desea sobreimprimir, es importante previsualizar los objetos en el modo **Simular sobreimpresiones** antes de imprimir. El tipo de objetos que desea sobreimprimir y el tipo de colores que mezcle determinará cómo se combinan los colores sobreimpresos. Si desea obtener más información sobre la sobreimpresión, consulte la sección "Sobreimpresión de color" en la página 778.

Para ajustar el modo de visualización predeterminado, haga clic en **Diseño** ▸ **Documento Opciones**, haga clic en **General** y seleccione una opción del cuadro de lista **Modo de visualización**.

Puede alternar rápidamente entre el modo de visualización seleccionado y el anterior pulsando**Mayús + F9**.

Vistas

Puede guardar una visualización de cualquier parte de un dibujo. Por ejemplo, puede guardar la visualización de un objeto a un 230% de ampliación y cambiar a esa visualización cuando lo desee.

Si un documento consta de varias páginas, puede verlas todas a la vez por medio de la visualización Clasificador de páginas. También puede visualizar en la pantalla páginas izquierdas y derechas consecutivas al mismo tiempo (páginas opuestas) y crear objetos que abarcan dos páginas.

Para guardar una visualización

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Visualización**.

2 Haga clic en el botón **Añadir visualización actual** .

También es posible

Cambiar el nombre de una visualización	Haga doble clic en el nombre de una visualización y escriba un nuevo nombre.
Eliminar una visualización guardada	Haga clic en una visualización y, a continuación, en el botón **Eliminar visualización actual** .

También puede guardar la visualización actual haciendo clic en la herramienta **Zoom** o **Mano** en la caja de herramientas, haciendo clic en el cuadro de lista **Niveles de zoom** de la barra de herramientas estándar, escribiendo un nombre y presionando la tecla **Intro**.

Para cambiar a una visualización almacenada

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Visualización**.

2 Haga clic en una vista en la ventana acoplable **Ver**.

También puede cambiar a una visualización guardada seleccionándola en el cuadro de lista **Niveles de zoom** de la barra de herramientas estándar.

Para ver todas las páginas de un documento de varias páginas

- Haga clic en **Ver** ▸ **Visualización Clasificador de páginas**.

  Para volver a la vista de página predeterminada, haga clic en el botón **Visualización Clasificador de páginas** de la barra de propiedades.

Para ver páginas opuestas

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Diseño de página**.
2. Active la casilla de verificación **Páginas opuestas**.
3. Elija una de las siguientes configuraciones en el cuadro de lista **Empezar en**:
   - **Lado izquierdo**: inicia el documento en una página de la izquierda.
   - **Lado derecho**: inicia el documento en una página de la derecha.

No podrá visualizar páginas opuestas si el documento utiliza el estilo de diseño Tarjeta doblada o Tarjeta pliegue superior, o si contiene varios tamaños y orientaciones de página. La opción **Lado izquierdo** solo está disponible para los estilos de diseño Página completa y Libro.

Cuando activa la casilla de verificación **Páginas opuestas**, el contenido de las páginas opuestas se fusiona en una página. La estructura de capas para la página fusionada se basa en la página de la izquierda. Las capas de la página de la derecha de insertan encima de las capas de la página de la izquierda. Esta regla también se aplica si vuelve a reordenar las páginas. Si desactiva la casilla **Páginas opuestas**, las capas y el contenido se redistribuyen en páginas separadas. Los objetos que abarcan ambas páginas se asignan a una página en función de dónde se encuentre el centro del objeto.

Se recomienda que evite cambiar atrás y adelante entre páginas individuales y páginas opuestas en el mismo documento.

Almacenar dibujos

La opción preestablecida es que los dibujos se guardan en el formato de archivo CorelDRAW (CDR) y son compatibles con la última versión de la aplicación. Puede también guardar un dibujo que sea compatible con una versión anterior de CorelDRAW Graphics Suite y especificar las opciones de almacenamiento. Estas opciones resultan de utilidad cuando el archivo contiene nuevas características de texto, relleno, contorno y transparencia que no son compatibles con versiones anteriores.

También puede guardar el dibujo en otros formatos de archivo vectoriales. Si desea utilizar el dibujo en otra aplicación, es necesario que lo almacene en un formato de archivo que admita la otra aplicación. Si desea obtener información sobre cómo guardar archivos en otros formatos, consulte la sección "Exportar archivos" en la página 810.

La aplicación indica con facilidad si un dibujo tiene cambios sin guardar; para ello, añade un asterisco después del nombre de archivo. El asterisco se añade en diferentes ubicaciones donde aparece el nombre de archivo como el menú de Windows, la barra de título y la ficha del documento.

El asterisco después del nombre de archivo en la ficha del documento muestra que el archivo LoremIpsum_1.cdr tiene cambios sin guardar. El archivo LoremIpsum_2.cdr no tiene cambios sin guardar.

Al guardar un dibujo, puede incorporar las fuentes utilizadas con el fin de facilitar el uso compartido de los archivos. De forma predeterminada, CorelDRAW incorpora todas las fuentes utilizadas, con la excepción de las fuentes asiáticas y las que no cuentan con permisos de incorporación. Si desea obtener más información, consulte la sección "Administrar fuentes" en la página 549.

Al guardar un dibujo, CorelDRAW permite añadir información de referencia para que pueda encontrar y organizar dibujos más tarde con toda facilidad. Puede añadir etiquetas (también conocidas como propiedades) tales como título, tema y puntuación.

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

Al guardar un archivo, puede utilizar opciones avanzadas para controlar cómo se guardan en un dibujo los mapas de bits, las texturas y los efectos vectoriales, tales como mezclas y extrusiones.

También se puede guardar un dibujo como plantilla, lo que permite crear otros dibujos con las mismas propiedades. Si desea obtener información sobre el almacenamiento de un dibujo como plantilla, consulte la sección "Plantillas" en la página 579.

Para guardar un dibujo

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar como**.
2 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo** .
3 Elija la carpeta donde desea almacenar el archivo.

También es posible

Almacenamiento de solo los objetos seleccionados	Active la casilla **Solo seleccionados**. Esta opción solo está disponible si se han seleccionado objetos en el dibujo.
Fuentes incorporadas	Active la casilla de verificación **Incorporar fuentes**. La casilla de verificación no estará disponible al guardar un dibujo en una versión anterior de CorelDRAW.
Adición de información de referencia	Opte por uno de los siguientes métodos: • Escriba un título y un asunto en el cuadro correspondiente. • Asigne una puntuación al archivo.

Si utiliza una versión de prueba caducada de CorelDRAW, no podrá guardar los dibujos.

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

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

También puede guardar un dibujo haciendo clic en el botón **Guardar** de la barra de herramientas **Estándar**.

Para emplear opciones avanzadas de almacenamiento

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar como**.
2 Haga clic en **Avanzado**.
3 Active las casillas apropiadas:
- **Guardar en formato de intercambio de presentación de Corel (CMX)**: guarda un dibujo como un archivo CMX (Corel® Presentations™ Exchange) para que pueda abrirlo y editarlo en otras aplicaciones de Corel, como WordPerfect.
- **Usar compresión de mapa de bits**: reduce el tamaño del archivo comprimiendo efectos de mapas de bits, tales como extrusiones de mapas de bits, transparencias y sombras.
- **Usar compresión de objeto gráfico**: reduce el tamaño del archivo comprimiendo objetos vectoriales, tales como polígonos, rectángulos, elipses y formas perfectas.

Si se comprimen los archivos, se aumenta el tiempo necesario para abrir y guardar los dibujos.

4 Si un dibujo contiene rellenos de textura, active una de las siguientes opciones:

- **Guardar rellenos de textura con el archivo**: guarda los rellenos de textura personalizados con el archivo.
- **Reconstruir rellenos de textura al abrir el archivo**: vuelve a crear los rellenos de textura cuando abre el dibujo guardado.

5 Si un dibujo contiene mezclas y extrusiones, active una de las siguientes opciones:

- **Guardar mezclas y extrusiones con el archivo**: guarda todas las mezclas y extrusiones incluidas en un dibujo.
- **Reconstruir mezclas y extrusiones al abrir el archivo**: vuelve a crear las mezclas y extrusiones cuando abre el dibujo guardado.

Si se opta por guardar texturas, mezclas y extrusiones con el archivo, se aumenta el tamaño del mismo, pero esto le permite abrir y guardar el dibujo más rápidamente. A la inversa, si se opta por reconstruir texturas, mezclas y extrusiones cuando se abre un dibujo guardado, se reduce el tamaño del mismo, pero aumenta el tiempo necesario para guardar o abrir un dibujo.

Para guardar un dibujo que sea compatible con una versión anterior de CorelDRAW

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar como**.

2 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo** .

3 Elija la carpeta donde desea almacenar el archivo.

4 Elija una versión del cuadro de lista **Versión**.

5 Haga clic en **Guardar**.

Si el dibujo incluye nuevas características, active una de las siguientes opciones del cuadro de diálogo **Guardar en una versión anterior**:

- **Mantener aspecto**: conserva el aspecto del texto, los rellenos y contornos y las transparencias cuando se abre el archivo en una versión anterior de CorelDRAW. Sin embargo, esta opción puede limitar la edición.
- **Mantener editable**: conserva el archivo editable. Sin embargo, esta opción puede cambiar el aspecto del texto, los rellenos y contornos y las transparencias cuando se abre el archivo en una versión anterior de CorelDRAW.

También es posible

Especificar la configuración de almacenamiento	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**. Haga clic en **Guardar** y active una de las siguientes opciones: • **Mantener aspecto (adecuado para ediciones limitadas)** • **Mantener editable (puede cambiar el aspecto)**
Desactivar los avisos que aparecen al guardar en una versión anterior	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**. Haga clic en **Guardar** y desactive la casilla **Preguntar al guardar**.

Archivos bloqueados

En un entorno corporativo, puede abrir un archivo bloqueado que ya haya sido editado por otro usuario. Puede guardar los cambios que realice en un archivo bloqueado de cualquiera de las siguientes maneras:

- Si el otro usuario ha modificado el archivo o todavía lo tiene abierto, debe guardar el archivo con un nuevo nombre haciendo clic en **Archivo** ▸ **Guardar como**.
- Si el otro usuario ha cerrado el archivo sin modificarlo, puede guardar los cambios haciendo clic en **Archivo** ▸ **Guardar**.

Copia de seguridad y recuperación de archivos

CorelDRAW puede almacenar copias de seguridad de los dibujos y ofrecerle la posibilidad de recuperarlos en caso de que se produzca un error del sistema. La función de copia de seguridad crea una copia del dibujo cuando lo guarde. Esta copia de seguridad no contiene los cambios realizados desde la última vez que abrió el archivo. El nombre de la copia de seguridad sigue el esquema **backup_de_archivo** y se

guarda de manera predeterminada en la misma carpeta que el dibujo original. Puede cambiar la ubicación donde se crean archivos de copia de seguridad.

La función de copia de seguridad automática permite guardar dibujos abiertos y modificados. Los archivos de copia de seguridad se denominan auto_backup_de_archivo. Durante cualquier sesión de trabajo con CorelDRAW, puede establecer el intervalo de tiempo para la copia de seguridad automática de archivos y especificar si desea que los archivos se guarden en su carpeta temporal (ubicación predeterminada) o en una carpeta que elija. Puede recuperar los archivos de copia de seguridad de la carpeta temporal o de la carpeta especificada al reiniciar CorelDRAW tras un error de sistema. Si opta por no recuperar el archivo de copia de seguridad, este se borrará automáticamente al salir de la aplicación.

Para especificar la configuración de copia de seguridad y de copia de seguridad automática

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Guardar**.
3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Crear un archivo de copia de seguridad antes de guardar	Active la casilla de verificación **Hacer copia de seguridad del archivo original antes de guardar**.
Cambiar la ubicación donde se crean los archivos de copia de seguridad	En el área **Hacer copia de seguridad del archivo original en**, active la opción **Seleccionar ubicación**. Haga clic en **Explorar** y vaya a la carpeta que desee.
Especificar la configuración de copia de seguridad automática	Para definir la frecuencia con la que se realizan copias de seguridad del archivo de forma automática, active la casilla de verificación **Copia de seguridad automática cada** y seleccione un valor del cuadro de lista **Minutos**. Para seleccionar la ubicación de la copia de seguridad automática de archivos, en el área **Copiar en**, active una de las opciones siguientes: • **Carpeta temporal**: permite guardar archivos de copia de seguridad automática en la carpeta temporal. • **Seleccionar ubicación**: permite especificar la carpeta donde se guardará los archivos de copia de seguridad automática.
Desactivar la función de copia de seguridad automática	Elija **Nunca** en el cuadro de lista **minutos**.

De todos los archivos abiertos o modificados con otro formato de archivo distinto de CorelDRAW (CDR) se realizan copias de seguridad con el formato de CorelDRAW.

Puede cancelar la creación de un archivo de copia de seguridad automática presionando **Esc** mientras el proceso de almacenamiento de un archivo está en curso.

Para recuperar un archivo de copia de seguridad

1 Reinicie CorelDRAW.

2 Haga clic en **Aceptar** en el cuadro de diálogo de recuperación de archivos que aparece.
El cuadro de diálogo de recuperación de archivos aparece al ejecutar el programa tras un error de sistema.

3 Guarde y cambie el nombre del archivo en la carpeta especificada.

Si hace clic en **Cancelar**, CorelDRAW ignora el archivo de copia de seguridad y lo elimina al salir de la aplicación.

Añadir y acceder a información de dibujos

CorelDRAW permite incorporar información de referencia como el idioma, título, autor, tema, palabra clave, puntuación u otras notas a un dibujo. Aunque añadir información de documento es optativo, al hacerlo se facilita la organización y localización de los dibujos más tarde.

La aplicación también le permite acceder a otra información importante del documento; por ejemplo, el número de páginas y capas, fuentes, objetos, estadísticas de texto y los tipos de dibujo que contiene. También puede ver información de color como los perfiles de color empleados para definir los colores del documento, así como el modo de color principal y la representación.

Para añadir y acceder a información de dibujos

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Propiedades del documento**.
2 En el cuadro de diálogo **Propiedades del documento**, escriba el texto en cualquiera de los cuadros siguientes.
- **Idioma**
- **Tratamiento**
- **Tema**
- **Autor**
- **Copyright**
- **Palabras clave**
- **Notas**

3 Para especificar una puntuación, elija una opción en el cuadro de lista **Puntuación**.
4 Haga clic en **Aceptar**.

Puede cambiar la información del dibujo en cualquier momento.

Cerrar dibujos

Puede cerrar uno o varios dibujos en el momento que desee antes de salir de CorelDRAW.

Para cerrar dibujos

Para	Realice lo siguiente
Cerrar un dibujo	Haga clic en **Archivo** ▸ **Cerrar**.
Cerrar todos los dibujos	Haga clic en **Archivo** ▸ **Cerrar todo**.

Si no puede cerrar un documento, puede que haya alguna tarea en curso (como de impresión o almacenamiento) o que se hayan producido fallos en una. Consulte la barra de estado para ver el estado de las acciones.

Explorar tareas básicas

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

Si desea obtener información sobre	Consulte
Dibujo de líneas	"Asignar formato a líneas y contornos " en la página 138
Dibujo de formas	"Formas " en la página 165
Creación y manipulación de objetos	"Objetos " en la página 255
Adición de color a los objetos	"Rellenos " en la página 377
Adición de texto a un dibujo	"Añadir y manipular texto " en la página 489
Creación de dibujos para utilizarlos en la Web	"Exportar mapas de bits para Internet " en la página 790
Impresión de dibujos	"Conceptos básicos de impresión " en la página 757

CorelDRAW Visita guiada por el espacio de trabajo

Si se familiariza con la terminología y el espacio de trabajo de CorelDRAW, podrá seguir los conceptos y procedimientos del manual del usuario y en la Ayuda.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- "Terminología de CorelDRAW" (página 65)
- "Ventana de la aplicación" (página 66)
- "Barra de herramientas estándar" (página 68)
- "Caja de herramientas" (página 71)
- "Barra de propiedades" (página 84)
- "Ventanas acoplables" (página 84)
- "Barra de estado" (página 87)
- "Elija un espacio de trabajo" (página 87)

Terminología de CorelDRAW

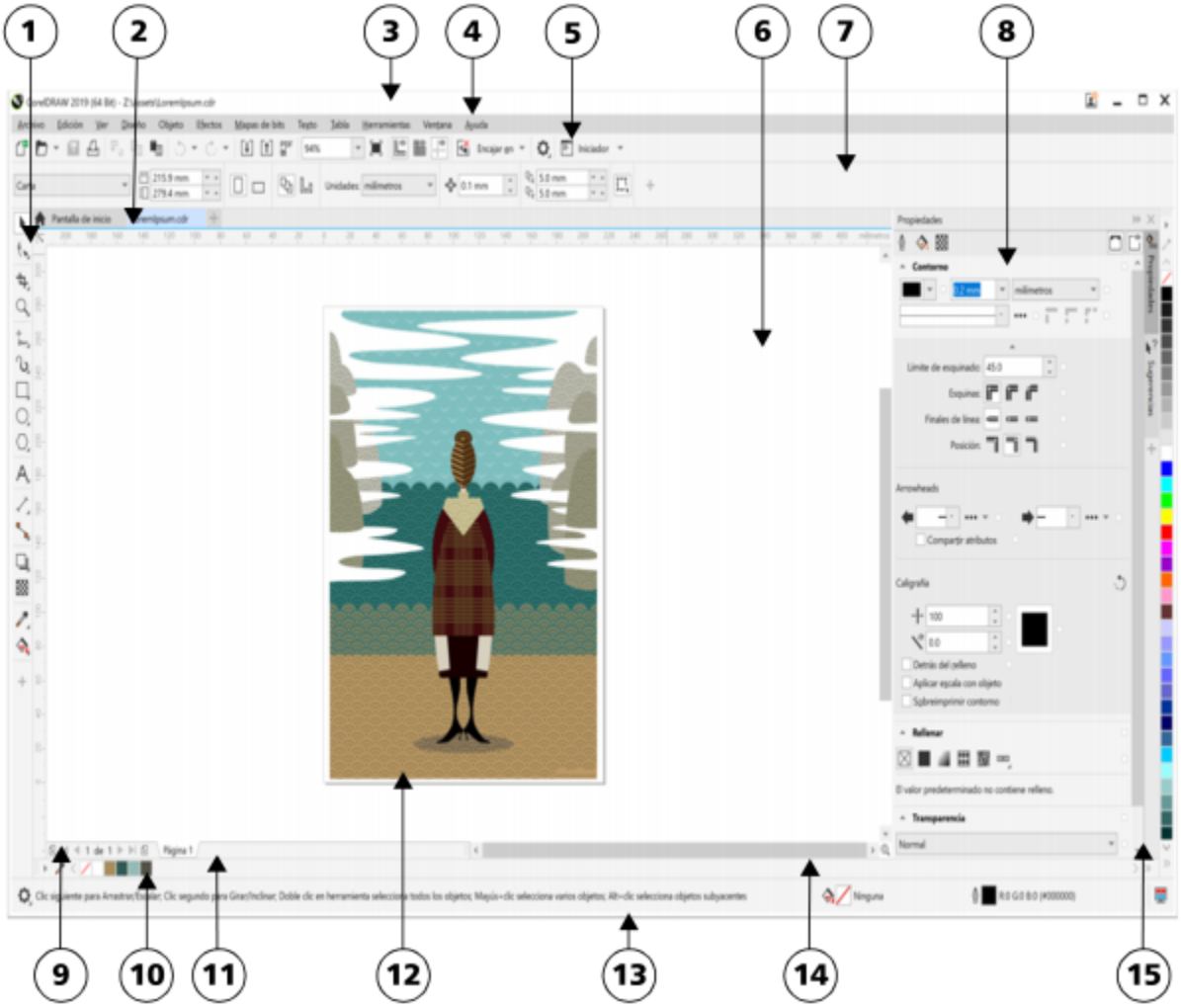
Antes de empezar a utilizar CorelDRAW, le conviene familiarizarse con los términos siguientes.

Término	Descripción
Objeto	Elemento de un dibujo, como una imagen, forma, línea, texto, curva, símbolo o capa.
Dibujo	La obra que crea en CorelDRAW; por ejemplo, ilustraciones personalizadas, logotipos, carteles y boletines informativos.
Gráfico vectorial	Imagen generada a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición y longitud de las líneas, así como la dirección en la que se dibujan.

Término	Descripción
Mapa de bits	Imagen formada por cuadrículas de píxeles o puntos.
Ventana acoplable	Una ventana que contiene comandos y configuración relevante para una herramienta o tarea específica
Menú lateral	Un grupo de herramientas o elementos de menú relacionados entre sí
Cuadro de lista	Una lista de opciones que se abre cuando el usuario hace clic en el botón de flecha hacia abajo.
Texto artístico	Texto al que se pueden aplicar efectos especiales, como sombras.
Texto de párrafo	Tipo de texto al que se pueden aplicar opciones de formato y que puede editarse en grandes bloques.

Ventana de la aplicación

A continuación se muestra la ventana de la aplicación CorelDRAW.



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

Componente	Descripción
1. Caja de herramientas	Proporciona herramientas para crear, rellenar y modificar los objetos del dibujo
2. Ficha de documento	Permite desplazarse rápidamente entre documentos abiertos
3. Barra de título	Muestra el título del dibujo seleccionado actualmente
4. Barra de menús	Contiene opciones de menú desplegable
5. Barra de herramientas	Contiene accesos directos a comandos de menú u otros

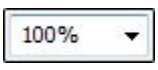
Componente	Descripción
6. Ventana de dibujo	El área fuera de la página de dibujo, delimitada por las barras de desplazamiento y los controles de la aplicación.
7. Barra de propiedades	Barra acoplable con comandos relacionados con la herramienta u objeto activo. Por ejemplo, cuando la herramienta **Texto** se encuentra activa, la barra de propiedades de texto muestra comandos para crear y editar texto.
8. Ventana acoplable	Muestra controles relacionados con tareas y herramientas, como botones de comandos, opciones y cuadros de lista para modificar dibujos
9. Reglas	Barras horizontales o verticales graduadas y utilizadas para determinar el tamaño y la posición de los objetos.
10. Paleta Documento	Una barra acoplable que contiene muestras de color para el documento actual.
11. Explorador de documentos	Proporciona controles para administrar páginas
12.Página de dibujo	El área imprimible de la ventana de dibujo
13. Barra de estado	Muestra la posición del objeto y sus propiedades, como tipo, tamaño, color, relleno y resolución
14. Explorador	Botón que abre una pantalla más pequeña para facilitar el desplazamiento por un dibujo
15. Paleta de colores	Una barra acoplable que contiene muestras de color

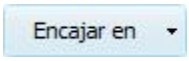
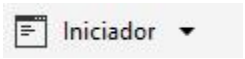
Para mostrar u ocultar las reglas, consulte la sección "Para ocultar o mostrar las reglas" en la página 619.

Puede personalizar la apariencia del espacio de trabajo de la aplicación determinando un nivel de escala, escogiendo un tema y modificando el color del escritorio y del borde de las ventanas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Personalizar el aspecto del espacio de trabajo" en la página 880.

Barra de herramientas estándar

La barra de herramientas estándar, que es la que se muestra de forma predeterminada, contiene botones que sirven de acceso directo a muchos comandos de menú. Si desea obtener más información sobre la personalización del contenido y el aspecto de la barra de herramientas, consulte la sección "Personalización de barras de herramientas" en la página 885.

Haga clic en este botón	Para
	Iniciar un dibujo nuevo
	Abrir un dibujo
	Guardar un dibujo
	Imprimir un dibujo
	Cortar los objetos seleccionados y almacenarlos en el Portapapeles
	Copiar los objetos seleccionados en el Portapapeles
	Pegar el contenido del Portapapeles en un dibujo
	Deshacer una acción
	Restaurar una acción después de deshacerla
	Importar un dibujo
	Exportar un dibujo
	Publicar como PDF:
	Establecer un nivel de zoom

Haga clic en este botón	Para
	Ver una previsualización a pantalla completa
	Mostrar u ocultar reglas
	Mostrar u ocultar cuadrícula
	Mostrar u ocultar líneas guía
	Desactivar todo el ajuste Haga clic de nuevo para restaurar las opciones de ajuste seleccionadas.
	Activar o desactivar la alineación automática de píxeles, cuadrícula de documentos, cuadrícula de línea base, líneas guía, objetos y página
	Abrir el cuadro de diálogo **Opciones de CorelDRAW**.
	Iniciar aplicaciones de Corel y filtros de conexión; o bien para acceder al cuadro de diálogo **Obtener más** a fin de descargar otras herramientas creativas

Más información sobre las barras de herramientas

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

Si desea obtener más información sobre la personalización de la posición, el contenido y el aspecto de las barras de herramientas, consulte la sección "Personalización de barras de herramientas" en la página 885.

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

Barra de herramientas	Descripción
Zoom	Contiene comandos para aumentar y reducir una página de dibujo. Para ello, permite especificar un porcentaje de la vista original, hacer clic en la herramienta **Zoom** y seleccionar una visualización de página.
Texto	Contiene comandos para alinear y asignar formato a texto.

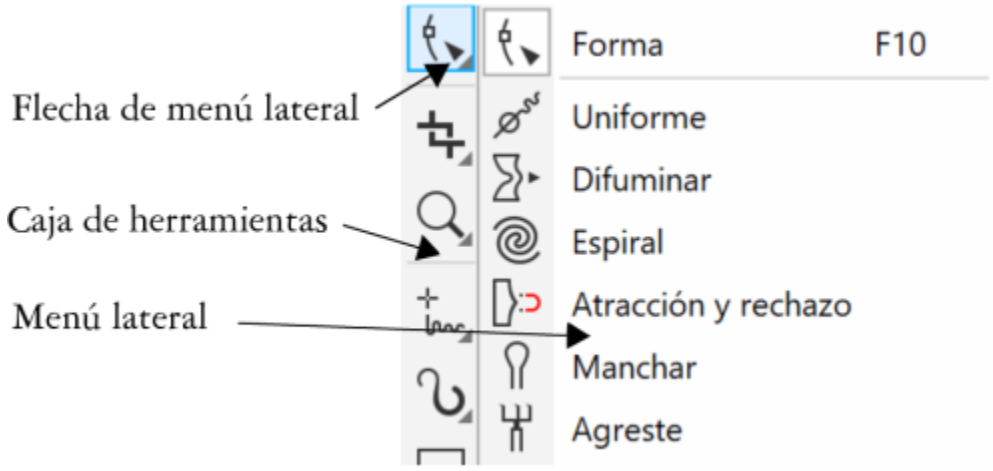
Barra de herramientas	Descripción
Diseño	Contiene comandos para convertir objetos en marcos de PowerClip y marcos de texto, mostrar guías de alineación, así como ajustar márgenes y columnas.
Transformar	Contiene comandos para inclinar, girar y reflejar objetos.
Macros	Contiene comandos para editar, probar y ejecutar macros
Internet	Contiene comandos para las herramientas relacionadas con Web para crear imágenes cambiantes y publicar en Internet.
Temporizador de proyectos	Contiene controles que permiten realizar un seguimiento del tiempo empleado en las tareas del proyecto

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

Para bloquear todas las barras de herramientas y evitar cambiar su posición de manera inadvertida, haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Bloquear barras de herramientas**.

Caja de herramientas

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

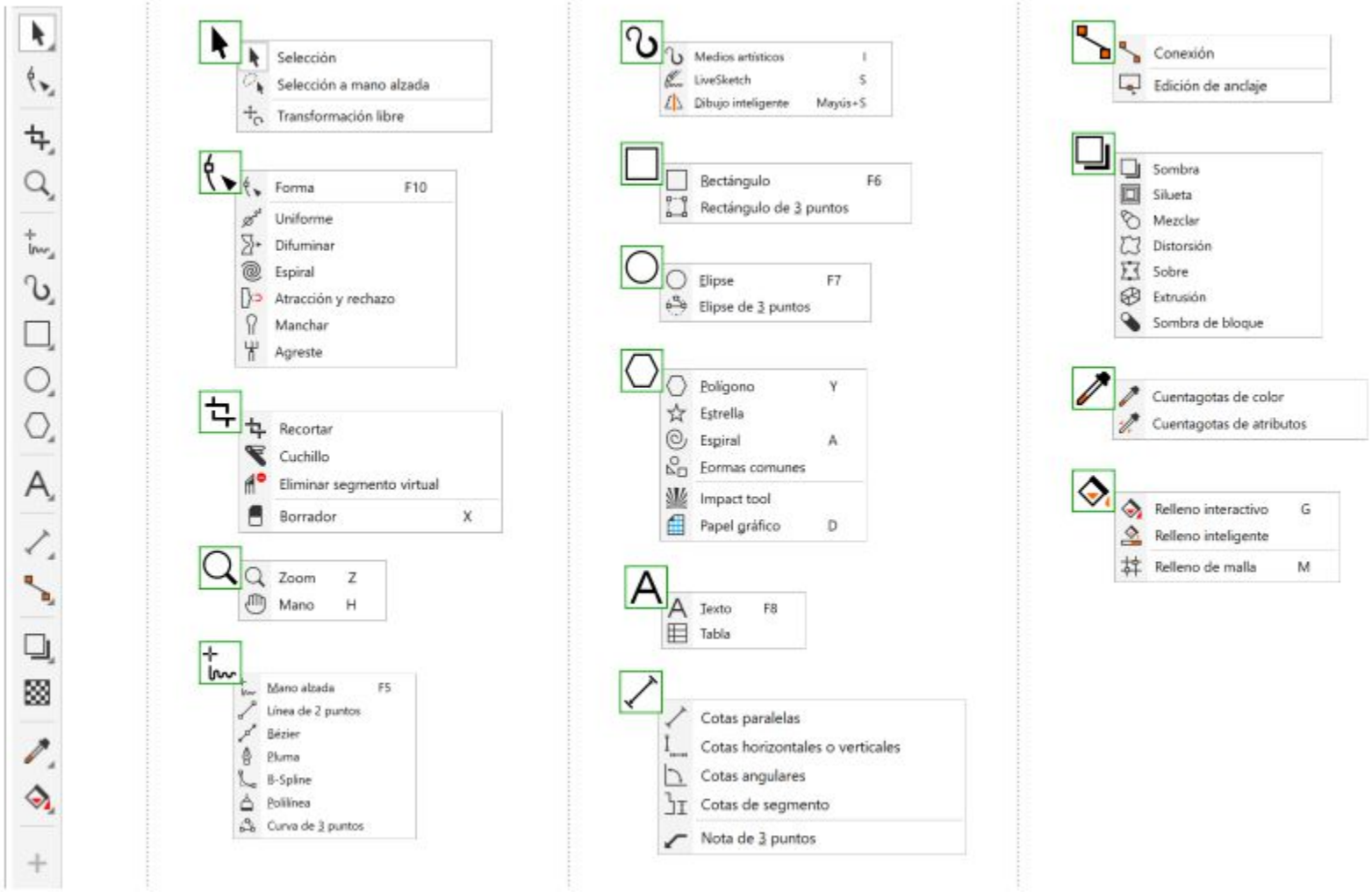


En el espacio de trabajo predeterminado, haga clic en la flecha del menú lateral de la herramienta Forma para abrir el menú lateral Editar Forma Herramientas.

Algunas herramientas de la caja de herramientas no están visibles de forma predeterminada. Puede elegir qué herramientas se mostrarán en la caja de herramientas.

Localizar herramientas

La siguiente ilustración muestra todos los menús laterales de la caja de herramientas CorelDRAW predeterminada y puede ayudarle a ubicar las herramientas de manera más sencilla.



Para mostrar u ocultar la caja de herramientas, haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Caja de herramientas**.

Para mostrar u ocultar herramientas de la caja de herramientas, haga clic en el botón **Personalización rápida** +, y active o desactive las casillas de verificación correspondientes. Si desea obtener más información, consulte la sección "Personalizar la caja de herramientas" en la página 888.

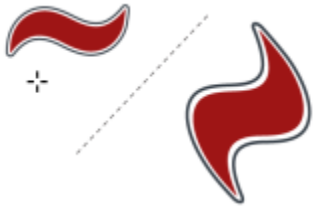
La siguiente tabla contiene una descripción de las herramientas que puede encontrar en la caja de herramientas de CorelDRAW.

Herramientas de selección

La herramienta **Selección** le permite seleccionar, inclinar y girar objetos, así como cambiar su tamaño.

La herramienta **Selección a mano alzada** le permite seleccionar objetos con el recuadro de selección a mano alzada.

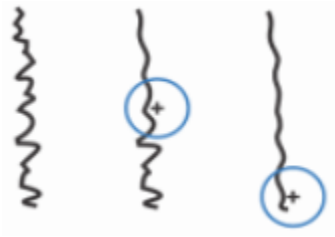
La herramienta **Transformación libre** le permite transformar un objeto mediante las herramientas **Rotación libre**, **Reflexión con ángulo libre**, **Escala libre** e **Inclinación libre**.



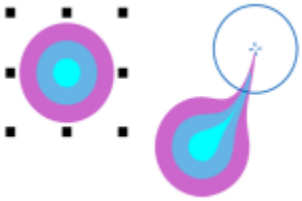
Herramientas de edición de forma

La herramienta **Forma** le permite editar la forma de los objetos.

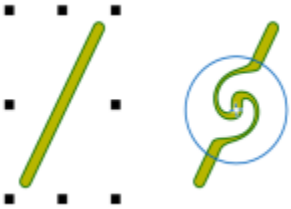
La herramienta **Suavizar** le permite uniformar los objetos de curva para quitar los bordes dentados y reducir el número de nodos.



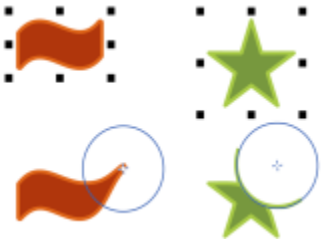
La herramienta **Difuminar** le permite dar forma a un objeto tirando de las extensiones o creando sangrías a lo largo de su contorno.



La herramienta **Espiral** le permite crear efectos de espiral arrastrando el puntero a lo largo del borde de los objetos.

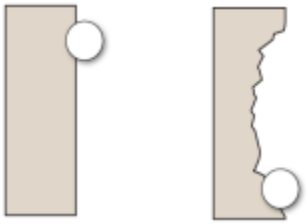


La herramienta **Atraer y repeler** le permite dar forma a los objetos atrayendo o repeliendo los nodos.



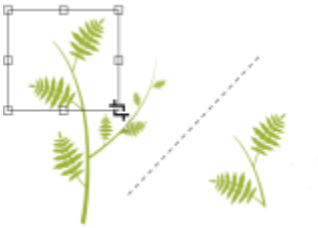
La herramienta **Pincel Deformador** permite distorsionar un objeto vectorial arrastrando el cursor a lo largo de su contorno.

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

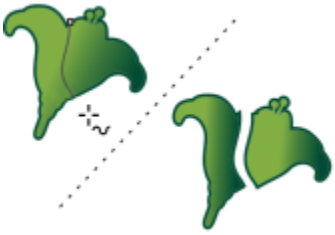


Herramientas de recorte

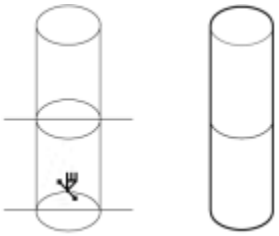
La herramienta **Recortar** permite quitar las partes que no necesite del dibujo.



La herramienta **Cuchillo** le permite segmentar objetos, grupos de objetos y mapas de bits por cualquier línea que especifique.



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

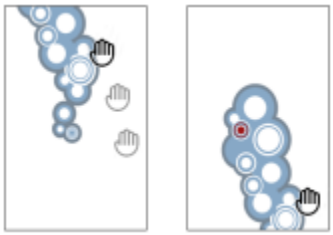


La herramienta **Borrador** le permite eliminar partes del dibujo.

Herramientas de zoom

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

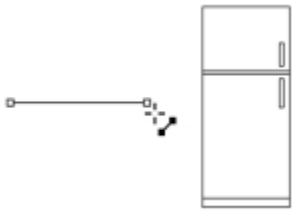
La herramienta **Mano** permite controlar la parte del dibujo visible en la ventana de dibujo.



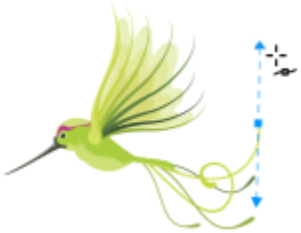
Herramientas de curvas

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

La herramienta **Línea de 2 puntos** permite dibujar un segmento de línea recta de 2 puntos.

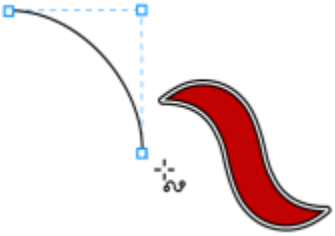


La herramienta **Bézier** le permite dibujar curvas segmento a segmento.

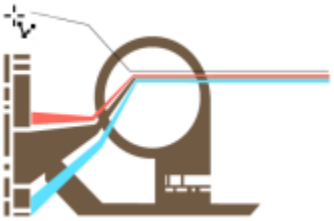


La herramienta **Pluma** le permite dibujar curvas segmento a segmento.

La herramienta **B-spline** permite dibujar líneas curvas mediante la configuración de puntos de control que siguen la forma de la curva sin dividirse en segmentos.



La herramienta **Polilínea** le permite dibujar líneas y curvas en modo de previsualización.

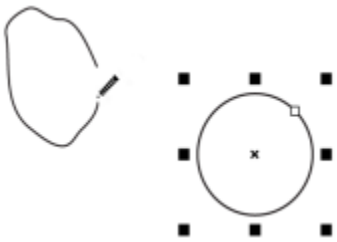


La herramienta **Curva de 3 puntos** le permite dibujar una curva a partir de la definición de tres puntos: inicial, central y final.

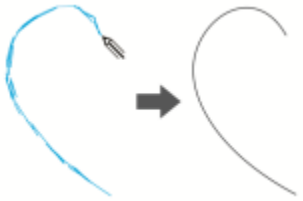
Herramientas de dibujo

La herramienta **Medios artísticos** proporciona acceso a las herramientas **Preestablecido**, **Pincel**, **Diseminador**, **Pluma caligráfica** y **Expresión**.

La herramienta **Dibujo inteligente** convierte sus trazos a mano alzada en formas básicas y curvas uniformadas.

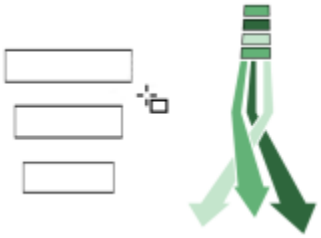


La herramienta **LiveSketch** le permite realizar esbozos de forma natural mediante el ajuste inteligente de los trazos.



Herramientas de rectángulo

La herramienta **Rectángulo** le permite dibujar rectángulos y cuadrados.

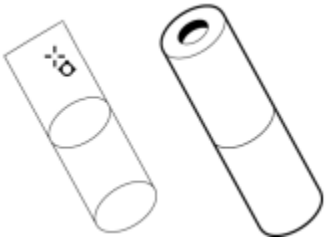


La herramienta **Rectángulo de 3 puntos** le permite dibujar rectángulos sesgados.

Herramientas de elipse

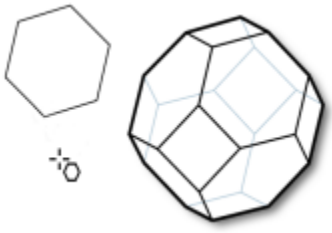
La herramienta **Elipse** permite dibujar elipses y círculos.

La herramienta **Elipse de 3 puntos** le permite dibujar elipses sesgadas.



Herramientas de forma

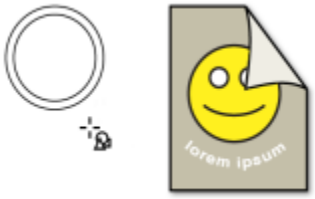
La herramienta **Polígono** permite dibujar polígonos y estrellas simétricos.



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

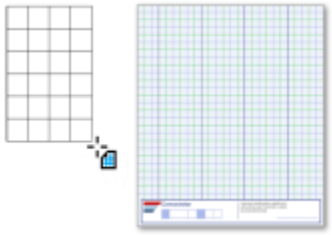
La herramienta **Espiral** le permite dibujar espirales simétricas y logarítmicas.

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



La herramienta **Impacto** permite crear efectos gráficos con un estilo inspirado en cómics e ilustraciones contemporáneas.

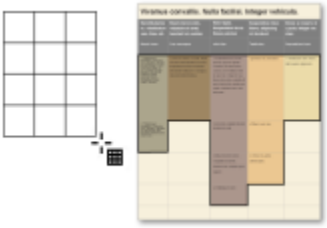
La herramienta **Papel gráfico** permite dibujar una cuadrícula de líneas similar a la del papel gráfico.



Herramientas de texto

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

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



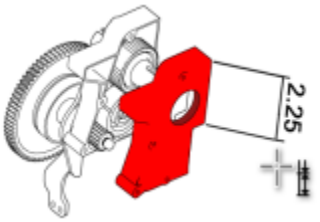
Herramientas de cotas

La herramienta **Cotas paralelas** permite dibujar líneas de cotas inclinadas.

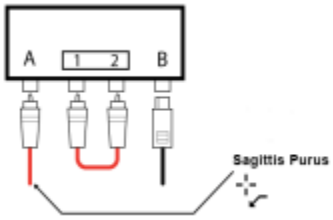
La herramienta **Cotas horizontales o verticales** permite dibujar líneas de cotas horizontales o verticales.

La herramienta **Cotas angulares** permite dibujar líneas de cotas angulares.

La herramienta **Cotas de segmento** permite mostrar la distancia entre los nodos finales de uno o varios segmentos.

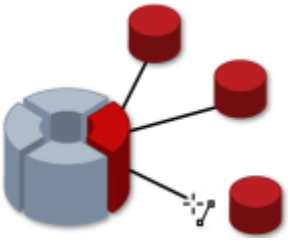


La herramienta **Nota de 3 puntos** le permite dibujar una nota con una primera línea de dos segmentos.

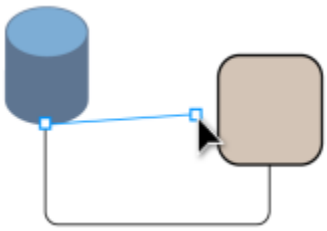


Herramientas de conector

La herramienta **Conexión** le permite dibujar líneas de conexión rectas, en ángulo recto y en ángulo recto redondeado.



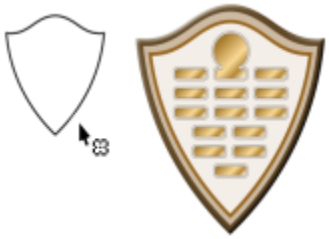
La herramienta **Edición de anclaje** permite modificar puntos de anclaje de la línea de conexión.



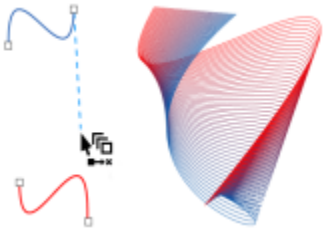
Herramientas de efecto

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

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



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



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

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

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

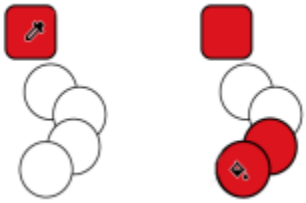
La herramienta **Sombra en bloque** le permite añadir sombras vectoriales sólidas a objetos y texto.

Herramienta Transparencia

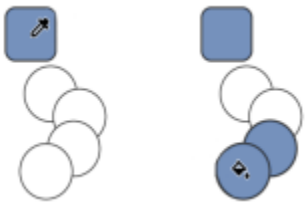
La herramienta **Transparencia** le permite aplicar transparencias a los objetos.

Herramientas de cuentagotas

La herramienta **Cuentagotas de color** le permite seleccionar y copiar un color a partir de un objeto de la ventana de dibujo o del escritorio.

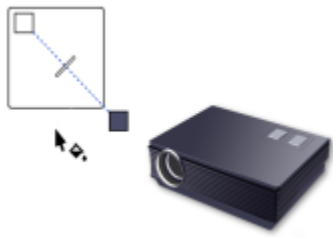


La herramienta **Cuentagotas de atributos** le permite seleccionar y copiar propiedades de objetos, tales como el grosor de las líneas, tamaño y efectos, a partir de un objeto de la ventana de dibujo.

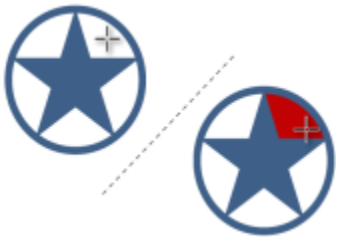


Herramientas de relleno

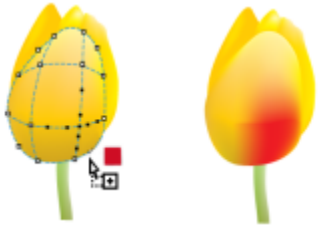
La herramienta **Relleno interactivo** le permite aplicar distintos rellenos.



La herramienta **Relleno inteligente** le permite crear objetos a partir de áreas demarcadas y a continuación aplicar un relleno a dichos objetos.

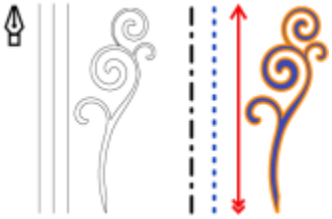


La herramienta **Relleno de malla** le permite aplicar una cuadrícula de malla a un objeto.



Herramienta Contorno

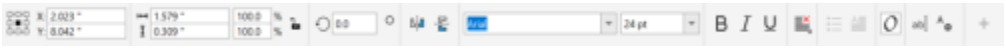
La herramienta **Contorno** abre un menú lateral que le proporciona acceso rápido a elementos tales como los cuadros de diálogo **Pluma del contorno** y **Color del contorno**. Esta herramienta no se muestra de forma predeterminada en la caja de herramientas. Si desea obtener información sobre cómo visualizarla, consulte la sección "Para personalizar la caja de herramientas" en la página 888.



Barra de propiedades

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

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



Puede personalizar el contenido y la posición de la barra de propiedades según sus necesidades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Personalizar la barra de propiedades" en la página 889.

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

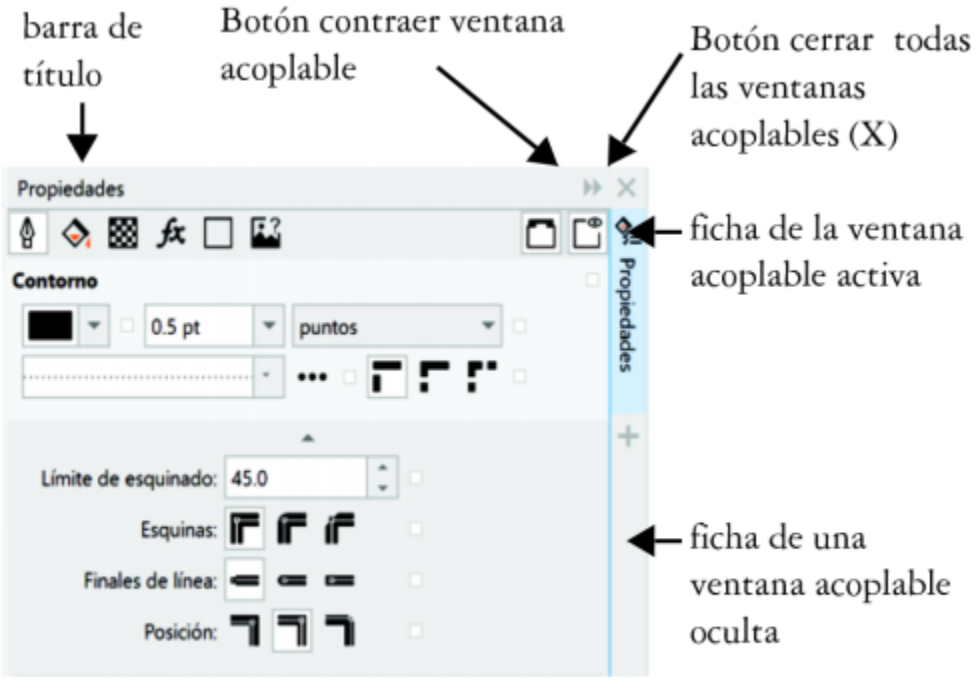
Para mostrar u ocultar controles de la barra de propiedades, haga clic en el botón **Personalización rápida** +, y active o desactive las casillas de verificación correspondientes.

Ventanas acoplables

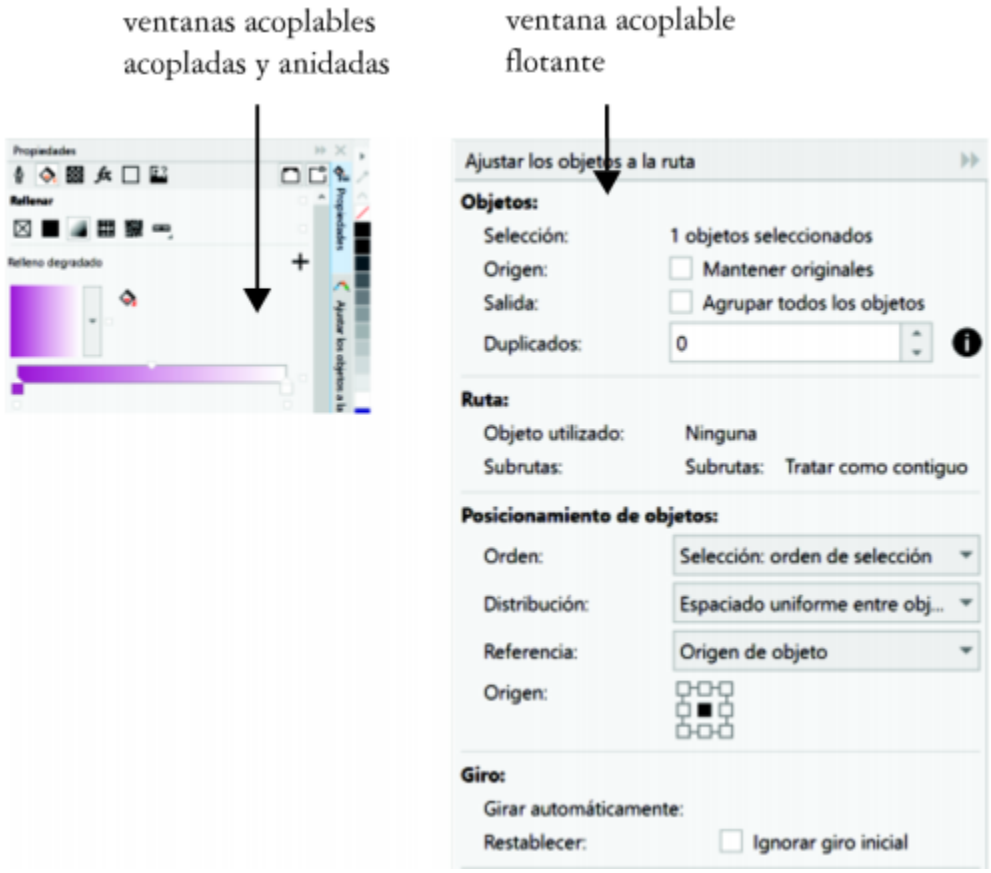
Las ventanas acoplables muestran los mismos tipos de controles que un cuadro de diálogo, como botones de comando, opciones y cuadros de lista. A diferencia de la mayoría de los cuadros de diálogo, es posible mantener abiertas las ventanas acoplables mientras se trabaja con un documento, para así poder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

Las ventanas acoplables pueden estar acopladas o flotantes. Una ventana acoplable acoplada se conecta al borde de la ventana de la aplicación, a una barra de herramientas o a una paleta. Una ventana acoplable flotante no se conecta a ningún elemento del espacio de trabajo. Si abre varias ventanas acoplables, normalmente aparecen anidadas y solo una se ve en su totalidad. Puede visualizar rápidamente una ventana acoplable que no esté a la vista, con tan sólo hacer clic en la ficha de la ventana.

Las ventanas acoplables pueden moverse y contraerse para ahorrar espacio en la pantalla.



Un ejemplo de ventana acoplable. Cuando abre la ventana acoplable Propiedades y hace clic en un objeto de la ventana de dibujo, puede acceder a varias opciones para modificar las propiedades del objeto.



En este ejemplo, las ventanas acoplables Propiedades y Objetos están acopladas y anidadas. La ventana acoplable Transformar está flotando.

Para abrir una ventana acoplable

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** y haga clic en una ventana acoplable.

Para abrir o cerrar ventanas acoplables, puede hacer clic en el botón **Personalización rápida** situado a la derecha de una ventana acoplable y activar o desactivar las casillas de verificación correspondientes.

También puede cerrar una ventana acoplable haciendo clic en el botón **X** de su barra de título. Al hacer clic en el botón **X** de la barra de título, se cerrarán todas las ventanas acoplables de un grupo. Para cerrar solo una ventana acoplable, haga clic en el botón **X** de la ficha esta.

Para mover ventanas acoplables

Para mover	Realice lo siguiente
Ventana acoplable	Arrastre la ficha de la ventana acoplable a otra ubicación.
Varias ventanas acoplables anidadas	Arrastre la barra de título de la ventana acoplable activa a otro lugar.

Para acoplar una ventana acoplable flotante

- Arrastre la ficha o la barra de título de la ventana acoplable a un borde de la ventana de dibujo y coloque el cursor en el borde. Cuando aparezca una previsualización en gris de la posición de la ventana acoplable, suelte el botón del ratón.

Para contraer una ventana acoplable

- Haga clic en el botón **Contraer ventanas acoplables** ▶▶ de la barra de título de la ventana acoplable.

Para expandir una ventana acoplable, haga clic en la ficha de esta.

Barra de estado

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

Puede editar el relleno y el contorno de los objetos seleccionados haciendo clic en los iconos de relleno y contorno de la barra de estado.

Si desea obtener más información sobre cómo personalizar el contenido y el aspecto de la barra de estado, consulte la sección "Personalizar la barra de estado " en la página 890.

Para ocultar la barra de estado

- Para ocultar la barra de estado, haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Barra de estado**.

Elija un espacio de trabajo

CorelDRAW incluye un conjunto de espacios de trabajo diseñados para contribuir a incrementar su productividad. Un espacio de trabajo es una configuración que determina la forma en que se organizan las barras de menús, los elementos de menú y los botones cuando se abre la aplicación. Puede elegir un espacio de trabajo en la **pantalla de inicio** o cambiar a un espacio de trabajo diferente desde la aplicación.

Los espacios de trabajo especializados CorelDRAW están configurados de acuerdo con tareas o flujos de trabajo específicos, como operaciones de diseño de página o de ilustración. Su objetivo consiste en ofrecer un acceso más sencillo a las herramientas que use con mayor frecuencia.

La siguiente tabla describe los espacios de trabajo disponibles:

Espacio de trabajo	Descripción
Lite	Este espacio de trabajo facilita el acceso a las herramientas y funciones de CorelDRAW que se usan con mayor frecuencia. Si usa CorelDRAW por primera vez, el espacio de trabajo Lite resulta ideal para familiarizarse con el programa.
Default	Este espacio de trabajo se ha rediseñado para proporcionar una ubicación más intuitiva de las herramientas y los controles. Este

Espacio de trabajo	Descripción
	espacio de trabajo es ideal para usuarios con experiencia en otro software de gráficos vectoriales, así como para aquellos que estén familiarizados con CorelDRAW. Los temas de la Ayuda se basan en el espacio de trabajo predeterminado.
Función táctil	Optimizado para dispositivos táctiles, el espacio de trabajo táctil es perfecto para el trabajo de campo y la creación de esbozos. Puede completar sus tareas mediante toques, un dial o un lápiz gráfico sin necesidad de ratón ni teclado.
Ilustración	Este espacio de trabajo está diseñado para conseguir que el proceso de crear diseños de cubiertas de libros, anuncios para revistas, guiones gráficos y otros tipos de ilustraciones resulte más eficaz e intuitivo.
Diseño de página	Este espacio de trabajo está optimizado para organizar objetos de gráficos o de texto, de modo que pueda crear diseños atractivos para tarjetas de visita, materiales promocionales, envases o documentos de varias páginas, como folletos y boletines informativos.
Adobe Illustrator	Simula el espacio de trabajo de Adobe Illustrator colocando las funciones de CorelDRAW en el lugar en las que normalmente encontraría la función equivalente en Adobe Illustrator. Este espacio de trabajo resulta útil si acaba de cambiar de Adobe Illustrator a CorelDRAW y no está familiarizado con el espacio de trabajo de CorelDRAW.

Si dispone de un flujo de trabajo único, puede crear un espacio de trabajo personalizado que esté optimizado para sus necesidades específicas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Crear espacios de trabajo" en la página 878.

Para seleccionar un espacio de trabajo

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Espacio de trabajo** y seleccione uno de los espacios de trabajo disponibles.

También puede elegir un espacio de trabajo en la Pantalla de inicio o en el cuadro de diálogo **Estaciones de trabajo** (**Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Estaciones de trabajo**).

Herramientas creativas y contenido

Puede ampliar su colección de herramientas creativas descargando herramientas creativas y contenido y comprando aplicaciones, plugins y packs de contenido. También puede buscar y gestionar contenido, como imágenes vectoriales y de mapas de bit (también conocidas como ráster) en carpetas locales o en red y en dispositivos portátiles. Cuando encuentre el contenido que necesite, podrá incorporarlo a su documento o abrirlo en su aplicación asociada.

CorelDRAW se integra completamente con las funcionalidades de búsqueda que ofrece Windows. De forma predeterminada, la aplicación busca en todas las carpetas locales que Windows Search indexa. Si desea obtener más información sobre la modificación de las opciones de indexado en Windows Search, consulte la Ayuda de Windows.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Tipos de contenido" (página 89)
- "Modificar las ubicaciones de contenido" (página 91)
- "Adquirir aplicaciones, plug-ins y contenido" (página 91)
- "Busque imágenes con la ventana acoplable CONNECT Content" (página 92)
- "Utilice y administre imágenes con la ventana acoplable CONNECT Content" (página 95)
- "Explorador CONNECT" (página 97)
- "Busque contenido con el explorador CONNECT" (página 100)
- "Vea contenido en el explorador CONNECT" (página 102)
- "Use contenido del explorador CONNECT" (página 103)
- "Administrar contenido con la ventana acoplable Bandeja" (página 106)
- "Sincronización de bandejas con OneDrive" (página 107)

Tipos de contenido

Entre los tipos de contenido se incluyen imágenes (gráficos vectoriales y de mapas de bits), fuentes, listas de imágenes, paletas, marcos de fotos y plantillas. Si desea obtener información sobre los rellenos, consulte la sección "Buscar y ver rellenos y transparencias" en la página 415. Para obtener información sobre las plantillas, consulte la sección "Buscar plantillas" en la página 580. Para obtener información sobre las fuentes, consulte la sección de ayuda del administrador de fuentes de Corel o "Adquirir otras fuentes" en la página 557.

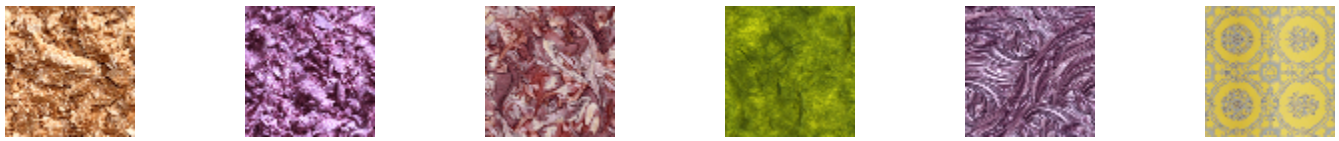
Para encontrar los gráficos vectoriales y de mapa de bits almacenados en carpetas locales y en red, así como dispositivos portátiles, utilice la ventana acoplable CONNECT Content. Para buscar imágenes en Flickr, sincronizar contenido con OneDrive o descargar todas las imágenes utilizadas en un sitio web, utilice la ventana acoplable del explorador CONNECT.

Imágenes vectoriales de muestra

Imágenes de mapas de bits de muestra

Patrones de vectores de muestra

Patrones de mapas de bits de muestra



Marcos de fotos de muestra

Listas de imágenes de muestra

Modificar las ubicaciones de contenido

Las imágenes, los rellenos, fuentes, listas de imágenes, marcos de fotos, las bandejas y las plantillas se guardan en sus carpetas **Documentos\Corel\Corel Content\[Tipo de contenido]**. Puede cambiar la ubicación de algunos de estos archivos de contenido, o de todos ellos, yendo a carpetas diferentes. Por ejemplo, puede elegir guardar plantillas y fuentes en una nueva ubicación, pero dejar otros archivos de contenido en su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content**.

Cuando cambie una ubicación de contenido, puede elegir mover los archivos de contenido desde la ubicación anterior a la nueva ubicación.

Puede restablecer una o varias ubicaciones de contenido a sus carpetas predeterminadas en el cuadro de diálogo **Opciones globales**. O bien, puede restablecer todas las ubicaciones de contenido cuando restablezca la configuración predeterminada de la aplicación manteniendo pulsada la tecla **F8** durante el inicio. Con este método, se mantienen todos los archivos guardados en ubicaciones personalizadas. Para restaurar las ubicaciones de contenido personalizadas, debe encontrar de nuevo sus respectivas carpetas.

Para cambiar una ubicación de contenido

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.
2. Haga clic en **Ubicaciones de archivo**.
3. Haga clic en la ubicación que desea cambiar y haga clic en **Editar**.
4. En el cuadro de diálogo **Seleccionar carpeta**, vaya hasta la carpeta que desee.
   Si desea mover los archivos de contenido guardados en la ubicación anterior a la nueva carpeta, haga clic en **Sí** en el cuadro de diálogo **Mover contenido**.

También es posible

Restablecer la ubicación de un único tipo de contenido	Haga clic en el nombre del tipo de contenido y, a continuación, haga clic en **Restablecer**.
Restablecer las ubicaciones de varios tipos de contenido	Manteniendo pulsada la tecla **Ctrl**, haga clic en los tipos de contenido que desee y en **Restablecer**.

Adquirir aplicaciones, plug-ins y contenido

El cuadro de diálogo Obtener más le permite descargar aplicaciones y filtros de conexión, así como herramientas creativas y contenido como paquetes de rellenos y paquetes de fuentes desde CorelDRAW. La selección se actualiza con nuevas ofertas en cuanto estén disponibles. Algunos elementos son gratuitos, mientras que otros productos se pueden comprar.

Tanto las aplicaciones como los filtros de conexión requieren una instalación.

Para desinstalar una aplicación o un filtro de conexión, diríjase al Panel de control del sistema operativo.

AfterShot 3 HDR

Corel® AfterShot™ 3 HDR le permite realizar de manera sencilla correcciones y mejoras a sus fotos JPEG o RAW, y aplicar ajustes a miles de fotos al momento con herramientas de procesamiento por lotes. Además, puede crear imágenes HDR (High Dynamic Range) con el módulo HDR, incluido en AfterShot 3 HDR. Descargue Corel AfterShot 3 HDR gratis desde CorelDRAW y aprenda rápidamente a editar fotografías a nivel profesional. Para acceder a funciones más potentes de edición y administración de fotos, actualice a la última versión de AfterShot Pro desde el cuadro de diálogo **Obtener más**.

Restauración de adquisiciones

Después de adquirir herramientas creativas, aparecerán marcas de verificación junto a sus nombres. Si reinstala o instala el conjunto de aplicaciones en otro PC, podrá restaurar sus adquisiciones. Los elementos que haya comprado aparecerán en el cuadro de diálogo Obtener más para que pueda descargarlos y volverlos a instalar.

Para acceder al cuadro de diálogo Obtener más

- Haga clic en el botón **Iniciador** de la barra de herramientas estándar y en **Obtener más**.

Para descargar AfterShot 3 HDR

- Haga clic en el botón **Iniciador** de la barra de herramientas estándar y en AfterShot 3 HDR.

Después de descargar AfterShot 3 HDR, puede iniciarlo desde el botón **Iniciador** de la barra de herramientas estándar.

Para obtener información detallada acerca de cómo utilizar AfterShot 3 HDR, inicie la aplicación y acceda a la ayuda pulsando **F1**.

Para acceder a una aplicación o un plugin

- Haga clic en el botón **Iniciador** en la barra de herramientas estándar y, a continuación, haga clic en la aplicación o el plugin que desee utilizar.

Para restaurar sus adquisiciones

1. Haga clic en **Ayuda** ▸ **Restaurar adquisiciones**.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, escriba la dirección de correo electrónico utilizada para realizar las compras y haga clic en **Continuar**.

   Se mostrará una lista de sus adquisiciones.
3. Haga clic en **Cerrar**.

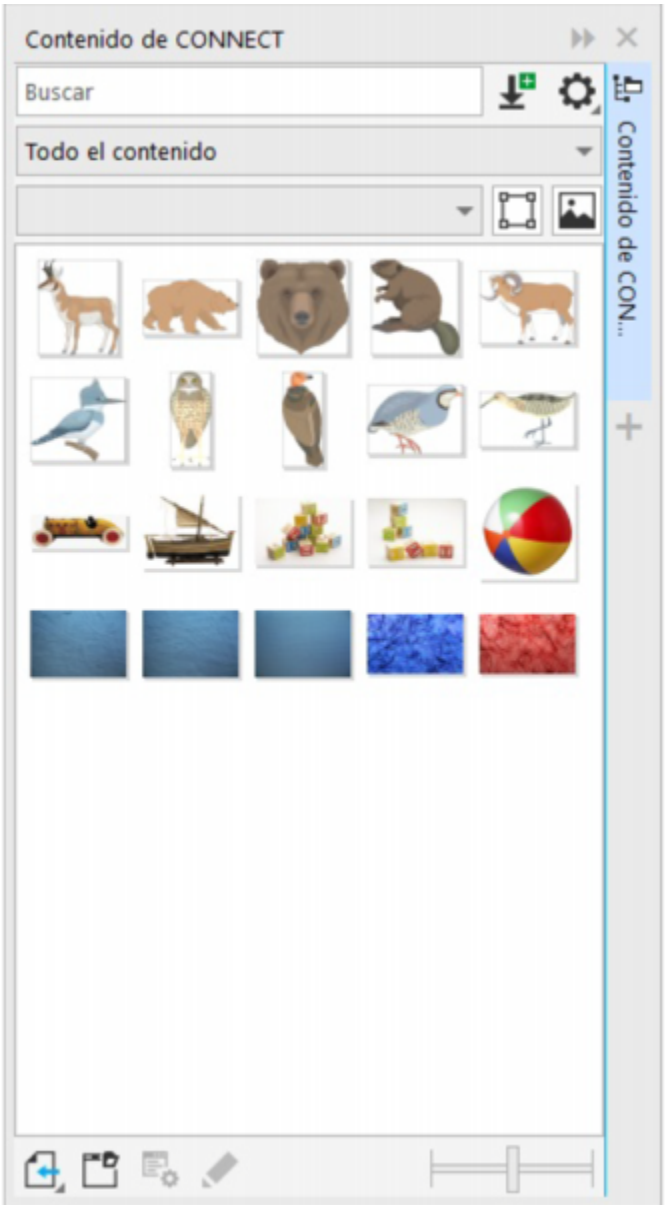
   La lista de ofertas del cuadro de diálogo **Obtener más** se actualiza para mostrar los elementos que ya ha adquirido.
4. Descargue los elementos que desee.

Busque imágenes con la ventana acoplable CONNECT Content

La ventana acoplable CONNECT Content (**Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **CONNECT Content**) ofrece una ubicación central en la que puede buscar imágenes vectoriales y de mapa de bits en las carpetas locales o de red y en dispositivos portátiles. Una vez encuentre la imagen que necesita, puede añadirla a su proyecto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Utilice y administre imágenes con la ventana acoplable CONNECT Content" en la página 95.

Para comenzar, Corel proporciona contenido local almacenado en su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Images**. Si desea ampliar su colección de imágenes, puede descargar paquetes de imágenes adicionales desde el cuadro de diálogo Obtener más.

Para acceder a las imágenes guardadas en carpetas locales fuera de su carpeta **Documents\Corel\Corel Content\Images**, puede crear enlaces, conocidos como alias, a esas carpetas. Además, se pueden utilizar alias para acceder a imágenes guardadas en ubicaciones de red compartidas, así como a dispositivos de almacenamientos secundarios, como unidades flash USB y discos duros portátiles.



Puede buscar por nombre de archivo, título o etiquetas asociadas con imágenes. Por ejemplo, si escribe "árbol" en el campo de texto, la aplicación filtra automáticamente todos los archivos que no coinciden y solo verá los archivos que tienen la palabra "árbol" en el nombre de archivo, en el título o en etiquetas.

Puede estrechar los resultados de la búsqueda escogiendo la fuente del contenido (por ejemplo, una ubicación de carpeta específica) y la categoría (por ejemplo, Naturaleza). También puede ver la lista de sus imágenes favoritas o usadas más recientemente, y puede ordenar las imágenes por el nombre y la fecha de creación o modificación.

Por defecto, puede explorar y buscar en la biblioteca de **Todo el contenido**, almacenada en la carpeta **Documents\Corel\Corel Content \Images**. También puede buscar y explorar una carpeta o una lista de uno en uno.

Cuando copia una carpeta que contiene muchas imágenes a su equipo, puede que su sistema operativo tarde un poco en indexar la carpeta. Para ver, explorar y buscar contenido en dicha carpeta de inmediato, es posible que tenga que volver a indexar la carpeta.

Puede aumentar el tamaño de las miniaturas o reducirlo para ver más resultados de búsqueda de un vistazo.

Para encontrar, filtrar y ordenar imágenes

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **CONNECT Content**.

2 Escriba una palabra en el campo **Buscar** y pulse **Intro**.

Las miniaturas que coinciden con el término de búsqueda aparecerán en el panel de visualización.

Para buscar y explorar todo el contenido disponible, seleccione **Todo el contenido** en el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**.

También es posible

Filtrar imágenes	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione un elemento distinto a **Todo el contenido**. Elija una categoría en el cuadro de lista **Filtrar contenido**. Para ver solo clipart y gráficos vectoriales, haga clic en el botón **Mostrar imágenes vectoriales** . Para ver solo fotos y otros mapas de bits, haga clic en el botón **Mostrar imágenes ráster** .
Ver las imágenes usadas más recientemente	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Reciente**.
Ver sus imágenes favoritas	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Favoritos**. Si desea obtener información sobre cómo marcar un contenido como favorito, consulte la sección "Para etiquetar, eliminar y editar las propiedades de imágenes " en la página 96.
Ordenar imágenes	Haga clic en el botón **Opciones de carpeta o alias** , y seleccione uno de los siguientes elementos: • **Ordenar por nombre** ordena las plantillas por nombre de archivo, en orden alfabético. • **Ordenar por fecha de creación** ordena imágenes por la fecha en la que se crearon, empezando por la última imagen creada. • **Ordenar por último modificado** ordena imágenes por la fecha en la que se modificaron, empezando por la última imagen modificada. Las imágenes de la lista **Favoritos** se ordenan automáticamente por la fecha en la que los marcó como favoritos, empezando por la última imagen añadida a **Favoritos**. Las imágenes de su lista **Reciente** se ordenan automáticamente por la fecha en la que los usó, empezando por la imagen usada por última vez.
Explorar o buscar todos elementos en su biblioteca **Todo el contenido**	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Todo el contenido**. Haga clic en el botón **Opciones de carpeta o alias** y asegúrese de que el comando **Buscar recursivamente** esté activado.

También es posible

Reindexar una carpeta	Haga clic en el botón **Opciones de carpeta o alias** y seleccione **Volver a indexar carpeta**.

Para descargar y añadir un nuevo paquete de imagen

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **CONNECT Content**.
2. Haga clic en el botón **Obtener más**.
3. En el cuadro de diálogo **Obtener más**, haga clic en el paquete de imágenes que desee.
4. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Haga clic en **Comprar ahora** y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para realizar la adquisición.
   - Haga clic en **Descargar** si el elemento está incluido en su producto o suscripción.

Para añadir un alias a una ubicación que contiene imágenes

1. En la ventana acoplable **CONNECT Connect**, abra el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** y haga clic en **Añadir nueva**.
2. Haga clic en **Crear alias**.
3. Explore la carpeta o la ubicación que desea en el cuadro de diálogo **Localizar contenido biblioteca**.
4. Haga clic en **Seleccionar carpeta**.
   Si no puede ver las imágenes inmediatamente, haga clic en el botón **Opciones de carpeta o alias** y en **Volver a indexar carpeta**.

Para ver el nombre de archivo y la ubicación de una imagen

- Mantenga el puntero sobre una miniatura.

Para ajustar el tamaño de las miniaturas de imágenes

- Desplace el deslizador **Tamaño de miniatura**.

Utilice y administre imágenes con la ventana acoplable CONNECT Content

Cuando encuentre la imagen vectorial o de mapa de bits que desee, puede añadirla a su proyecto como objeto incorporado o enlazado. Cuando inserte un gráfico vectorial, puede colocarlo en la posición original en la que se creó respecto a la página.

Puede administrar la lista de paquetes locales y alias (vínculos a carpetas locales, ubicaciones de red y dispositivos de almacenamiento secundarios). Por ejemplo, puede cambiar el nombre de los paquetes locales o alias, y puede eliminarlos de la lista. Si un alias no funciona porque la carpeta se ha movido, puede ir a la nueva ubicación para restablecer el vínculo.

Para encontrar con facilidad las imágenes, puede etiquetarlas como favoritos. Además, puede ver y cambiar las propiedades de una imagen. Por ejemplo, puede cambiar su título y añadir nuevas etiquetas y eliminar las etiquetas existentes. Cuando una imagen deja de ser necesaria, puede eliminarse.

Para insertar contenido en el documento activo

1. En la ventana acoplable **CONNECT Content**, haga clic en un miniatura.
2. Haga clic en el botón **Importar** y seleccione uno de los siguientes comandos:
   - **Importar y enlazar**: inserta el archivo como un objeto enlazado
   - **Importar en posición original**: permite importar y colocar un gráfico vectorial en la posición original en la que se creó respecto a la página. El gráfico se sitúa como un objetos incorporado.
   - **Importar**: inserta el archivo como un objeto enlazado

3 Siga las instrucciones en pantalla.

También puede insertar un archivo en un documento activo como objeto incorporado si arrastra el archivo desde el panel de vista hasta el documento activo.

También puede insertar un archivo en un documento activo si hace clic derecho en el archivo del panel de visualización y selecciona un comando **de importación**.

Para abrir y editar una imagen

1 En la ventana acoplable **CONNECT Content**, haga clic en un miniatura.

2 Haga clic en el botón **Editar** .

El archivo se abre en su aplicación asociada.

Para actualizar la lista de carpetas y alias en la ventana acoplable CONNECT Content

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **CONNECT Content**.

2 Seleccione una carpeta de contenido o un alias del cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** en **Todo el contenido**.

3 Haga clic en el botón **Opciones de carpeta o alias** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambie el nombre de un paquete de contenido o alias	Haga clic en **Cambiar nombre**, y en el cuadro de diálogo **Cambiar nombre**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.
Explorar una carpeta que se ha movido o cuyo nombre ha cambiado	Haga clic en **Explorar** y vaya a la carpeta que contiene las imágenes.
Eliminar un alias de la lista	Haga clic en **Quitar**.
Abra el paquete de contenido o el alias en Windows Explorer	Haga clic en **Abrir ubicación de carpeta**.

Para etiquetar, eliminar y editar las propiedades de imágenes

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **CONNECT Content**.

2 Realice una acción de la siguiente tabla.

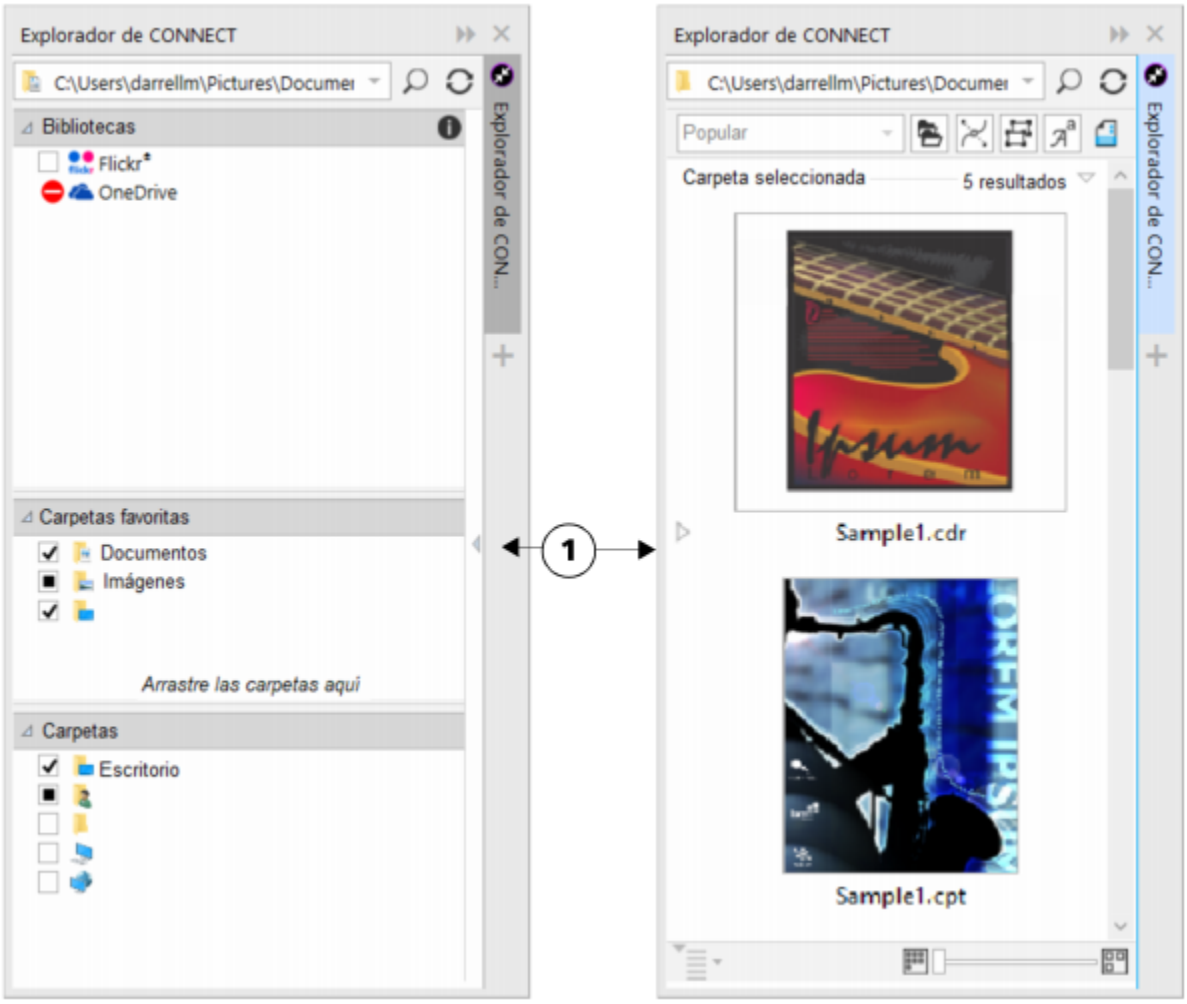
Para	Realice lo siguiente
Etiquetar una imagen como favorita	Haga clic derecho en una miniatura y seleccione **Favorito**.
Editar propiedades de una imagen	Haga clic derecho en una miniatura y seleccione **Propiedades**. Elija cualquiera de las opciones del cuadro de diálogo **Propiedades**. • Elija un idioma en el cuadro de lista **Idioma**. • Escriba un nuevo nombre en el cuadro **Título**. • Seleccione una categoría del cuadro de lista **Categoría** para categorizar la imagen.

Para	Realice lo siguiente
	• Para asignar una categoría personalizada, seleccione **Nueva categoría** en el cuadro de lista **Categoría** y escriba el nombre de la categoría en el campo. • Añada o elimine etiquetas en el cuadro **Etiquetas**.
Elimine un archivo de su biblioteca local	Haga clic derecho en una miniatura y seleccione **Eliminar**.

Explorador CONNECT

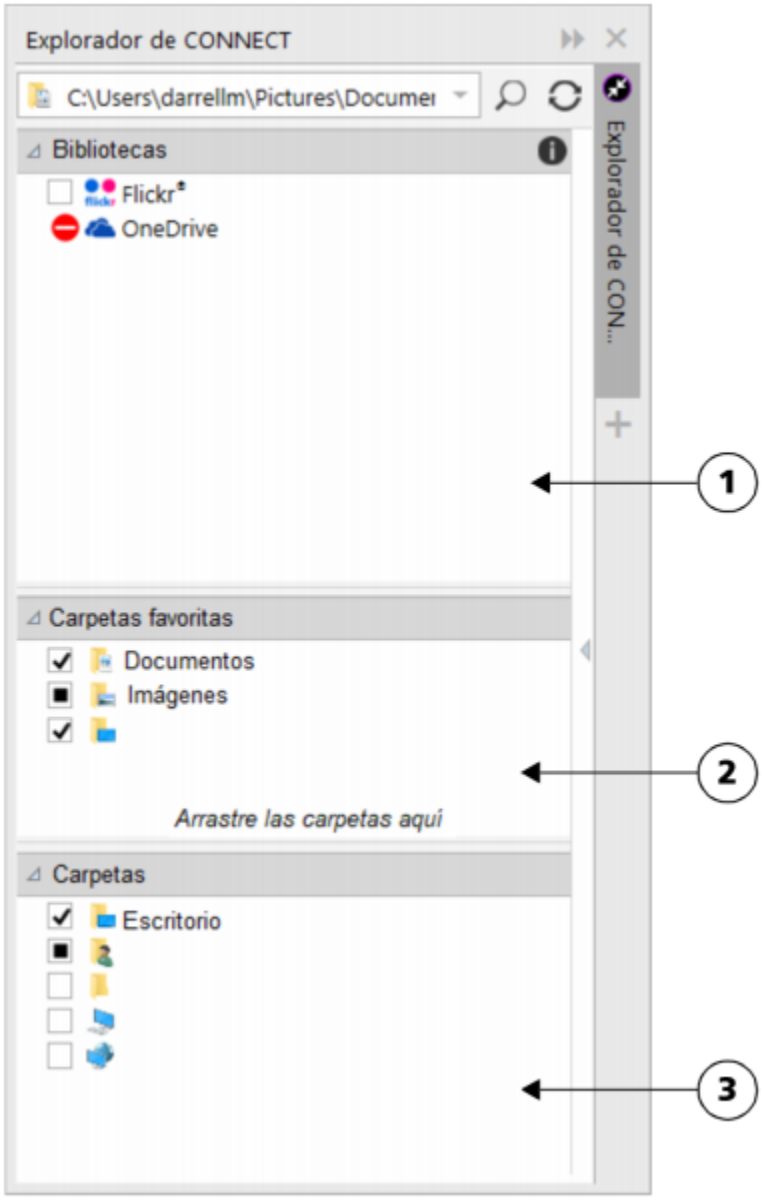
Puede explorar y buscar contenido mediante el explorador CONNECT. Puede usar la ventana acoplable **Bandeja** a fin de almacenar contenido para utilizarlo más tarde.

El explorador CONNECT dispone de dos modos de visualización: panel individual y vista completa. En la vista completa se muestra todos los paneles. En la vista de panel individual, se muestra el panel de visualización o los paneles **Bibliotecas**, **Carpetas favoritas** y **Carpetas**. Puede modificar el tamaño de la ventana acoplable para mostrar todos los paneles o elegir el panel de visualización y los paneles **Bibliotecas**, **Carpetas favoritas** y **Carpetas**.



Explorador CONNECT con el panel de visualización oculto (izquierda) y el panel de navegación también oculto (derecha). Haga clic en la flecha de activación (1) para mostrar u ocultar los paneles. Modifique el tamaño de la ventana acoplable para mostrar ambos paneles.

Puede personalizar el tamaño y la visualización de los paneles individuales.



El área de arrastre (1, 2, 3) permite cambiar el tamaño de un panel.

Puede utilizar el panel **Carpetas favoritas** para crear accesos directos a las carpetas que consulta con frecuencia. En el panel **Carpetas favoritas** puede añadir y eliminar ubicaciones.

Para mostrar u ocultar las ventanas acoplables del explorador CONNECT y la bandeja

Para	Realice lo siguiente
Mostrar u ocultar la ventana acoplable del explorador CONNECT	Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Explorador CONNECT**.
Mostrar u ocultar la ventana acoplable **Bandeja**	Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Bandeja**.

Para modificar el tamaño de un panel

- Sitúe el cursor en el área de arrastre del panel y, cuando el cursor cambie a una flecha bidireccional, arrastre el borde del panel.

Para mostrar u ocultar un panel

- Haga clic en la flecha para elegir entre mostrar el panel u ocultarlo.

Para añadir una ubicación al panel Carpetas favoritas

- Desde el panel **Bibliotecas**, **Carpetas** o desde el panel de visualización, arrastre una carpeta hasta el panel **Carpetas favoritas**.

También puede añadir ubicaciones al panel **Carpetas favoritas** haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre una carpeta de los paneles **Bibliotecas** o **Carpetas**, y seleccionando **Añadir a Favoritos**.

Para quitar una ubicación del panel Carpetas favoritas

- Haga clic con el botón derecho del ratón sobre una ubicación en el panel **Carpetas favoritas** y seleccione **Quitar de Favoritos**.

Busque contenido con el explorador CONNECT

Con el explorador CONNECT, puede explorar contenido o buscarlo mediante palabras clave.

Podrá explorar y buscar contenido en una o varias ubicaciones de su PC o red local. También puede explorar y buscar en línea en Flickr ®. Las imágenes que encontró en línea suelen estar sujetas a restricciones de uso y tener marcas de agua o baja resolución. Si desea obtener más información sobre el uso de dichas imágenes, consulte la sección "Use contenido del explorador CONNECT" en la página 103.

Tenga en cuenta que el contenido en línea no estará disponible en lugares de trabajo con acceso a Internet restringido.

También podrá explorar contenidos visualizados con anterioridad.

Búsqueda de contenido

Puede realizar búsquedas mediante el nombre, la categoría (por ejemplo, archivos Clipart, imágenes fotográficas o fuentes) o la información de referencia (por ejemplo, etiquetas o notas) que se asocia a un archivo. Cuando escribe un término en el cuadro **Búsqueda y dirección** e inicia una búsqueda, todos los archivos se muestran como imágenes en miniatura en el panel de visualización. Por ejemplo, si escribe **flor**, la aplicación filtra automáticamente los archivos que no coinciden y muestra solo aquellos que contienen la palabra **flor** en el nombre, la categoría o las etiquetas que se hayan asociado al archivo. También puede escribir frases y varias palabras. Además, puede ajustar la búsqueda usando los operadores booleanos AND, NOT y IR. Por ejemplo, puede buscar contenido con imágenes de flores y de soles escribiendo **flores AND sol**. Si desea obtener más información sobre cómo añadir etiquetas e información de referencia, consulte la sección "Para añadir y acceder a información de dibujos " en la página 63.

Para aumentar la velocidad de búsqueda de contenido local y mejorar los resultados, puede ajustar las opciones de Windows Search añadiendo más ubicaciones en la indexación.

Asimismo, es posible buscar todas las imágenes de una página web escribiendo la dirección URL. Por ejemplo, si escribe **www.corel.com**, se mostrarán todas las imágenes que aparecen en el sitio web de Corel.

Mejora de la búsqueda

De forma predeterminada, los resultados de búsqueda incluyen todo el contenido relevante (por ejemplo, gráficos vectoriales, mapas de bits y fuentes). Puede acotar los resultados de la búsqueda excluyendo contenido. Por ejemplo, si busca gráficos, puede mostrar solo gráficos vectoriales o mapas de bits. Asimismo, si tiene que elegir una fuente para su proyecto, puede mostrar solo las fuentes.

Puede ampliar el ámbito de búsqueda y cancelar una búsqueda en cualquier momento.

Para explorar y buscar contenido

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Explorador CONNECT**.

2 Haga clic en una ubicación en uno de los paneles siguientes:
- **Bibliotecas**: permite explorar y buscar contenido local.
- **Carpetas favoritas**: permite explorar y buscar en sus ubicaciones favoritas.
- **Carpetas**: permite explorar la estructura de carpetas disponible en su equipo.

3 Escriba una o varias palabras en el cuadro **Búsqueda y dirección** y presione la tecla **Intro**.
Los archivos que coinciden con los términos de búsqueda aparecerán en el panel de visualización.

Si desea buscar una frase, escríbala entre comillas.

También es posible

Buscar contenido en varias ubicaciones	Active las casillas de verificación de las bibliotecas y carpetas en las que desea realizar la búsqueda y haga clic en el botón **Actualizar**
Mostrar u ocultar resultados de la búsqueda de una ubicación	En el panel de visualización, haga clic en la flecha **Mostrar/ocultar** a la derecha de la ubicación.
Especificar cuántos resultados de la búsqueda en línea de Flickr se mostrarán	En el panel **Bibliotecas**, haga clic en el botón **Configurar bibliotecas de contenido** . Haga clic en Flickr y seleccione un número en el cuadro de lista **Resultados de la búsqueda**. Este número determinará el número inicial de los resultados de búsquedas que se mostrarán en el panel de visualización, así como los otros resultados que se mostrarán cada vez que haga clic en **Más de**.
Ajustar una búsqueda por medio de los operadores booleanos	Escriba uno de los siguientes operadores booleanos entre los términos de búsqueda: AND: permite buscar contenido con todos los términos introducidos en el cuadro **Búsqueda y dirección**. En vez de AND, también puede usar el signo más (+). NOT: permite excluir contenido con los términos introducidos después de NOT. En vez de NOT, también puede usar el signo menos (-). IR: permite buscar contenido con al menos uno de los términos de búsqueda.

Solo puede explorar los contenidos de las carpetas de una en una.

Para especificar la ubicación que desea explorar en busca de contenido, escriba o pegue una ruta en el cuadro **Búsqueda y dirección**, y presione la tecla **Intro**. La barra **Búsqueda y dirección** solo realiza un seguimiento de las ubicaciones que se añaden manualmente. Para eliminar todas las ubicaciones, haga clic en la flecha desplegable y, a continuación, en **Borrar lista**.

Si desea explorar la carpeta en la que está almacenado un archivo o acceder a la página web origen de la imagen, haga clic sobre el archivo con el botón derecho y seleccione **Abrir ubicación de origen**.

Para buscar todas las imágenes de una página web

- Escriba una dirección URL (por ejemplo, **www.corel.com**) en el cuadro **Búsqueda y dirección**.

Para mejorar la búsqueda

- En el explorador **CONNECT**, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - **Carpetas** : permite mostrar u ocultar carpetas en las carpetas seleccionadas
  - **Archivos de dibujo vectorial** : permite mostrar u ocultar gráficos vectoriales que admita el conjunto de aplicaciones.
  - **Archivos de mapas de bits** : permite mostrar u ocultar mapas de bits que admita el conjunto de aplicaciones.
  - **Archivos de fuentes** : permite mostrar u ocultar fuentes TrueType (TTF), OpenType (OTF) y PostScript (PFB y PFM)
  - **Otros archivos** : permite mostrar u ocultar formatos de archivo que admita el conjunto de aplicaciones.

En los resultados de búsqueda, se incluirá una categoría si el botón se muestra pulsado.

Vea contenido en el explorador CONNECT

Los cliparts, las fotografías y las fuentes aparecen en el panel de visualización como imágenes en miniatura. Puede seleccionar todas las miniaturas, una o varias.

Si coloca el cursor sobre una miniatura, puede visualizar una vista previa de mayor tamaño. También puede visualizar información del archivo (por ejemplo, nombre del archivo, tamaño, resolución de la imagen y modo de color) en el contenido que no haya proporcionado un proveedor de contenido en línea. También puede previsualizar las fuentes que encuentre. La posibilidad de ver miniaturas y usar herramientas de zoom facilita y agiliza aún más encontrar un archivo en particular.

Para seleccionar una miniatura

1. Busque o explore contenido en el explorador CONNECT.
2. Haga clic en una miniatura.

También es posible

Seleccionar varias miniaturas	Opte por uno de los siguientes métodos: • Arrastre el cursor alrededor de las miniaturas que desea seleccionar. • Mantenga presionado **Ctrl** y, en el panel de visualización, haga clic en las miniaturas que desee seleccionar. • Haga clic en una miniatura y mantenga pulsada la tecla **Mayús**. A continuación, haga clic en la última miniatura de las que desee seleccionar.

También es posible	
Seleccionar todas las miniaturas	Presione las teclas **Ctrl** + **A**.

Para ver la información sobre el archivo

- Pase el cursor sobre una miniatura.

Para previsualizar una fuente

- Haga doble clic en una miniatura de fuente.

También puede previsualizar una fuente haciendo clic con el botón derecho del ratón en una miniatura de fuente y haciendo clic en **Abrir**.

Para ajustar el tamaño de las miniaturas

- Arrastre el deslizador **Zoom** hacia la izquierda para disminuir el tamaño de las miniaturas o hacia la derecha para aumentarlo.

Use contenido del explorador CONNECT

Si desea ver o editar un archivo antes de incorporarlo a un proyecto, puede abrirlo en CorelDRAW,Corel PHOTO-PAINT, o con su aplicación asociada.

Puede insertar y colocar el contenido en su documento. Las imágenes que se han obtenido de Flickr pueden estar sujetas a restricciones de copyright y uso. Esas imágenes, también denominadas "imágenes provisionales", suelen tener baja resolución y una marca de agua. Para usar las imágenes provisionales, primero debe comprobar con el propietario si tiene los derechos para usarlas y adquirirlas si es necesario. A continuación, puede sustituir las imágenes provisionales en su documento con las imágenes adquiridas. También puede ver una lista de todas las imágenes provisionales de un documento.

Puede instalar las fuentes que encuentre, así como familias de fuentes.

Para abrir un archivo

Para	Realice lo siguiente
Abrir un archivo mediante el explorador CONNECT	Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **explorador CONNECT**. Seleccione una miniatura. Opte por uno de los siguientes métodos: • En la vista completa, haga clic en el botón **Abrir** . • En la vista de panel individual, haga clic en el botón **Comandos de archivo** y seleccione **Abrir**.
Abrir un archivo mediante la ventana acoplable **Bandeja**	Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸**Bandeja**. Seleccione una miniatura. Haga clic en el botón **Abrir** .

También puede abrir un archivo haciendo clic con el botón derecho en él y seleccionando la opción deseada.

También puede abrir varios archivos seleccionados.

Para insertar un archivo en un documento activo

Para	Realice lo siguiente
Insertar un archivo en un documento activo mediante el explorador CONNECT	Opte por uno de los siguientes métodos: • Arrastre un archivo desde el panel de visualización del explorador CONNECT hasta el documento activo para insertarlo como objeto incorporado. • Arrastre un archivo desde el panel de visualización del explorador CONNECT hasta el documento activo para insertarlo como objeto incorporado. • En la vista de panel individual, seleccione un archivo en el panel de visualización, haga clic en el botón **Comandos de archivo**, seleccione **Importar** para insertar el archivo como objeto incorporado, o bien **Importar y enlazar** para insertar el archivo como objeto enlazado. A continuación, haga clic en su documento. • En la vista de panel individual, seleccione un archivo en el panel de visualización, haga clic en el botón **Importar** para insertar el archivo como objeto incorporado, o bien en el botón **Importar y enlazar** para insertar el archivo como objeto enlazado. A continuación, haga clic en su documento.
Insertar un archivo en un documento activo mediante la ventana acoplable **Bandeja**	Seleccione el archivo y haga clic en uno de los siguientes botones de la ventana acoplable **Bandeja**: • **Importar**: permite insertar un archivo como objeto incorporado. • **Importar y enlazar**: permite insertar un archivo como objeto enlazado. • **Importar en la posición original**: permite importar y colocar un gráfico vectorial en la posición original en la que se creó respecto a la página. Tenga en cuenta que los botones **Importar** no se encuentran disponibles en la aplicación por separado.
Inserción y colocación de un gráfico vectorial en un documento	Haga clic en el botón **Importar** o **Importar y enlazar** y realice una de las siguientes acciones: • Arrastre para colocar y cambiar de tamaño el gráfico. • Presione la tecla **Intro** para centrar el gráfico en la página. • Presione la **Barra espaciadora** para colocar el gráfico vectorial en la posición original en la que se creó respecto a la página.

Si desea obtener más información sobre cómo insertar objetos incorporados y enlazados, consulte la sección "Enlazar e incorporar objetos " en la página 315.

También puede insertar un archivo en un documento activo si arrastra el archivo desde el panel de visualización o de la ventana acoplable **Bandeja** hasta el documento activo.

También puede insertar un archivo en un documento activo si hace clic con el botón derecho del ratón en el archivo del panel de visualización y selecciona un comando de importación.

También puede insertar varios archivos seleccionados.

Para comprobar, adquirir y sustituir una imagen provisional

1. En su documento, haga clic con el botón derecho del ratón en una imagen provisional y haga clic en **Abrir origen de imagen provisional**.
2. En el sitio web de Flickr, compruebe el copyright y las restricciones de uso de la imagen. Si es necesario, adquiérala.
3. En su documento, haga clic con el botón derecho del ratón en la imagen provisional y haga clic en **Reemplazar imagen provisional**.
4. Vaya a la imagen adquirida y haga clic en **Importar**.

Las transformaciones (por ejemplo, escalado, rotación y cambio de tamaño) que se aplicaran en la imagen provisional, se mantendrán en su versión final. Por el contrario, los efectos (por ejemplo, envolturas, distorsiones y perspectiva), los efectos de mapa de bits y los ajustes no se mantendrán.

También puede acceder a los comandos **Abrir origen de imagen provisional** y **Reemplazar imagen provisional** haciendo clic con el botón derecho en una imagen provisional.

Para ver una lista de todas las imágenes provisionales de un documento

- Abra un documento y realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir** y haga clic en la ficha **Comprobaciones previas** (**Problemas**) y en **Puede que algunas imágenes estén sujetas a copyright y a restricciones de uso**.
  - Haga clic en **Archivo** ▸ **Propiedades del documento**.

Cuando exporte un documento en los formatos de archivo Adobe Illustrator (AI), Scalable Vector Graphics (SVG), HTML o PDF, podrá ver una lista de todas las imágenes provisionales de los resúmenes de comprobaciones previas.

Para instalar fuentes

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Explorador CONNECT**.
2. Busque la fuente que desee instalar.
3. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - En el panel de visualización, haga clic con el botón derecho del ratón en una miniatura de fuente y haga clic en **Desinstalar**.

Aparecerá una marca de verificación en la esquina inferior derecha de la miniatura de la fuente que indicará que la fuente se ha instalado.

- Para instalar una familia de fuentes, haga clic con el botón derecho del ratón en una miniatura y seleccione **Instalar familia de fuentes**.

Para desinstalar una fuente, haga clic con el botón derecho del ratón en una miniatura y haga clic en **Desinstalar**.

Administrar contenido con la ventana acoplable Bandeja

Puede organizar el contenido usando las bandejas o añadiendo archivos de contenido en carpetas específicas de su PC.

Una bandeja es útil para recopilar contenido de varias carpetas. Aunque en la bandeja se hace referencia a los archivos, en realidad se encuentran en su carpeta original. Puede añadir y eliminar contenido de la bandeja. La bandeja se comparte con CorelDRAW, y Corel PHOTO-PAINT. También puede abrir archivos de la bandeja para previsualizarlos de forma más rápida.

Puede cambiar el nombre de las bandejas para que tengan nombres significativos. Cuando esté trabajando con varias bandejas, puede cerrar algunas de ellas temporalmente para evitar la confusión. Cada vez que lo necesite, puede volver a abrir una bandeja fácilmente. Además, puede cargar un archivo de bandejas que no se encuentre en la lista de las bandejas disponibles. Es posible eliminar una bandeja en cualquier momento.

Para añadir contenido a la bandeja

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Explorador CONNECT**.
2. Busque o explore contenido.
3. En el panel de visualización, seleccione una o varias miniaturas y arrástrelas hacia la bandeja.

   Si desea abrir un archivo desde una bandeja, haga doble clic en su miniatura.

También es posible arrastrar el contenido desde una carpeta de su PC hacia la bandeja.

Para añadir contenido a una carpeta

- Seleccione una o varias miniaturas en el área de visualización y arrástrelas a una carpeta del panel **Carpetas favoritas** o de **Carpetas**, o bien a cualquier otra carpeta de su PC.

Puede arrastrar contenido desde la bandeja hacia una carpeta.

Para quitar contenido de una bandeja

- Seleccione una o varias miniaturas de la bandeja y haga clic en el botón **Eliminar de la bandeja** .

Para crear una bandeja

- Haga clic en el botón **Añadir una bandeja nueva** , que se encuentra en la esquina inferior derecha del panel de la bandeja.

  De manera predeterminada, las bandejas se guardan en su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Trays**.

Puede enviar por correo electrónico bandejas que contengan solo contenido en línea.

Para trabajar con bandejas

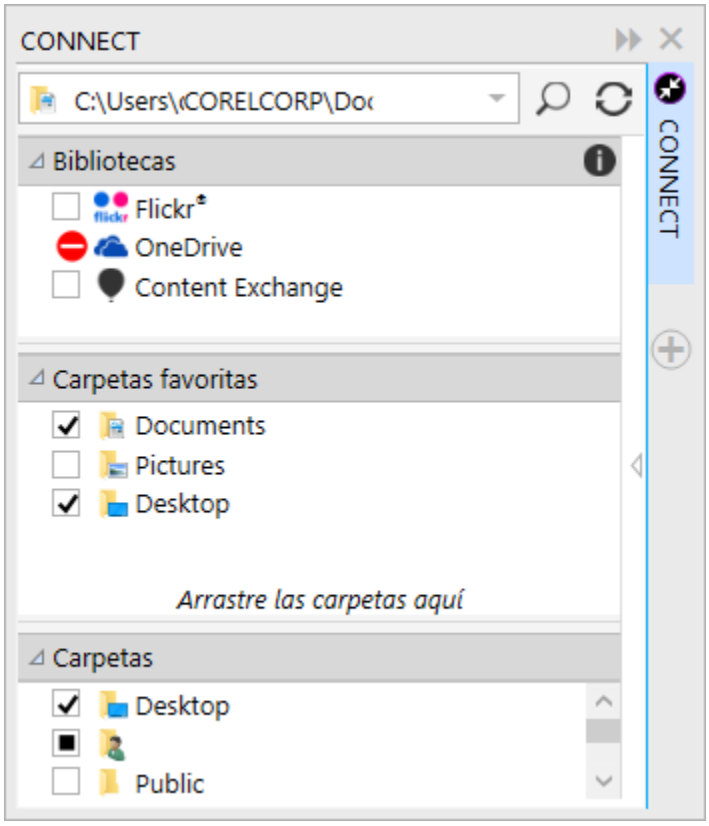
Para	Realice lo siguiente
Seleccionar una bandeja	Haga clic en la ficha de bandeja.
Cambiar el nombre de una bandeja	Haga clic en el botón derecho del ratón y, después, haga clic en **Cambiar nombre** y escriba un nuevo nombre.
Abrir una bandeja	Haga clic en la flecha **Todas las bandejas** y, después, en una bandeja. Las bandejas abiertas tienen una marca de verificación junto al nombre.
Cerrar una bandeja	Haga clic con el botón derecho del ratón en la ficha de la bandeja y, a continuación, haga clic en **Cerrar**.
Cargar un archivo de bandejas	Haga clic en la flecha **Todas las bandejas** y en **Abrir archivo de bandeja...**. A continuación, vaya al archivo de bandejas.
Eliminar una bandeja	Haga clic con el botón derecho del ratón en la ficha de la bandeja y, a continuación, haga clic en **Eliminar**.

También puede cerrar y eliminar una bandeja seleccionada desde el menú **Todas las bandejas**.

Sincronización de bandejas con OneDrive

Puede sincronizar sus bandejas con OneDrive y acceder a su contenido desde otros PC o dispositivos móviles. Debe disponer de una cuenta de OneDrive para utilizar esta función. Después de iniciar sesión, podrá ver todas sus carpetas de OneDrive en el panel **Bibliotecas** en el explorador CONNECT y ver el contenido en el panel de visualización.

Cuando las bandejas están sincronizadas y elimina archivos de ellas, estos también se eliminan de OneDrive.



Tras iniciar sesión, sus carpetas de OneDrive aparecerán en el panel Bibliotecas.

Las bandejas se almacenan en su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Trays**. Puede cambiar la ubicación predeterminada en la que se guardan las bandejas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modificar las ubicaciones de contenido" en la página 91.

Cada bandeja se almacena en una carpeta independiente. Si las bandejas nunca se han sincronizado con OneDrive, cada carpeta de bandeja contiene accesos directos a los archivos que se han añadido a la bandeja, mientras que los propios archivos permanecen en su ubicación original. Por el contrario, cuando sincroniza las bandejas con OneDrive, todos los archivos que se añadan a estas se copian de su ubicación original a la carpeta de bandeja correspondiente.

De esta manera, cuando sincroniza bandejas con OneDrive, los archivos sincronizados aparecerán en la siguiente carpeta de OneDrive: **OneDrive\Apps\Corel\Trays**.

Para sincronizar bandejas con OneDrive

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Explorador CONNECT**.
2. Haga clic en **OneDrive** en el panel **Bibliotecas**.
3. Inicie sesión cuando se le pida.

   La primera vez que inicie sesión se le pedirá que permita que Corel Cloud Service acceda a su cuenta. Podrá cambiar esta configuración en todo momento; para ello, inicie sesión en OneDrive en línea y especifique qué aplicaciones disponen de acceso a su cuenta.
4. Cuando se le pregunte si desea activar la sincronización de bandejas, haga clic en **Sí**.
5. Asegúrese de que la casilla de verificación **Activar sincronización de bandejas con OneDrive en este equipo** esté marcada y seleccione una opción del cuadro de lista **Frecuencia de sincronización**.

   Sus carpetas y contenido de OneDrive aparecerán en el panel de visualización.

También es posible

Cargar archivos en OneDrive	Arrastre los archivos desde panel de visualización o desde el escritorio a una carpeta de OneDrive. También puede arrastrar archivos a una bandeja. Si las bandejas están sincronizadas, los archivos que contengan se cargan automáticamente en OneDrive.
Importar archivos de OneDrive a su documento	Seleccione el archivo en el panel de visualización y haga clic en el botón **Importar** , o bien arrastre el archivo a un documento de CorelDRAW o de Corel PHOTO-PAINT abierto.
Quitar archivos de una carpeta sincronizada de OneDrive	Seleccione el archivo de la bandeja y haga clic en el botón **Eliminar de la bandeja** . Cuando la bandeja está sincronizada, el archivo se quita de la ubicación sincronizada en OneDrive. Cuando las bandejas están sincronizadas, si se elimina un archivo de una carpeta de OneDrive sincronizada, el que se encuentra la carpeta de bandeja local se traslada a la Papelera de reciclaje.
Acceder a OneDrive en línea	En el panel de visualización, haga clic con el botón derecho en una carpeta o en un archivo de OneDrive, y seleccione **Abrir ubicación de origen** en el menú contextual. OneDrive se abre en un explorador, desde el que puede administrar sus carpetas y archivos de este servicio.
Ver las propiedades de un archivo de una carpeta de OneDrive	Haga clic con el botón derecho del ratón y, seguidamente, haga clic en **Propiedades**.
Ver las propiedades de una carpeta de OneDrive	Haga clic con el botón derecho del ratón en un espacio vacío del panel de visualización y, a continuación, haga clic en **Propiedades**.
Cerrar la sesión de OneDrive	En el panel **Bibliotecas**, haga clic en el botón **Configurar bibliotecas de contenido** y, a continuación, en **Cerrar sesión**, que se encuentra en el área **OneDrive**.

Si las bandejas están sincronizadas y se produce un conflicto entre dos archivos con el mismo nombre, se mantienen ambos archivos y se añade un número al nombre del segundo archivo.

Aunque no active la sincronización de bandejas, podrá ver las carpetas de OneDrive en Corel CONNECT y cargar o descargar archivos.

Los iconos de la ficha Bandeja indican el estado de sincronización de la bandeja: desconectado , error , en sincronización o sincronizado .

Puede activar y desactivar la sincronización de bandejas directamente desde la ventana acoplable Bandeja haciendo clic en la flecha **Todas las bandejas** situada en la esquina inferior izquierda y, a continuación, en **Sincronizar con** ▸ **OneDrive**.

CorelDRAW® 2019

Pantalla táctil y dispositivos de rueda

Esta sección incluye los siguientes temas:

- "Función táctil" (página 111)
- "Dispositivos de rueda" (página 113)

Si desea obtener información sobre el uso de una pluma y un lápiz gráfico con CorelDRAW, consulte "Dispositivos y plumas sensibles a la presión" en la página 162.

Función táctil

CorelDRAW proporciona compatibilidad con los gestos táctiles, el espacio de trabajo táctil y el cambio automático del espacio de trabajo para que pueda aprovechar al máximo los dispositivos táctiles.

Gestos

Puede usar los gestos comunes de su dispositivo con pantalla táctil para desplazarse, acercar la imagen u obtener una panorámica de un documento, además de acceder a las herramientas agrupadas en los menús laterales. En la tabla siguiente se describe cómo se pueden llevar a cabo las tareas comunes mediante gestos táctiles.

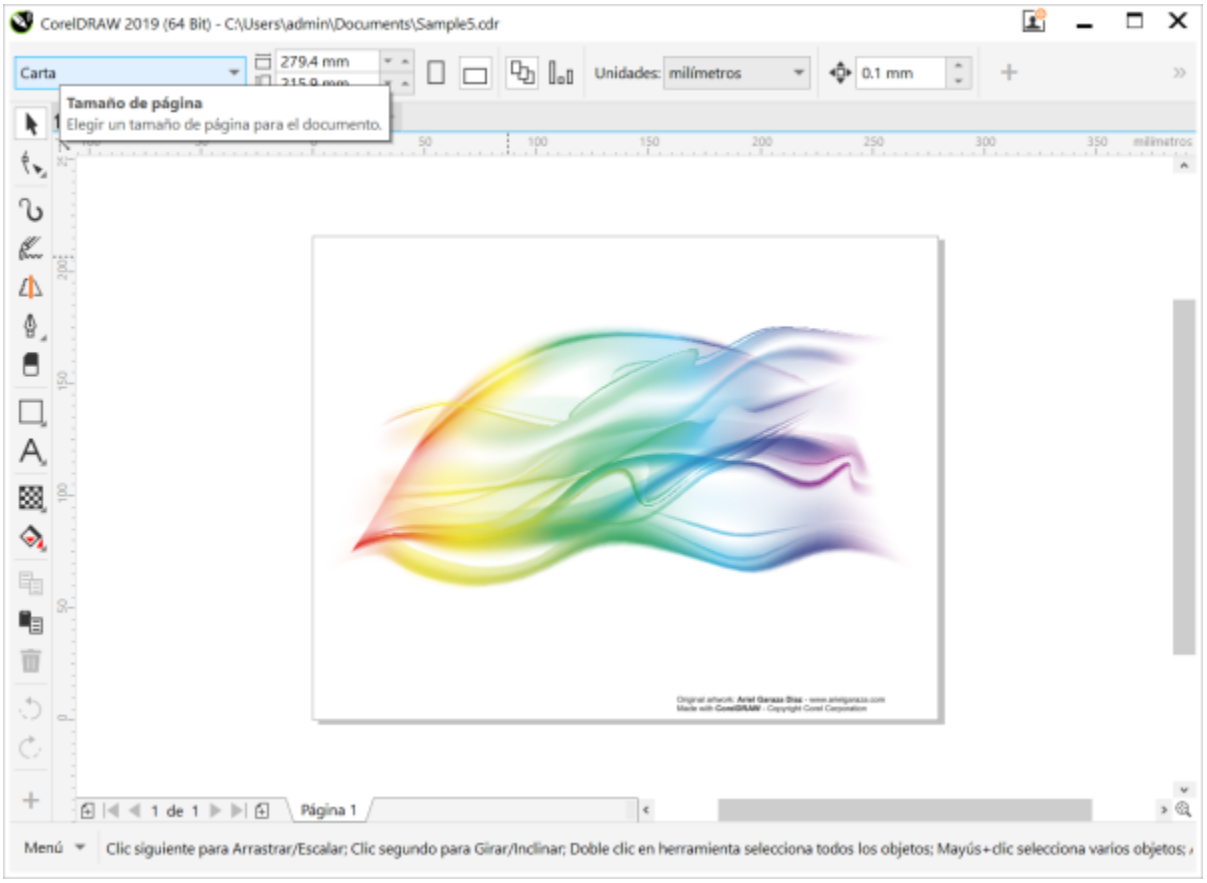
Para	Realice lo siguiente
Desplazarse por un documento	Toque la pantalla con dos dedos y arrastre en la dirección en la que desea desplazarse.
Aumentar y reducir	Toque con dos dedos y sepárelos para acercar la imagen o acérquelos para alejarla.
Hacer zoom y obtener panorámica simultáneamente	Toque con dos dedos y sepárelos o acérquelos mientras arrastra en la dirección que desee.
Seleccionar una herramienta de un menú lateral	En la caja de herramientas, toque un botón de menú lateral y toque la herramienta que desee.

Espacio de trabajo táctil

Optimizado para dispositivos táctiles, el espacio de trabajo táctil es perfecto para el trabajo de campo y la creación de esbozos. Le permite completar sus tareas mediante toques, un dial y un lápiz gráfico sin necesidad de ratón ni teclado.

El espacio de trabajo táctil dispone de una interfaz de usuario optimizada que le muestra solo las herramientas y comandos que es más probable que necesite cuando use una tableta. En comparación con otros espacios de trabajo disponibles, el espacio táctil presenta los cambios siguientes:

- Los botones y otros elementos de la interfaz de usuario son más grandes para facilitar la función táctil.
- La caja de herramientas se ha modificado para que incluya solo aquellas que, probablemente, usará con más frecuencia.
- La caja de herramientas le permite acceder a los comandos Deshacer y Rehacer, así como a Copiar, Pegar y Suprimir.
- La barra de menús ya no se encuentra en la parte superior de la ventana principal. Para acceder a los comandos de menú, debe hacer clic en el botón Menú de la esquina inferior izquierda de la barra de estado.
- La barra de estado le permite cambiar rápidamente el nivel de zoom y acceder a los comandos y las ventanas acoplables más comunes.



El espacio de trabajo táctil en CorelDRAW

Cambiar entre los espacios de trabajo táctil y de escritorio

El modo de tableta es una función de Windows que optimiza la interfaz del usuario para dispositivos táctiles. Normalmente, el modo de tableta se activa cuando se desconecta una tableta de su base. Cuando una tableta está conectada a su base, se encuentra en modo de escritorio. En Windows 10, CorelDRAW cambia automáticamente al espacio de trabajo táctil cuando el modo de tableta está activado. Si el modo de tableta está desactivado, la aplicación cambia a un espacio de trabajo de escritorio. Puede elegir el espacio de trabajo que desea usar en el modo de escritorio y el que desea usar en el modo de tableta. También puede desactivar el intercambio automático del espacio de trabajo.

Asimismo, puede mostrar y ocultar las reglas de los modos de escritorio y de tableta de forma independiente según las necesidades del flujo de trabajo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para mostrar u ocultar las reglas en los modos de escritorio y de tableta" en la página 620.

De manera similar a otros espacios de trabajo, el espacio táctil se puede seleccionar en el menú **Ventana** ▸ **Espacio de trabajo**.

Para establecer las opciones para cambiar entre los modos de tableta y de escritorio

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Modo de tableta**.
3. Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Activar o desactivar el intercambio automático de espacio de trabajo al cambiar entre el modo de escritorio y de tableta	Active o desactive la casilla de verificación **Cambiar automáticamente entre los espacios de trabajo de tableta y de escritorio**.El cambio automático de espacio de trabajo no está disponible para Windows 8 ni Windows 7. Para cambiar al espacio de trabajo táctil, debe seleccionarlo manualmente (**Ventana** ▸ **Espacio de trabajo**).
Definir el espacio de trabajo para el modo de tableta	Elija un espacio de trabajo en el cuadro de lista **Modo tableta**.
Definir el espacio de trabajo para el modo de escritorio	Elija un espacio de trabajo en el cuadro de lista **Modo escritorio**.

Para seleccionar el espacio de trabajo táctil

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Espacio de trabajo** ▸ **Función táctil** ▸ **Función táctil**.

Dispositivos de rueda

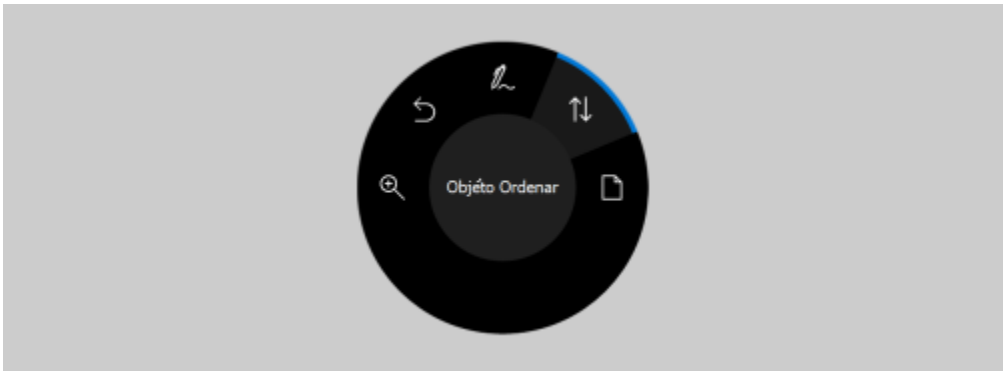
Con CorelDRAW Graphics Suite, podrá aprovechar todas las ventajas ofrecidas por Microsoft Surface Dial y otros dispositivos de rueda similares, y centrarse en sus tareas creativas. Con el dispositivo de rueda, de especial utilidad si se combina con un lápiz gráfico, podrá crear y dibujar de forma más natural y ergonómica. Cambie fácilmente entre tareas y herramientas con su mano no dominante, mientras dibuja o diseña con la predominante.

El dispositivo se puede utilizar en dos modos: independiente (en su mesa de trabajo) y en pantalla (sobre la pantalla directamente).

Si desea obtener información sobre cómo configurar el dispositivo de rueda, consulte las instrucciones del fabricante.

Modo independiente

Si tiene el dispositivo fuera de la pantalla, podrá aumentar y reducir la imagen, además de deshacer y rehacer acciones desde su interfaz en pantalla. También podrá explorar las páginas de un documento y cambiar el orden de los objetos colocando los elementos seleccionados delante o detrás de otros objetos. Además, le servirá para optimizar el uso de la herramienta LiveSketch. Si desea obtener más información, consulte la sección "Dispositivos de rueda y la herramienta LiveSketch" en la página 115.



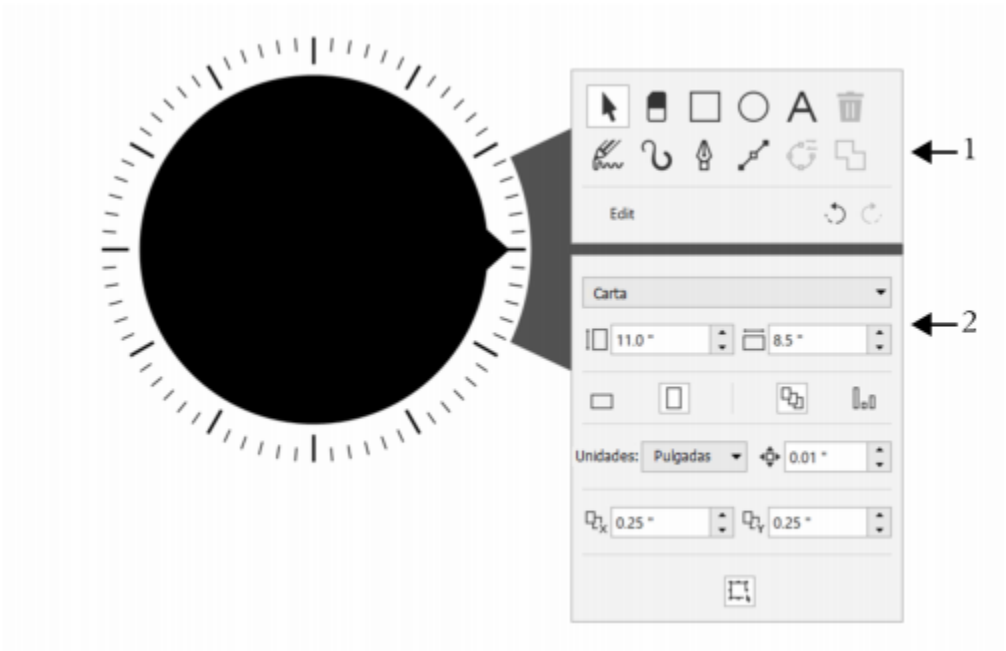
IU en pantalla del dispositivo en el modo independiente de CorelDRAW.

Modo en pantalla

En el modo en pantalla (si sitúa físicamente el dispositivo sobre la pantalla), la interfaz de usuario tiene un diseño parecido al de la paleta de un pintor, lo que facilita el acceso a las herramientas y los controles desde los paneles **Herramienta** y **Propiedad**. Para seleccionar una herramienta o control de la interfaz en pantalla, puede utilizar un lápiz gráfico o simplemente tocar la opción en el caso de pantallas táctiles.

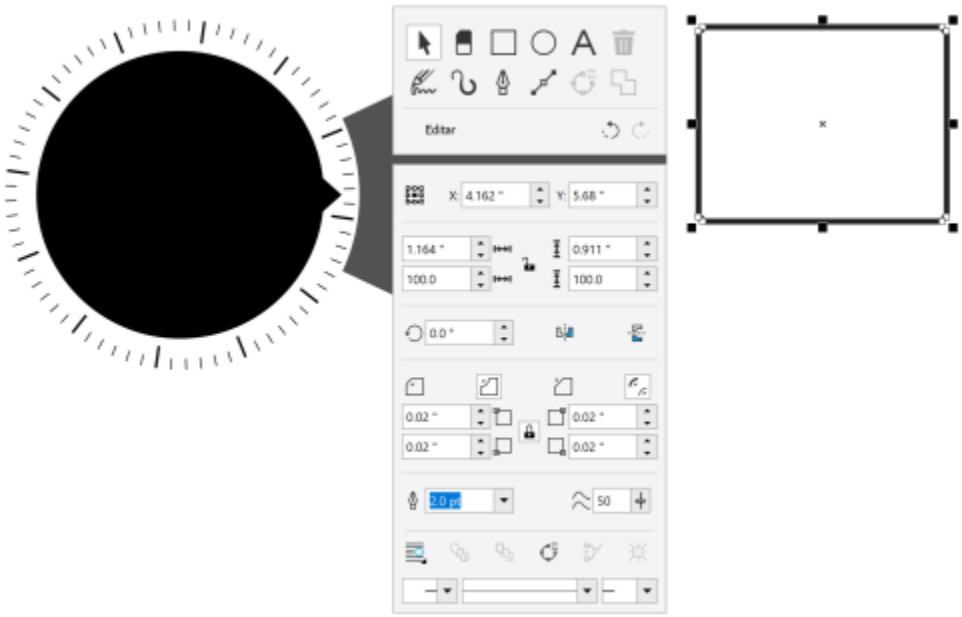
El panel **Herramienta** predeterminado permite alternar entre las siguientes herramientas: **Selección**, **Borrador**, **Rectángulo**, **Elipse**, **Texto**, **Pluma** y **Bézier**. También puede acceder a comandos de uso común como **Eliminar**, **Convertir a curvas** y **Soldar**.

En el panel **Propiedad**, podrá definir la configuración de los documentos, herramientas y objetos. Por ejemplo, puede cambiar las dimensiones del documento y su orientación, así como la unidad de medida.



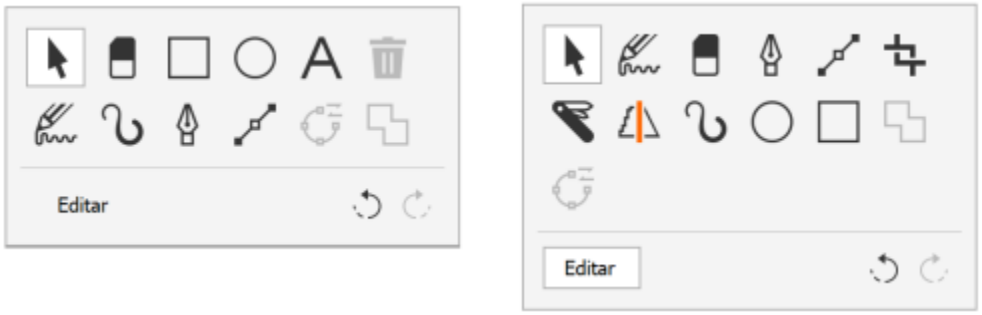
El panel Herramienta (1) y el panel Propiedad (2) aparecen cuando se coloca el dispositivo de rueda en la ventana de dibujo.

El panel **Propiedad** es parecido a la barra de propiedades. Incluye controles importantes para la herramienta y el objeto seleccionados. Cada vez que se cambia de herramienta en el panel **Herramienta**, se actualiza el panel **Propiedad** para que pueda editar las propiedades de la herramienta y del objeto sobre la marcha. Por ejemplo, si ha seleccionado un objeto en la ventana de dibujo, podrá utilizar el panel **Propiedad** para ajustar rápidamente la altura, la anchura y el grosor del contorno del objeto; así como replicarlo y girarlo. Además, si necesita ajustar los valores de la propiedad, el dispositivo le permitirá hacerlo con total precisión.



El panel Propiedad muestra los controles que permiten editar el objeto seleccionado, un rectángulo en este caso.

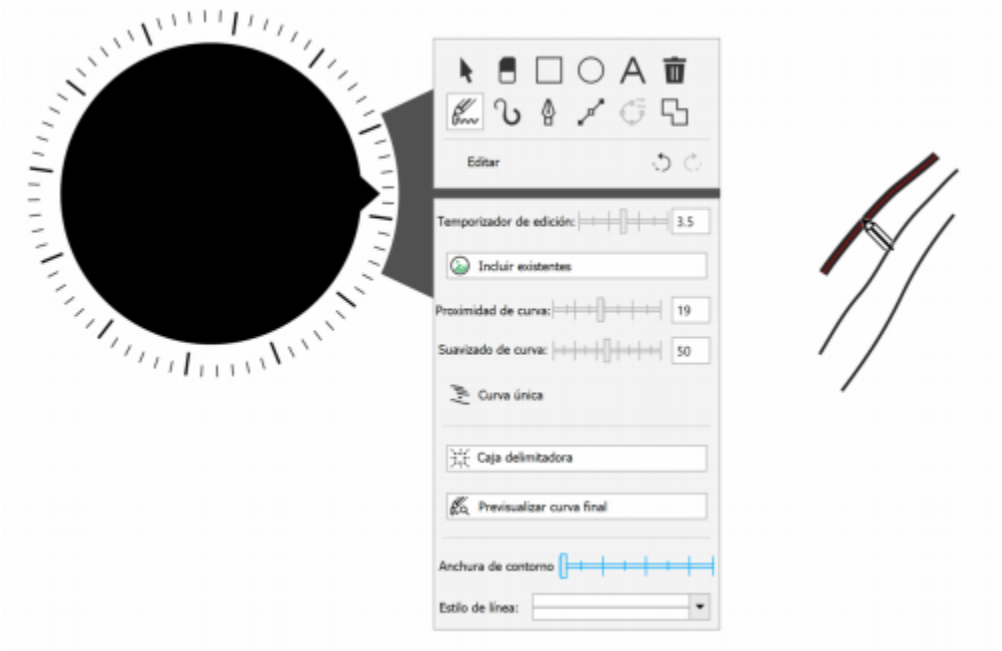
Para ajustar el panel **Herramienta** a su flujo de trabajo y tener a su disposición un completo conjunto de herramientas organizado, puede eliminar, añadir y reorganizar las herramientas.



Izquierda: Panel Herramienta predeterminado. Derecha: Panel Herramienta personalizado. En este ejemplo, se han añadido nuevas herramientas (Recortar, Cuchillo y Dibujo inteligente), se ha quitado el botón Eliminar y se han reorganizado las herramientas.

Dispositivos de rueda y la herramienta LiveSketch

Su dispositivo de rueda puede resultar especialmente útil si está dibujando con la herramienta LiveSketch. En modo independiente, puede utilizar el dispositivo de rueda para deshacer y rehacer trazos fácilmente. En el modo en pantalla, puede ajustar el tiempo que se tarda para ajustar trazos y establecer otras propiedades de trazo y herramientas. Además, no necesita el teclado para restablecer el temporizador y que sus trazos se ajusten de forma inmediata en ninguno de los dos modos del dispositivo.



El panel Propiedad muestra los controles de la herramienta LiveSketch.

Usar un dispositivo de rueda en modo independiente

1 Mantenga pulsado el dispositivo de rueda para que aparezca el menú en pantalla y, a continuación, suéltelo.

2 Gire la rueda para seleccionar uno de los siguientes comandos del menú que aparece y, a continuación, haga clic.

- **Hacer zoom**: aumenta y reduce una imagen.
- **Deshacer**: permite deshacer y rehacer acciones.
- **LiveSketch**: deshace y ajusta al instante los trazos cuando se utiliza la herramienta **LiveSketch**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para usar la herramienta LiveSketch con un dispositivo de rueda en modo independiente" en la página 118.
- **Ordenar objeto**: desplaza el objeto seleccionado hacia arriba o hacia abajo en la pila.
- **Página**: permite desplazarse por las páginas de un documento.

3 Gire la rueda hacia la derecha o hacia la izquierda para finalizar su tarea.

Para elegir herramientas y ajustar sus propiedades con un dispositivo de rueda en modo en pantalla

1 Coloque el dispositivo de rueda sobre la pantalla con su mano no dominante.
Aparecerán los paneles **Herramienta** y **Propiedad** junto al dispositivo.

2 Realice una de las tareas que se indican en la siguiente tabla con ayuda de un lápiz gráfico o del ratón.

Para	Realice lo siguiente
Ajustar las propiedades del documento	Compruebe que no hay ningún objeto seleccionado en la ventana de dibujo. Seleccione la herramienta **Seleccionar** del panel **Herramienta**. En el panel **Propiedad**, seleccione un control. Para ajustar los valores, gire el dispositivo de rueda hacia la derecha o hacia la izquierda.
Elegir una herramienta	Seleccione una herramienta en el panel **Herramienta**.

Para	Realice lo siguiente
Ajustar las propiedades de la herramienta y del objeto	Seleccione el control que desee en el panel **Propiedad**. Para ajustar los valores, gire el dispositivo de rueda hacia la derecha o hacia la izquierda.

Para eliminar, convertir o soldar objetos con un dispositivo de rueda en el modo en pantalla

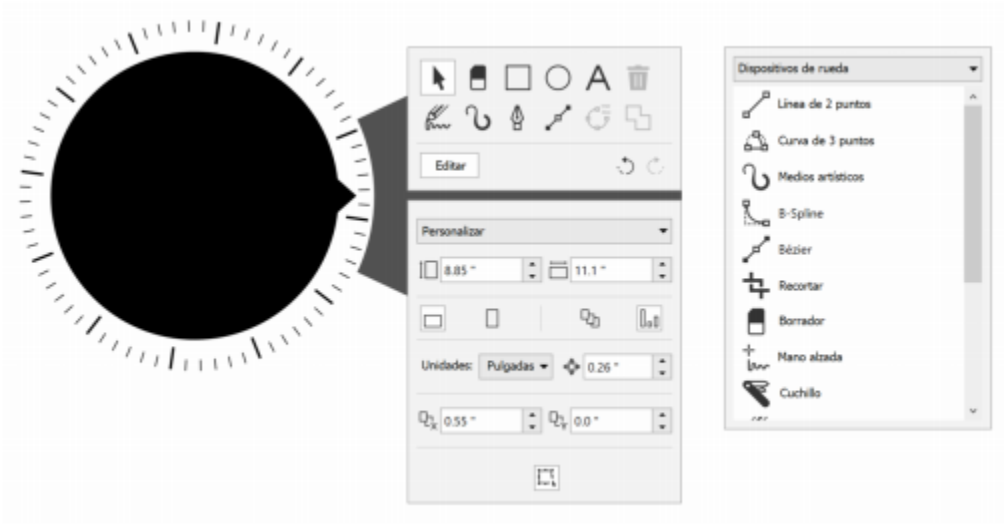
1 Coloque el dispositivo de rueda sobre la pantalla.
Aparecerán los paneles **Herramienta** y **Propiedad** junto al dispositivo.
2 Realice una de las tareas que se indican en la siguiente tabla con un lápiz gráfico o el ratón.

Para	Realice lo siguiente
Eliminar un objeto seleccionado	Haga clic en el botón **Eliminar** del panel **Herramienta**.
Convertir los objetos seleccionados en curvas	Haga clic en el botón **Convertir en curvas** del panel **Herramienta**.
Soldar objetos seleccionados	Haga clic en el botón **Soldar** del panel **Herramienta**.

Para personalizar el panel Herramienta

1 Coloque el dispositivo de rueda sobre la pantalla.
Aparecerán los paneles **Herramienta** y **Propiedad** junto al dispositivo.
2 Con ayuda del lápiz gráfico o del ratón, seleccione **Editar** en el panel **Herramienta**.
Se abrirá el panel **Personalización**.
3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Añadir una herramienta	Arrastre la herramienta del panel **Personalización** al panel Herramienta.
Eliminar una herramienta	Arrastre la herramienta fuera del panel **Herramienta**.
Cambiar la posición de una herramienta	Arrastre la herramienta a una nueva posición en el panel **Herramienta**.



Añada, elimine y reorganice las herramientas para personalizar el panel Herramienta.

Para usar la herramienta LiveSketch con un dispositivo de rueda en modo independiente

1 En CorelDRAW, toque en la herramienta **LiveSketch** de la caja de herramientas.

2 Mantenga pulsado el dispositivo de rueda para visualizar el menú en pantalla, gírelo para seleccionar **LiveSketch** y, a continuación, haga clic.

3 Empiece a dibujar y realice alguna de las siguientes acciones:

- Para deshacer o rehacer los trazos, gire el dispositivo de rueda hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para ajustar un trazo al momento, antes de que pase el tiempo indicado, haga clic.

Para usar la herramienta LiveSketch con un dispositivo de rueda en modo en pantalla

1 En CorelDRAW, toque en la herramienta **LiveSketch** de la caja de herramientas.

2 Coloque el dispositivo de rueda sobre la pantalla para que aparezca el menú en pantalla.

3 Realice alguna de las acciones que se indican en la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Ajustar la configuración de LiveSketch	Con ayuda de un lápiz gráfico o del ratón, seleccione el control que desee en el panel **Propiedad**. Para ajustar los valores, gire el dispositivo de rueda hacia la derecha o hacia la izquierda.
Restablecer el temporizador y ajustar los trazos al instante	Cuando esté dibujando con la herramienta **LiveSketch**, haga clic en el dispositivo de rueda si quiere terminar el trazo antes de que transcurra el tiempo indicado. Si no dispone de un dispositivo de rueda, pulse la tecla **Intro** para restablecer el tiempo y ajustar los trazos al momento.

Líneas, formas y contornos

Líneas, contornos y pinceladas..... 121
Formas..... 165
Asignar forma a objetos..... 177
Dibujo simétrico..... 241

Líneas, contornos y pinceladas

En CorelDRAW puede añadir líneas y trazos de pincel por medio de diversas técnicas y herramientas. Después de dibujar líneas o aplicar trazos de pincel a estas, puede asignarles diferentes formatos. También puede dar formato a los contornos que rodean a los objetos.

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

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Líneas" (página 121)
- "Líneas caligráficas y preestablecidas" (página 130)
- "LiveSketch" (página 132)
- "Asignar formato a líneas y contornos" (página 138)
- "Añadir puntas de flecha a líneas y curvas" (página 145)
- "Copiar, convertir y eliminar contornos" (página 147)
- "Pinceladas" (página 149)
- "Pinceladas y entrada de lápiz gráfico" (página 151)
- "Diseminar objetos a lo largo de una línea" (página 153)
- "Líneas de conexión y de nota" (página 155)
- "Líneas de cota" (página 159)
- "Dispositivos y plumas sensibles a la presión" (página 162)

Puede dibujar líneas mediante el reconocimiento de forma. Si desea obtener más información, consulte la sección "Usar el reconocimiento de forma" en la página 175.

Puede asimismo dibujar líneas con precisión por medio de las coordenadas de objeto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Usar coordenadas de objeto para dibujarlos y modificarlos" en la página 266.

Líneas

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

Herramientas Mano alzada y Polilínea

Las herramientas **Mano alzada** y **Polilínea** permiten dibujar líneas a mano alzada como si estuviera haciendo esbozos en un cuaderno. Si se equivocara mientras dibuja curvas a mano alzada, puede borrar la parte en cuestión inmediatamente y seguir dibujando. A la hora de dibujar líneas o segmentos rectos, los puede restringir a líneas rectas verticales u horizontales.

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

Además de dibujar líneas a mano alzada y segmentos rectos, es posible utilizar la herramienta **Polilínea** para dibujar arcos circulares.

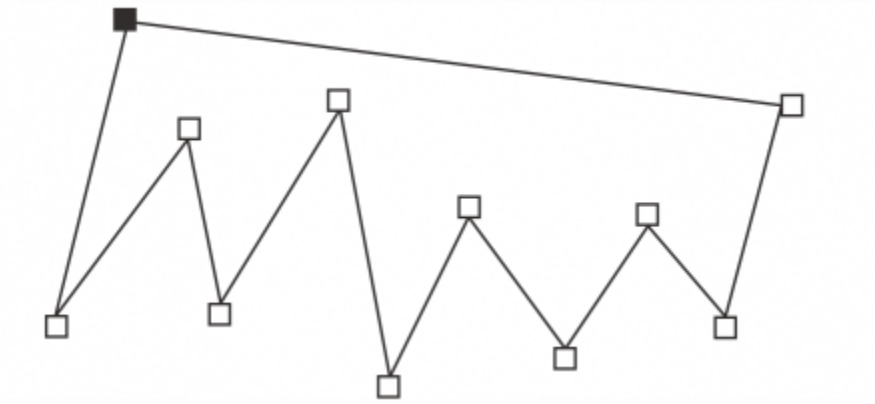
Puede cambiar la configuración de las herramientas **Mano alzada** y **Polilínea** a fin de especificar su funcionamiento. Por ejemplo, puede cambiar la suavidad por defecto de una línea curva que haya creado con estas herramientas.

Herramienta Línea de 2 puntos

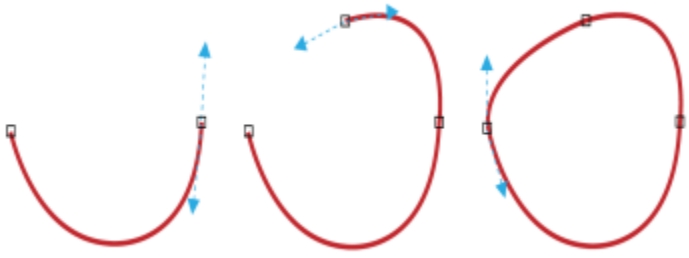
Con la herramienta **Línea de 2 puntos** podrá dibujar líneas rectas. Esta herramienta también le permite crear líneas rectas perpendiculares o tangentes a objetos determinados.

Herramientas Bézier y Pluma

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



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

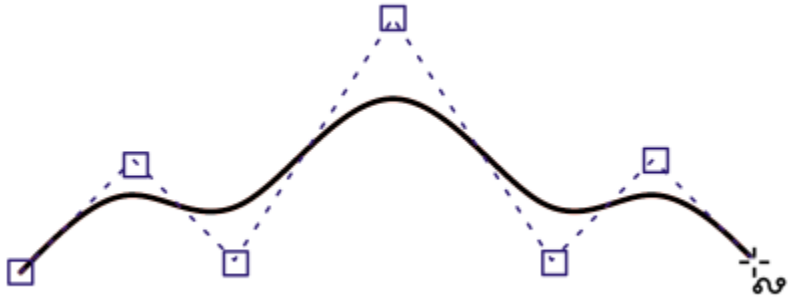


Se pueden dibujar curvas con la herramienta Bézier y arrastrando los tiradores de control de los extremos de la curva Bézier.

Herramienta B-Spline

Los puntos de control le permitirán dar forma a una línea curva y dibujar B-splines fácilmente. Un B-spline es normalmente una línea curva, continua y suave. Los B-splines tocan los puntos de control primero y último, y se puede tirar de ellos mediante los puntos intermedios. A diferencia de las curvas Bézier, los puntos de control no le permiten especificar los puntos por los que pasa una curva al alinear una curva con otros elementos de dibujo.

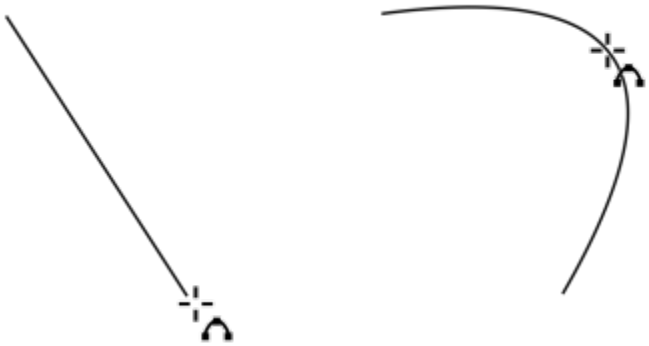
A los puntos de control que están en contacto con las líneas se les denomina puntos de control "sujetos". Los puntos de control sujetos funcionan como anclajes. A los puntos de control que tiran de la línea, pero no están en contacto con ella, se les denomina puntos de control "flotantes". Los puntos de control primero y último siempre se encuentran sujetos en B-splines de extremos abiertos. Los puntos intermedios flotan de forma predeterminada, pero puede convertirlos a sujetos si desea crear líneas asimétricas o rectas dentro del B-spline. Puede editar B-splines completos utilizando los puntos de control.



El trayecto de un B-spline curvo estará determinado por los puntos de control que establezca.

Herramienta Curva de 3 puntos

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



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

Herramienta Dibujo inteligente

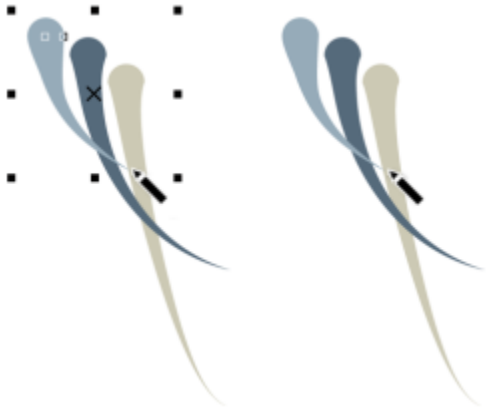
La herramienta **Dibujo inteligente** le permite utilizar el reconocimiento de forma para dibujar líneas rectas y curvas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Usar el reconocimiento de forma" en la página 175.

Nodos y tiradores de control

Algunas líneas tienen nodos y tiradores de control que se pueden manipular al dibujar para dar forma a las líneas. Si desea obtener información sobre tipos de nodo, consulte la sección "Objetos de curva" en la página 178.

Ocultar el cuadro delimitador

Al utilizar las herramientas de curva para dibujar líneas, puede ocultar el cuadro delimitador que aparece alrededor de las líneas una vez dibujadas. Entre las herramientas de curva se incluyen las herramientas **Mano alzada**, **Línea de 2 puntos**, **Bézier**, **Medios artísticos**, **Pluma**, **B-Spline**, **Polilínea** y **Curva de 3 puntos**.



Puede ocultar la caja delimitadora para realizar trazos de Medios artísticos de forma más seguida y fluida.

Para dibujar una línea con la herramienta Mano alzada

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mano alzada**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Dibujar una línea curva	Haga clic en el punto donde debe comenzar la línea curva, y arrastre.
Dibujar una línea recta	Haga clic en el punto donde debe comenzar la línea y luego en el punto donde debe finalizar.
Determinar la suavidad de una línea curva	Escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la barra de propiedades. Cuanto mayor sea el valor, más suave será la curva.
Cambiar la posición de una línea	Mantenga presionados los botones izquierdo y derecho del ratón y, a continuación, arrastre la línea hacia la posición deseada.
Colocar una copia de una línea en el dibujo	Mantenga presionado el botón derecho del ratón y, a continuación, arrastre la línea hacia la posición deseada. Haga clic en **Copiar aquí**.

Para	Realice lo siguiente
Añadir segmentos de línea a una línea existente	Haga clic en el nodo final de una línea seleccionada y a continuación haga clic en el punto en que debe finalizar el nuevo segmento.
Crear una forma cerrada a partir de dos o más líneas conectadas	En una línea que contenga dos segmentos, haga clic en el nodo final y a continuación haga clic en el nodo inicial.

Puede restringir una línea creada con la herramienta **Mano alzada** a un ángulo predefinido, denominado ángulo de restricción, si mantiene presionada la tecla **Ctrl** a la vez que arrastra el cursor. Esta función resulta muy útil a la hora de dibujar líneas rectas verticales y horizontales. Si desea obtener más información sobre cómo cambiar el ángulo de restricción, consulte la sección "Para cambiar el ángulo de restricción" en la página 314.

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

Para dibujar una línea con la herramienta Polilínea

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Polilínea** .

2 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Para dibujar un segmento recto, haga clic donde desea que comience el segmento de la línea y haga clic donde desea que termine.
- Para dibujar un segmento curvo, haga clic donde desea que comience el segmento y arrastre en la página de dibujo.

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

3 Haga doble clic para terminar la línea.

También es posible	
Para cambiar la posición de una línea mientras dibuja	Mantenga presionados los botones izquierdo y derecho del ratón y, a continuación, arrastre la línea hacia la posición deseada.
Colocar una copia de una línea en el dibujo	Mantenga presionado el botón derecho del ratón y, a continuación, arrastre la línea hacia la posición deseada. Haga clic en **Copiar aquí**.

Antes de crear un segmento curvo, haga clic en el botón **Cerrar automáticamente curva** en la barra de propiedades para cerrar automáticamente un objeto abierto.

Para dibujar un arco con la herramienta Polilínea

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Polilínea** .

2 Haga clic en la ventana de dibujo y, a continuación, suelte el botón del ratón.

3 Mantenga presionada la tecla **Alt** y mueva el cursor para crear un arco.

4 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Haga clic para finalizar el arco y suelte la tecla **Alt** para volver a dibujar a mano alzada.

- Haga clic para finalizar el arco y, si soltar la tecla **Alt**, mueva el cursor a fin de dibujar otro arco.

5 Haga doble clic para terminar la línea.

Puede mantener presionada las teclas **Ctrl** y **Alt** para restringir el ángulo del arco a incrementos de 15 grados u otra medida predefinida; este ángulo se denomina "ángulo de restricción". Si desea obtener más información sobre cómo cambiar el ángulo de restricción, consulte la sección "Restringir objetos" en la página 313.

Para dibujar una línea recta con la herramienta Línea de 2 puntos

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Línea de 2 puntos** .

2 Sitúe el puntero donde desea que comience la línea y arrastre para dibujar la línea.

Mientras arrastra el ratón, la longitud y el ángulo del segmento aparecerá en la barra de estado. Si está añadiendo elementos a una línea, aparecerá la longitud total de todos los segmentos.

Para dibujar una línea perpendicular

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Línea de 2 puntos** .

2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Línea perpendicular de 2 puntos** .

3 Haga clic en el borde de un objeto y arrastre el ratón hacia donde desea que termine la línea.
Si desea dibujar una línea perpendicular a dos objetos, arrastre al borde del segundo objeto y suelte el botón del ratón cuando aparezca el punto de encaje perpendicular.

Para extender la línea más allá del segundo objeto, mantenga presionada la tecla **Ctrl** cuando aparezca el punto de encaje perpendicular y arrastre hacia donde desea que termine la línea.

Este procedimiento no es válido para dibujar una línea perpendicular a la línea base de un objeto de texto.

También puede arrastrar desde una curva existente para dibujar una línea perpendicular.

Dibujo de líneas perpendiculares.

Para dibujar una línea tangente

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Línea de 2 puntos** .

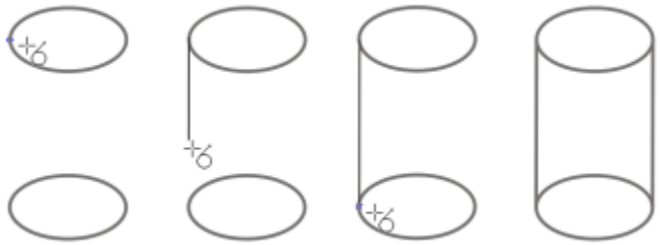
2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Línea de 2 puntos tangencial** .

3 Haga clic en el borde de un segmento de curva en un objeto y arrastre el ratón hacia donde desea que termine la línea tangente.

Si desea dibujar una línea tangente a dos objetos, arrastre al borde del segundo objeto y suelte el botón del ratón cuando aparezca el punto de encaje tangente. El punto de encaje cuadrante aparecerá cuando éste coincida con el punto de encaje tangente.

Para ampliar la línea más allá del segundo objeto, mantenga presionada la tecla **Ctrl** cuando se muestre el punto de encaje de la tangente y arrástrela hasta donde desee que llegue la línea.

El modo **Línea de 2 puntos tangencial** se puede utilizar para dibujar los lados del cilindro.



Dibujo de líneas tangentes.

Para dibujar una línea con la herramienta Bézier

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Bézier** .

2 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Para dibujar un segmento curvo, haga clic donde desee situar el primer nodo, y arrastre el tirador de control hasta donde desee situar el siguiente nodo. Suelte el botón del ratón, y arrastre el tirador de control para crear la curva.
- Para dibujar un segmento recto, haga clic donde deba comenzar el segmento de la línea, y a continuación haga clic donde deba terminar.

Puede añadir todos los segmentos que desee.

3 Presione la **barra espaciadora** para terminar la línea.

También es posible

Dibujar un segmento curvo seguido de un segmento recto	Dibuje un segmento curvo, haga doble clic en el nodo final, y haga clic donde deba terminar el segmento recto.
Dibujar un segmento recto seguido de un segmento curvo	Dibuje un segmento recto. Haga clic en el punto final del segmento, arrastre hasta donde desee, y suelte el botón del ratón. Arrastre para dibujar una curva.
Cambiar el ángulo de la curva para preestablecer los incrementos según realiza su dibujo	Con la tecla **Ctrl** presionada, arrastre un tirador de control.

Para dibujar una línea con la herramienta Pluma

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pluma** .

2 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Para dibujar un segmento curvo, haga clic donde desee situar el primer nodo, y arrastre el tirador de control hasta donde desee situar el siguiente nodo. Suelte el botón del ratón, y arrastre el tirador de control para crear la curva que desee.
- Para dibujar un segmento recto, haga clic donde deba comenzar el segmento de la línea, y a continuación haga clic donde deba terminar.

Puede añadir cuantos segmentos desee, y alternar entre segmentos curvos y rectos. Si desea obtener más información sobre cómo alternar entre segmentos curvos y rectos, consulte la sección "Para dibujar una línea con la herramienta Bézier" en la página 127.

3 Haga doble clic para terminar la línea.

También es posible

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

Para dibujar un B-spline

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **B-Spline** .

2 Haga clic en el lugar donde desee que comience la línea.

3 Haga clic para establecer los puntos de control necesarios para darle forma a la línea.
Los puntos de control flotan de forma predeterminada, pero puede hacerlos sujetos a la línea presionando la tecla **V** mientras hace clic.

4 Haga doble clic para terminar la línea.

Si desea cancelar la línea sin terminarla, pulse la tecla **Esc**.

También es posible

Cambiar la forma de la línea utilizando puntos de control	Seleccione la línea con la herramienta **Forma** y desplace los puntos de control para cambiar la forma de la línea.
Convertir un punto de control en flotante	Seleccione la línea con la herramienta **Forma** , haga clic en un punto de control sujeto y por último, haga clic en el botón **Hacer flotante punto de control** de la barra de propiedades.

También es posible

Convertir un punto de control en sujeto	Seleccione la línea con la herramienta **Forma**, haga clic en un punto de control flotante y por último, haga clic en el botón **Sujetar punto de control** de la barra de propiedades.
Añadir un punto de control	Seleccione la línea con la herramienta **Forma** y haga doble clic a lo largo de una línea de control.
Eliminar un punto de control	Seleccione la línea con la herramienta **Forma** y haga doble clic en el punto de control que desea eliminar.
Seleccionar varios puntos de control	Seleccione la línea con la herramienta **Forma** y mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras hace clic en los puntos de control que desea seleccionar.

Si añade a un B-spline seleccionando el primer o último punto de control, el punto de control sujeto se convertirá automáticamente en un punto de control flotante mientras dibuja la parte nueva de la línea.

También puede añadir puntos de control mientras dibuja una B-spline presionando la **barra espaciadora** en vez de utilizar el botón del ratón.

Para dibujar una curva usando la herramienta Curva de 3 puntos

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Curva de 3 puntos**.

2 Haga clic en el punto donde debe comenzar la curva y luego en el punto donde debe finalizar.

3 Suelte el botón del ratón y haga clic en el punto en el que desee que esté el centro de la curva.

También es posible

Dibujar una curva circular	Mantenga pulsado **Ctrl** mientras arrastra el puntero.
Dibujar una curva simétrica	Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra.

Para configurar las opciones de las herramientas Mano alzada y Bézier

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Mano alzada/Bézier**

3 Desplace el deslizador **Suavizado mano alzada** para establecer la suavidad predeterminada de las líneas curvas.

Cuanto mayor sea el valor, más suave será la curva.

4 Especifique un valor en uno de los cuadros siguientes:

- **Umbral de esquina**: para ajustar el valor en el cual el nodo de una esquina cambia de asimétrico a uniforme
- **Umbral de línea recta**: para ajustar la cantidad de desviación de una línea del trayecto directo para seguir siendo tratada como una línea recta
- **Unir automáticamente**: para ajustar el nivel de cercanía entre dos nodos para que se unan automáticamente formando una curva cerrada

Haga doble clic en la herramienta **Mano alzada** o **Bézier** para mostrar la página **Mano alzada/Bézier** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Para ocultar la caja delimitadora al usar las herramientas de curva

1 En la caja de herramientas, haga clic en una de las herramientas de curva siguientes:
- **Mano alzada**
- **Línea de 2 puntos**
- **Bézier**
- **Medios artísticos**
- **Pluma**
- **B-Spline**
- **Polilínea**
- **Curva de 3 puntos**

2 Haga clic en el botón **Caja delimitadora** de la barra de propiedades.

Al ocultar la caja delimitadora mientras trabaja con una herramienta de curva, la caja delimitadora continuará oculta para todas las herramientas de curva. Por ejemplo, si oculta la caja delimitadora mientras usa la herramienta **Mano alzada**, la caja delimitadora continuará oculta al cambiar a la herramienta **Bézier**.

También puede ocultar la caja delimitadora haciendo clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**, haciendo clic en **Visualización** y activando la casilla **Ocultar caja delimitadora para las herramientas de curva**.

Líneas caligráficas y preestablecidas

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

Una pluma caligráfica permite dibujar líneas de diversos grosores.

CorelDRAW permite crear líneas que varían de grosor en función de la presión. Si desea obtener más información, consulte la sección "Pinceladas y entrada de lápiz gráfico" en la página 151.

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

CorelDRAW proporciona líneas preestablecidas que permiten crear trazos gruesos con diversas formas. Después de dibujar una línea caligráfica o preestablecida, puede aplicar un relleno como haría con cualquier otro objeto. Si desea obtener más información sobre la aplicación de rellenos, consulte la sección "Rellenos" en la página 377.

Para dibujar una línea caligráfica

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
2. Haga clic en el botón **Pluma caligráfica** de la barra de propiedades.
3. Escriba un valor en el cuadro **Ángulo caligráfico** de la barra de propiedades.
4. Arrastre hasta que la línea tenga la forma que desee.

También es posible

Establecer la anchura de la línea	Escriba un valor en el cuadro **Anchura de trazo** de la barra de propiedades.

También es posible

Suavizar los bordes de la línea	Escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la barra de propiedades.
Aplicar transformaciones al grosor de línea cuando se escale	Haga clic en el botón **Escalar trazo con objeto** de la barra de propiedades.

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

Para dibujar una línea preestablecida

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
2. Haga clic en el botón **Preestablecido** de la barra de propiedades.
3. Elija una línea preestablecida en el cuadro de lista **Trazo preestablecido**.
4. Arrastre hasta que la línea tenga la forma que desee.

También es posible

Establecer la anchura de la línea	Escriba un valor en el cuadro **Anchura de trazo** de la barra de propiedades.
Suavizar los bordes de la línea	Escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la barra de propiedades.
Aplicar transformaciones al grosor de línea cuando se escale	Haga clic en el botón **Escalar trazo con objeto** de la barra de propiedades.

También puede elegir líneas preestablecidas de la ventana acoplable **Medios artísticos**. Puede abrir la ventana acoplable **Medios artísticos** haciendo clic en **Efectos** ▸ **Medios artísticos**.

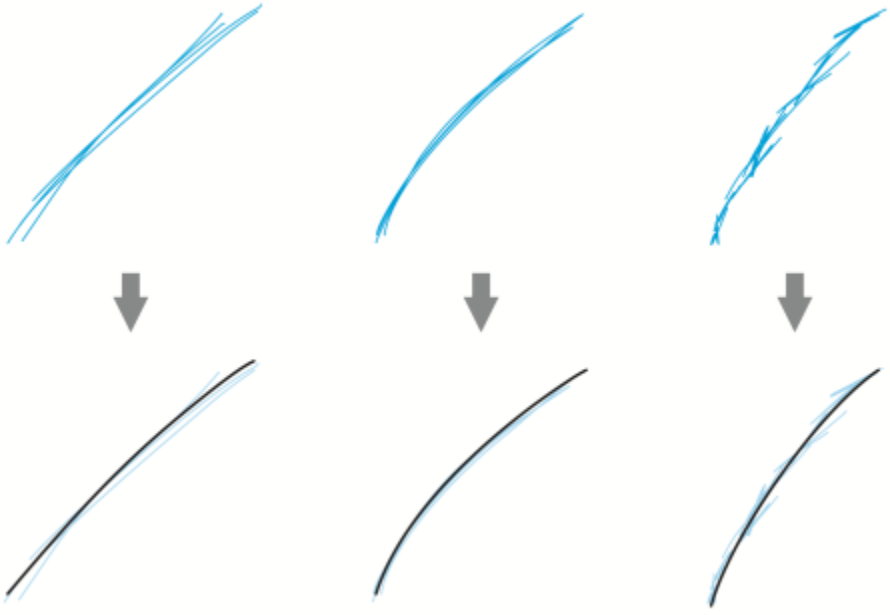
LiveSketch

La herramienta **LiveSketch** combina la sencillez y la velocidad de la realización de esbozos a mano alzada con el ajuste inteligente de trazos y el dibujo vectorial. Cuando crea un esbozo, CorelDRAW analiza las propiedades, el orden temporal y la proximidad espacial de los trazos de dibujo, los ajusta y los convierte en curvas Bézier.

La herramienta **LiveSketch** es perfecta para realizar esbozos y dibujos rápidos. Acelera el flujo de trabajo y le permite centrarse en el proceso de creación. En lugar de preocuparse por los nodos, los tiradores y de cambiar de una herramienta a otra, puede dejar fluir su creatividad y conseguir los resultados deseados de forma más rápida y eficaz. No es necesario escanear los esbozos ni volver a trazarlos. Puede bosquejar sus conceptos de diseño y sus ideas con curvas vectoriales directamente desde el principio.

Tanto si tiene grandes habilidades para el esbozo como si solo está aprendiendo, CorelDRAW le permite ajustar los trazos y plasmar con más rapidez sus ideas. Ilustración de Andrew Stacey.

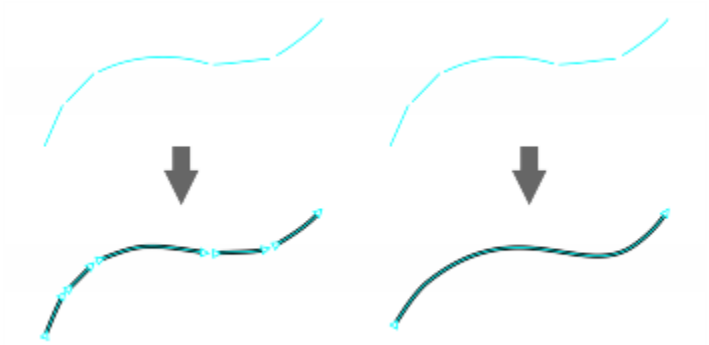
CorelDRAW admite los estilos de dibujo más habituales: trazos superpuestos diferenciados, trazos plegados (trazos garabateados por la superficie con líneas duplicadas sobre sí mismas), líneas de "migas de pan" (líneas cortas trazadas rápidamente una tras otra para crear líneas y formas largas).



Trazos antes (arriba) y después (abajo) del ajuste: trazos superpuestos diferenciados (izquierda), plegados (centro) y de "migas de pan" (derecha).

Para aprovechar al máximo la herramienta **LiveSketch**, use un lápiz gráfico y personalice CorelDRAW para que se adapte a su estilo de bosquejo.

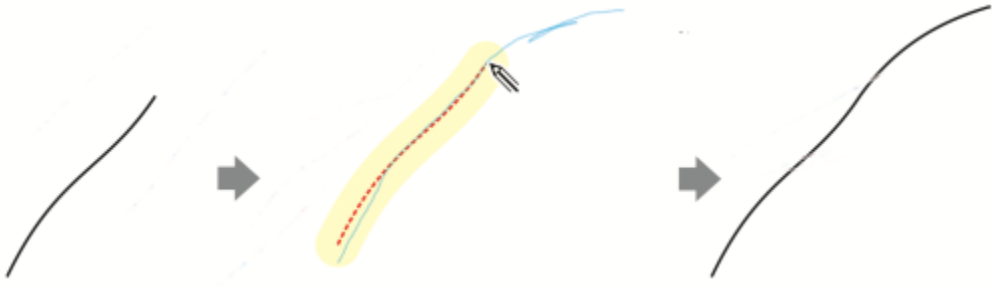
Puede especificar el tiempo que debe transcurrir para que se active el ajuste después de dibujar uno o varios trazos. Por ejemplo, si establece el temporizador en un segundo y realiza varios trazos, la mejora se producirá un segundo después de que finalice de dibujar los trazos. El temporizador crea una ventana temporal en la que los trazos separados que realice se analizarán y se convertirán en curvas. Experimente con el temporizador para buscar el ajuste que mejor se adapte a la velocidad y el estilo de sus esbozos. Si utiliza varios trazos pequeños para crear una línea más grande, establezca una demora breve para crear las curvas de inmediato y desarrollar una cadencia de esbozo. O bien, aumente la demora a 5 segundos para aprovechar la previsualización en tiempo real a fin de ver los trazos de dibujo y usarlos como base. Si establece una demora mayor, también tendrá más tiempo para manipular las líneas.



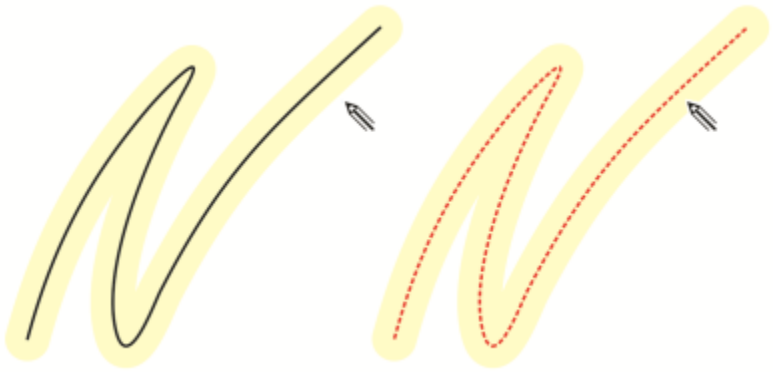
Con el temporizador en 0 milisegundos (izquierda), los trazos sucesivos se convierten en curvas diferenciadas. Con el temporizador en 1 segundo (derecha), los trazos sucesivos se unen en una sola curva.

Puede restablecer el temporizador y ajustar los trazos antes de que transcurra el tiempo especificado. Asimismo, puede suprimir trazos antes de que se ajusten.

A medida que progrese la composición, puede ser necesario volver a dibujar líneas existentes para cambiar su posición o su forma, o simplemente para mejorarlas. CorelDRAW le permite modificar las curvas existentes incluyéndolas en el esbozo como trazos de dibujo nuevos. Puede especificar la anchura del área editable alrededor de las curvas dibujadas anteriormente. Cuando se realiza un esbozo en esas áreas, las curvas existentes se procesan junto con los demás trazos de dibujo y se reajustan. Cuando se realiza un esbozo fuera de la distancia especificada, los trazos de dibujo se añaden como objetos nuevos.



Un trazo existente (izquierda). Se crea un trazo nuevo (en azul) próximo a la curva existente (centro). El trazo existente se amplía y se reajusta (derecha).



Cuando mueva el puntero dentro del área editable de una curva existente, esta se resaltará para indicar que se puede modificar.

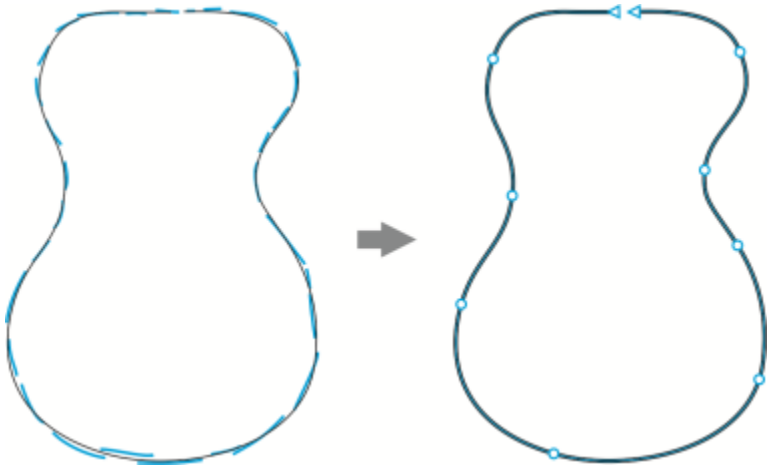
Si necesita realizar un esbozo muy cerca de líneas existentes o dibujar sobre trazos para reforzarlos, puede desactivar temporal o permanentemente el ajuste de trazos por proximidad, de forma que los trazos se añadan como objetos independientes.

Desactive la agrupación de trazos por proximidad para mantenerlos como objetos separados.

Si incluye una curva existente en un esbozo, la curva resultante hereda las propiedades de la existente.

Una curva creada con la herramienta Medios artísticos (izquierda). El nuevo trazo dibujado con la herramienta LiveSketch se encuentra en el umbral de proximidad del trazo existente (centro). El trazo resultante toma las propiedades de la curva existente (derecha).

A veces, puede ser necesario definir toda la extensión de una forma o de un objeto con una sola curva. Sin embargo, puede resultar difícil mantener líneas suaves en distancias o curvas largas sin levantar el lápiz de la tableta o sin soltar el botón del ratón. CorelDRAW le puede ayudar a trabajar con líneas continuas creando una curva sin interrupciones a partir de trazos dibujados en un intervalo de tiempo especificado.

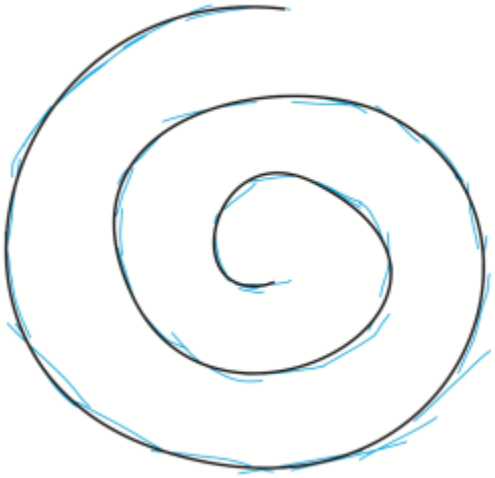


Ejemplo de objeto creado a partir de trazos unidos en una sola curva.

Recuerde que CorelDRAW solo procesa los trazos de dibujo que se realicen con la demora especificada, por lo que quizás deba ajustar el temporizador según la velocidad con la que bosqueja.

A medida que el esbozo vaya avanzando y empiece a mejorar la precisión y el aspecto de las líneas, puede ser necesario borrar curvas existentes o porciones de ellas. Para cambiar el modo de borrador, basta con darle la vuelta al lápiz gráfico (siempre que el lápiz gráfico o la pluma cuenten con un extremo con borrador). Para volver al modo de esbozo, se vuelve a dar la vuelta al lápiz. Tenga en cuenta que si se selecciona una curva, puede borrar solo partes de dicha curva. Si desea borrar cualquier parte del dibujo, asegúrese de anular la selección de todos los objetos para utilizar el borrador del lápiz gráfico. Si desea obtener información sobre la anulación de selección de objetos, consulte la sección "Para anular la selección de objetos" en la página 259. Si su lápiz gráfico no dispone de un extremo con borrador o trabaja con un ratón, puede borrar las curvas con la herramienta **Borrador**. Si desea obtener más información sobre cómo borrar curvas Bézier, consulte la sección "Para borrar un área de la imagen" en la página 220.

De manera predeterminada, CorelDRAW le muestra una representación de los trazos ajustados mientras dibuja. Si le distrae demasiado la previsualización, puede ocultarla.



En el modo de previsualización, CorelDRAW muestra el trazo ajustado (en negro) antes de que transcurra la demora y de que se procesen los trazos de dibujo (en azul).

Puede controlar el grado de suavidad que se aplica a las curvas.

Para realizar esbozos con la herramienta LiveSketch

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **LiveSketch** .

2 Ajuste la configuración en la barra de propiedades.

3 Realice un esbozo en la ventana del documento.

Para acceder a la herramienta **LiveSketch** , presione **S** en el teclado.

Para establecer una demora antes de que se ajusten los trazos de dibujo

- Mueva el deslizador **Temporizador**.

De manera predeterminada, la demora es de 1000 milisegundos, o 1 segundo. La demora mínima es de 0 milisegundos y la máxima de 5 segundos.

Si se hace clic en una herramienta distinta antes de que transcurra el tiempo de demora especificado, el ajuste de trazos de implementa.

Presione **Intro** para restablecer el temporizador y ajustar los trazos antes de que transcurra el tiempo de demora.

Presione **Esc** para suprimir un trazo de dibujo antes de que se ajuste.

Si establece una demora mayor, tendrá más tiempo para manipular las líneas.

Para reajustar una curva existente

1 Haga clic en el botón conmutador **Incluir curva** de la barra de propiedades para activarlo.

2 Mueva el deslizador **Distancia desde curva** para establecer la distancia a la que se incluirán las curvas existentes a un esbozo como trazos de dibujo nuevos.

3 Realice un esbozo sobre un trazo existente para modificarlo.

Para desactivar temporalmente el ajuste de trazos por proximidad, mantenga presionada la tecla **Mayús** y dibuje uno o más trazos.

Para desactivar permanentemente la mejora de trazos por proximidad, haga clic en el botón conmutador **Incluir curvas** de la barra de propiedades.

De manera predeterminada, el umbral de distancia es de 5 píxeles. El valor mínimo es de 0 píxeles y el máximo, de 40.

Para crear una sola curva a partir de los trazos

1 Haga clic en el botón **Crear una curva** de la barra de propiedades para permitir que los trazos de dibujo se conviertan en una línea continua.

2 Realice un esbozo en la ventana del documento.

Para conseguir los mejores resultados, establezca una demora mayor. CorelDRAW solo procesa los trazos que se producen en el tiempo de demora especificado.

Para borrar una curva

1 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Borrar un área en un dibujo	Anule la selección de todos los objetos en la página de dibujo.
Borrar partes de una curva	Seleccione la curva. **Nota:** De manera predeterminada, se selecciona automáticamente la última curva que dibuje antes de levantar el lápiz gráfico de la tableta.

2 Dé la vuelta al lápiz gráfico para cambiar de manera automática al modo de borrador y borrar las áreas que no necesite.

Para borrar una curva o partes de una curva cuando el lápiz gráfico no dispone de un extremo con borrador o cuando se utiliza un ratón, seleccione la curva, haga clic en la herramienta **Borrador** en la caja de herramientas y arrástrela por la zona que desee borrar.

Es posible modificar el tamaño y la forma de la plumilla del borrador. Si desea obtener información, consulte la sección "Para borrar un área de la imagen" en la página 220.

Para mostrar u ocultar una previsualización de la curva resultante

- Haga clic en el botón **Modo de previsualización** de la barra de propiedades.

Para controlar la suavidad de la curva

- Escriba un valor en el cuadro **Suavizado de curva** de la barra de propiedades.

Cuanto mayor sea el valor, más suave será la curva.

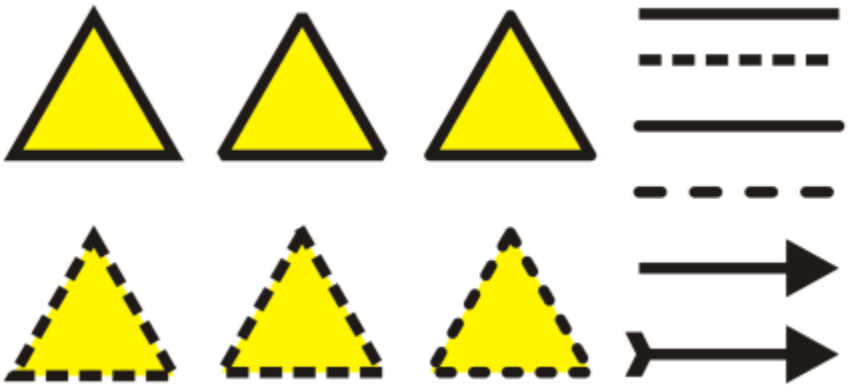
Asignar formato a líneas y contornos

Las líneas reciben el mismo tratamiento que los contornos de formas cerradas, como elipses y polígonos. En algunos programas, los contornos se denominan “trazos” o “líneas gruesas”.

Se puede cambiar el aspecto tanto de líneas como de contornos usando los controles de la sección **Contorno** de la ventana acoplable **Propiedades**, el cuadro de diálogo **Pluma del contorno** y la barra de propiedades. Por ejemplo, se puede especificar el color, anchura, y estilo de líneas y contornos. Los estilos de líneas preestablecidos en CorelDRAW son líneas continuas o discontinuas.

Esquinas y extremos

Se puede seleccionar un estilo de esquina para controlar la forma de la esquina en las líneas y un estilo de extremo de línea para cambiar el aspecto de los puntos finales de una línea.



Se han aplicado diferentes estilos de esquina a las filas superior e inferior de triángulos. Se han aplicado diferentes finales de línea a las líneas de la esquina superior derecha. Se han aplicado puntas de flecha a las líneas de la esquina inferior derecha.

Con contornos y líneas discontinuos, la opción **Guiones predeterminados** aplica los guiones a lo largo de la línea y el contorno sin ningún ajuste en las esquinas y extremos. Sin embargo, puede controlar el aspecto de los guiones en los extremos y las esquinas mediante dos opciones adicionales. La opción **Guiones alineados** alinea los guiones con los puntos finales y de las esquinas, de modo que no habrá ningún espacio vacío en las esquinas y al comienzo y al final de una línea o contorno. La opción **Guiones fijos** crea guiones de longitud fija en los puntos finales y de las esquinas.

Límite de esquinado

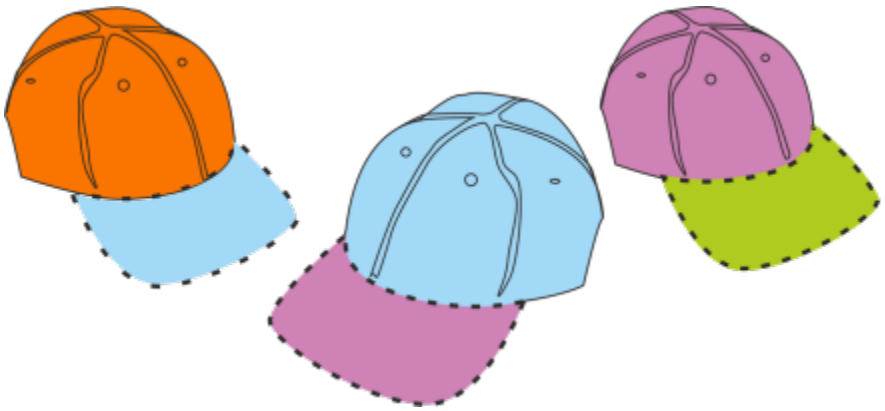
Puede establecer el límite de esquinado para determinar la forma de esquina en los objetos con líneas que se cruzan en ángulos agudos. Las esquinas que tengan ángulos superiores al límite de esquinado aparecen en punta (en esquina); las esquinas que tengan ángulos inferiores al límite de esquinado se biselan (se recortan).

Configuración de Detrás del relleno, Aplicar escala con objeto y Sobreimprimir contorno

La opción predeterminada es que el contorno se aplique sobre el relleno de un objeto, pero puede aplicarse detrás del relleno, de modo que el relleno se superponga al contorno. También se puede enlazar el grosor del contorno al tamaño de un objeto, de modo que el contorno aumente según aumenta el tamaño del objeto, y disminuya según disminuye el tamaño del objeto. Además, puede establecer el contorno para que se impriman sobre los colores subyacentes y que no se eliminen durante el proceso de impresión.

Posición de contorno

Puede especificar la posición del contorno; para ello, debe colocarlo fuera o dentro del objeto, o bien en el centro, de modo que se superponga de igual manera tanto en el exterior como en el interior de dicho objeto. El efecto de las opciones de posición de contorno se hacen más patentes cuando se utilizan contornos gruesos.



Es posible especificar la dirección del contorno. Las opciones de contorno, de izquierda a derecha: Exterior, centrado, interior.

Estilos de línea y contornos caligráficos

Puede crear estilos de línea personalizados y puede editar los estilos de línea preestablecidos disponibles.

Además, puede crear contornos caligráficos. El grosor de un contorno caligráfico varía, lo que crea el efecto de un dibujo hecho a mano.

Propiedades predeterminadas de líneas y contornos

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

- color negro
- línea continua
- estilos de esquina cuadrada y de extremo de línea
- contorno centrado
- sin aplicación de puntas de flecha
- contorno aplicado sobre el relleno de un objeto
- contorno no enlazado al tamaño de un objeto
- aunque se puede cambiar cualquiera de estas propiedades predeterminadas de líneas y contornos en cualquier momento

Contornos recortables

Para crear un contorno recortable en dispositivos tales como trazadores, cortadores de vinilo y dispositivos de impresión y corte, tiene que asignar el nombre de color predefinido adecuado (normalmente, CutContour) que especifica el fabricante del dispositivo.

Tenga en cuenta que los contornos recortables no se imprimirán cuando RIP o el dispositivo de impresión y corte los identifiquen. Si desea que los contornos se impriman, puede usar el comando **Objeto** ▸ **Dar forma** ▸ **Límites**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para crear un límite alrededor de los objetos seleccionados" en la página 266.

Para cambiar el color de una línea o un contorno

1. Seleccione una línea o un objeto que tenga un contorno.
2. Haga clic derecho en un color en la paleta de colores que aparece en pantalla.

Para especificar la configuración de líneas y contornos

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.
3. En la sección **Contorno**, escriba un valor en el cuadro **Anchura**.
   Si la sección **Contorno** no se muestra, haga clic en **Contorno**.
   Si desea cambiar el color, abra el selector y haga clic en un color.
4. Seleccione un estilo de línea en el cuadro **Estilo**.

También es posible

Cambiar las unidades de medida para la anchura de contorno	Elija una unidad de medida en el cuadro de lista **Unidades del contorno**.
Configurar la forma de las esquinas	Haga clic en uno de los botones siguientes: • **Esquinas en punta** : crea esquinas que acaban en punta. • **Esquinas redondeadas** : crea esquinas redondeadas. • **Esquinas biseladas** : crea esquinas recortadas.

También es posible

Esquinas, de izquierda a derecha: En punta, redondeada y biselada.

Configurar el aspecto de los puntos finales en trayectos abiertos

Haga clic en uno de los botones siguientes:

- **Final cuadrado** : crea formas de finalización cuadradas.
- **Final redondeado** : crea formas de finalización redondeadas.
- **Final cuadrado extendido** : crea formas de finalización cuadradas que se extienden por la longitud de la línea.

Extremos de línea, de izquierda a derecha: Final cuadrado, Final cuadrado extendido y Final redondeado.

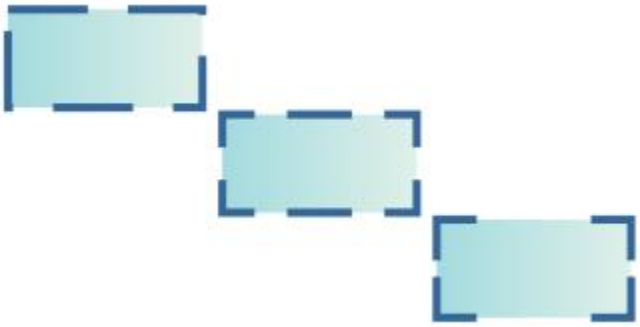
Controlar los puntos de los extremos y las esquinas de contornos y líneas discontinuos

Haga clic en uno de los botones siguientes:

- Botón **Guiones alineados** : alinea los guiones con los puntos finales y de las esquinas de contornos y líneas.
- Botón **Guiones fijos** : crea guiones de longitud fija en las esquinas y extremos. Estos guiones tienen la mitad de la longitud del primer guion en el patrón de línea discontinua.

Consejo: El botón **Guiones predeterminados** , activado de forma predeterminada, dispersa de forma uniforme guiones a lo largo de la línea o el contorno sin realizar ajustes.

También es posible



Opciones de la línea discontinua de arriba a abajo: Guiones predeterminados, Guiones alineados y Guiones fijos.

Configurar el límite de esquinado para líneas que se cruzan en ángulos agudos

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

Las líneas se cruzan en el mismo ángulo agudo. Izquierda: El ángulo supera el límite de esquinado, lo que crea una esquina en punta. Derecha: El ángulo es inferior al límite de esquinado, lo crea una esquina biselada.

Especificar la posición de contorno

Haga clic en uno de los botones siguientes:

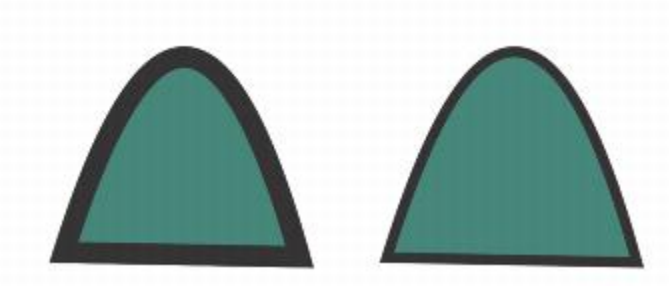
- **Posición de contorno exterior**: coloca el contorno en el exterior del objeto.
- **Posición de contorno centrado**: centra el contorno con los bordes del objeto.
- **Posición de contorno interior**: coloca el contorno en el interior del objeto.

Aplicar un contorno detrás del relleno de un objeto

Active la casilla **Detrás del relleno**.

Si no se muestra la casilla de verificación, haga clic en el botón de flecha en la parte inferior de la sección **Rellenar**.

También es posible



La casilla de verificación Detrás del relleno está desactivada (izquierda) y activada (derecha).

Enlazar el grosor del contorno al tamaño de un objeto

Active la casilla de verificación **Escalar con objeto**.

Si no se muestra la casilla de verificación, haga clic en el botón de flecha en la parte inferior de la sección **Rellenar**.

De izquierda a derecha: objeto original; objeto ajustado con la opción Aplicar escala con objeto desactivada: no hay ningún cambio en el grosor del contorno; objeto ajustado con la opción Aplicar escala con objeto activada.

Establecer el contorno para que se imprima sobre los colores subyacentes durante el proceso de impresión

Active la casilla de verificación **Sobreimprimir contorno**.

Si no se muestra la casilla de verificación, haga clic en el botón de flecha en la parte inferior de la sección **Rellenar**.

También puede especificar la configuración de línea y contorno en el cuadro de diálogo **Pluma del contorno**. Para acceder al cuadro de diálogo **Pluma del contorno**, haga doble clic en el icono **Contorno** de la barra de estado o pulse **F12**.

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

Para crear o editar un estilo de línea

1 Seleccione un objeto.

2 En la sección **Contorno** de la ventana acoplable **Propiedades** (**Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**), realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Crear un estilo de línea	Haga clic en el botón **Configuración** y desplace el deslizador del cuadro de diálogo **Editar estilo de línea**. Si hace clic en los cuadros de la izquierda del deslizador, puede especificar la ubicación y frecuencia de los puntos en el nuevo estilo de línea que cree. Haga clic en **Añadir**.
Editar un estilo de línea	Elija un estilo de línea en el cuadro de lista **Estilo** y haga clic en el botón **Configuración**. Cree un estilo de línea en el cuadro de diálogo **Editar estilo de línea** y haga clic en **Reemplazar**.

Para crear un contorno caligráfico

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

3 En la sección **Contorno**, haga clic en uno de los siguientes botones para establecer la forma de las esquinas:

- **Esquinas en punta**
- **Esquinas redondeadas**
- **Esquinas biseladas**

Si la sección **Contorno** no se muestra, haga clic en **Contorno**.

4 Escriba un valor en el cuadro **Estirar** para cambiar la anchura de la plumilla.

Si no se muestra el cuadro **Estirar**, haga clic en el botón de flecha en la parte inferior de la sección **Rellenar**.

El rango de valores es de 1 a 100, siendo 100 la opción predeterminada. Si se reducen los valores, las plumillas cuadradas se vuelven rectangulares, y las plumillas redondas se vuelven ovaladas, lo que crea un efecto caligráfico aún más pronunciado.

5 Escriba un valor en el cuadro **Inclinación de la plumilla** para cambiar la orientación de la pluma en relación con la superficie de dibujo.

Para restablecer los valores **Estirar** e **Inclinación de la plumilla** a sus valores originales, haga clic en el botón **Predeterminado**.

También puede crear un contorno caligráfico en el cuadro de diálogo **Pluma del contorno**. Para acceder al cuadro de diálogo **Pluma del contorno**, haga doble clic en el icono **Contorno** , que se encuentra en la barra de estado.

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

Para configurar las propiedades de líneas y contornos para nuevos objetos

1 Por medio de la herramienta **Selección**, haga clic en cualquier espacio vacío de la ventana de dibujo para deshacer la selección de todos los objetos.

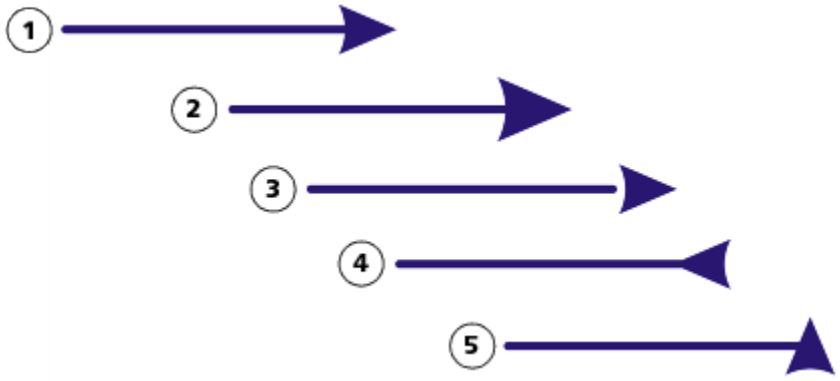
2 Haga doble clic en el icono **Contorno** de la barra de estado.

3 En el cuadro de diálogo **Cambiar valores predeterminados de un documento**, active las casillas de verificación para los objetos y textos cuya configuración predeterminada desea cambiar. A continuación, haga clic en **Aceptar**.

4 Especifique la configuración que desea en el cuadro de diálogo **Pluma del contorno**.

Añadir puntas de flecha a líneas y curvas

Las puntas de flecha le permiten resaltar los puntos inicial y final de líneas y curvas. Los atributos de las puntas de flecha se pueden especificar con precisión. Por ejemplo, puede definir el tamaño exacto de una punta de flecha así como descentrar o girar la punta de flecha de forma precisa. También puede girar las puntas de flecha horizontal o verticalmente. Si lo desea, puede guardar los atributos especificados como preestablecidos para utilizarlos de nuevo en otro proyecto.



Punta de flecha original (1), aumentada (2), descentrada un 60 % a lo largo del eje X (3), girada horizontalmente (4) y girada 90 grados (5).

Puede editar preestablecidos de punta de flecha existentes, así como crear un preestablecido nuevo basándose en uno existente. También puede crear un preestablecido de punta de flecha basado en un objeto como una curva o una forma cerrada. Cuando un preestablecido de punta de flecha deja de ser necesario, puede eliminarlo.

Para añadir una punta de flecha

1 Seleccione una línea o una curva.

2 Abra el selector **Empezar punta de flecha** de la barra de propiedades y haga clic en una forma.

3 Abra el selector **Finalizar punta de flecha** y haga clic en una forma de final de línea.

Puede eliminar una punta de flecha seleccionando el valor preestablecido **Sin punta de flecha** de los selectores **Empezar punta de flecha** o **Finalizar punta de flecha**.

También puede añadir puntas de flecha en el cuadro de diálogo **Pluma del contorno** o la sección **Contorno** de la ventana acoplable **Propiedades**.

Para especificar los atributos de punta de flecha de una línea o curva

1 Con la herramienta **Selección** , seleccione una línea o curva que incluya una punta de flecha.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

3 En la sección **Contorno**, haga clic en el botón **Configuración de punta de flecha** ■■■ junto a los selectores **Empezar punta de flecha** o **Finalizar punta de flecha**. Después, haga clic en **Atributos**.
Si la sección **Contorno** no se muestra, haga clic en **Contorno**. Si no se muestra el botón **Configuración de punta de flecha**, haga clic en el botón de flecha en la parte inferior de la sección **Rellenar**.

Active la casilla de verificación **Compartir atributos** si desea que las puntas de flecha iniciales y finales tengan el mismo tamaño, descentrado, ángulo de rotación y orientación.

4 En el cuadro de diálogo **Atributos de puntas de flecha**, utilice la tabla siguiente para localizar la tarea correspondiente a la acción deseada.

Para	Realice lo siguiente
Especificar el tamaño de una punta de flecha	En el área **Tamaño**, escriba un valor en el cuadro **Longitud** o **Anchura**. Si desea crear una punta de flecha no proporcional, desactive la casilla **Proporcional**.
Descentrar una punta de flecha	En el área **Descentrar**, escriba los valores deseados en los cuadros **X** e **Y**.
Reflejar una punta de flecha	En el área **Reflejar**, active la casilla **Horizontalmente** o **Verticalmente**.
Girar una punta de flecha	Especifique un ángulo en el cuadro **Rotación**.
Guardar atributos de punta de flecha personalizados como un preestablecido de punta de flecha	Active la casilla de verificación **Guardar como preestablecido de punta de flecha**. Puede obtener acceso al preestablecido de punta de flecha nuevo mediante los selectores **Empezar punta de flecha** y **Finalizar punta de flecha** de la barra de propiedades.

También puede cambiar las puntas de flecha desde el final de una línea o curva hasta otra haciendo clic en el botón **Configuración de punta de flecha** y, a continuación, en **Intercambiar**.

Puede quitar una punta de flecha desde una línea o curva haciendo clic en el botón **Configuración de punta de flecha** y, a continuación, en **Ninguna**.

Para editar un valor preestablecido de punta de flecha

1 Con la herramienta **Selección** , seleccione un objeto que incluya una punta de flecha.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

3 En la sección **Contorno**, haga clic en el botón **Configuración de punta de flecha** junto a los selectores **Empezar punta de flecha** o **Finalizar punta de flecha**. Después, haga clic en **Editar**.

Si la sección **Contorno** no se muestra, haga clic en **Contorno**. Si no se muestra el selector **Empezar punta de flecha**, haga clic en el botón de flecha en la parte inferior de la sección **Rellenar**.

4 En el cuadro de diálogo **Atributos de puntas de flecha**, especifique los atributos que desee.

Puede crear un preestablecido de punta de flecha basado en un preestablecido existente. Haga clic en el botón **Configuración de punta de flecha** y en **Nuevo**. A continuación, especifique los atributos que desee en el cuadro de diálogo **Atributos de puntas de flecha**, y escriba un nombre para el preestablecido en el área **Guardar punta de flecha**.

Para eliminar un valor preestablecido de punta de flecha, seleccione el valor preestablecido en los selectores **Empezar** o **Finalizar punta de flecha**, y haga clic en los botones **Configuración de punta de flecha** y **Eliminar**.

Para crear un ajuste preestablecido de punta de flecha a partir de un objeto

1 Seleccione el objeto que desea utilizar como punta de flecha.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Crear** ▸ **Punta de flecha**.

3 En el cuadro de diálogo **Crear punta de flecha**, escriba un valor en el cuadro **Longitud** o **Anchura**.

Si desea crear una punta de flecha no proporcional, desactive la casilla **Proporcional** y escriba valores en los cuadros **Longitud** y **Anchura**.

Copiar, convertir y eliminar contornos

CorelDRAW permite copiar propiedades de contorno en otros objetos.

Se puede asimismo convertir un contorno en un objeto, así como quitar un contorno. Si se convierte un contorno en un objeto, se crea un objeto cerrado sin relleno con la forma del contorno. Pueden aplicarse rellenos y efectos especiales al nuevo objeto. Puede buscar objetos en función de la anchura de su contorno y del color y reemplazar esas propiedades.

Para copiar las propiedades de contorno en otro objeto

1 Con la herramienta **Selección** , seleccione el objeto que tenga el contorno que desee copiar.

2 Haga clic con el botón derecho del ratón y, a continuación, arrastre el objeto origen hasta el objeto en el que desea aplicar el relleno. Un contorno azul del objeto original sigue al cursor hasta el nuevo objeto.

3 Cuando el cursor pase a tener forma de cruz , suelte el botón del ratón y seleccione **Copiar contorno aquí** en el menú contextual.

También puede usar la herramienta **Cuentagotas de atributos** para copiar las propiedades del contorno. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para copiar un relleno, un contorno o las propiedades del texto de un objeto a otro" en la página 275.

Se puede asimismo extraer el color de un objeto existente y aplicar el color extraído al contorno de otro objeto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para muestrear un color" en la página 364.

Para convertir un contorno en un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Convertir contorno en objeto**.

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

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

También puede convertir un contorno en un objeto presionando las teclas **Ctrl** + **Mayús** + **Q**.

Para quitar el contorno de un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 En la barra de propiedades, seleccione **Ninguno** del cuadro de lista **Anchura del contorno**.

También puede quitar el contorno de un objeto seleccionando el objeto y haciendo clic derecho en la muestra **Sin color** ⊠ de la paleta de colores.

Para buscar y reemplazar anchuras de contorno

1 Haga clic en **Editar** ▸ **Buscar y reemplazar**.

2 En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, seleccione **Reemplazar objetos** en el cuadro de lista de la parte superior de la ventana acoplable.

3 Active la opción **Contorno**.

4 Active la casilla **Anchura de contorno** en el área **Buscar**.

5 Especifique la anchura de contorno para buscar.

6 Active la casilla **Anchura de contorno** en el área **Reemplazar** y especifique la anchura de contorno con la que desea de reemplazarla.

7 Haga clic en **Buscar** y seleccione las opciones apropiadas:

- Haga clic en **Buscar siguiente** o **Buscar anterior** para desplazarse por los objetos que cumplen los criterios de la búsqueda de contorno.
- **Buscar todo** para seleccionar todos los objetos que cumplen los criterios de búsqueda de contorno.
- **Reemplazar** para reemplazar el contorno en el objeto seleccionado.
- **Reemplazar todo** para reemplazar todos los contornos que cumplen los criterios de búsqueda de contorno.

También es posible

Buscar y reemplazar configuración de escala de contorno	Active la casilla **Escalar anchura con imagen** en el área **Buscar** y especifique la configuración que desea buscar. A continuación,

También es posible

	active la casilla **Escalar anchura con imagen** en el área **Buscar** y especifique configuración con la que desea reemplazarla.
Buscar y reemplazar configuración de sobreimpresión de contorno	Active la casilla **Sobreimpresión de contorno** en el área **Buscar** y especifique configuración que desea buscar. A continuación, active la casilla **Sobreimpresión de contorno** en el área **Buscar** y especifique configuración con la que desea reemplazarla.

Para buscar y reemplazar colores de contorno

1. Haga clic en **Editar** ▸ **Buscar y reemplazar**.
2. En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, seleccione **Reemplazar objetos** en el cuadro de lista de la parte superior de la ventana acoplable.
3. Active la opción **Color**.
4. Escoja color que desea buscar en el selector **Buscar color**.
5. Active la opción **Contornos** en el área **Reemplazar**.
6. Escoja color que desea con el que desea reemplazarlo en el selector **Reemplazar por**.
   Para incluir mapas de bits monocromos en la búsqueda, active la casilla **Aplicar a mapas de bits monocromos**.
7. Haga clic en **Buscar** y seleccione las opciones apropiadas:
   - Haga clic en **Buscar siguiente** o **Buscar anterior** para desplazarse por los objetos que cumplen los criterios de la búsqueda de contorno.
   - **Buscar todo** para seleccionar todos los objetos que cumplen los criterios de búsqueda de contorno.
   - **Reemplazar** para reemplazar el color de contorno en el objeto seleccionado.
   - **Reemplazar todo** para reemplazar el color de todos los contornos que cumplen los criterios de búsqueda de contorno.

También es posible

Buscar y reemplazar modelo de color de contorno	Active la opción **Modo o paleta de color**, active la opción **Modelo de color específico** en el área **Buscar**, seleccione el modelo de color que desea buscar y escoja el modelo de color con el que desea reemplazarlo en el cuadro de lista **Reemplazar con**.
Buscar una paleta de color de contorno y reemplazarla por un modelo de color	Active la opción **Modelo o paleta de color**, active la opción **Paleta de color específico** en el área **Buscar**, seleccione el modelo de color que desea buscar y escoja el modelo de color con el que desea reemplazarlo en el cuadro de lista **Reemplazar con**.

Pinceladas

CorelDRAW permite aplicar diversos trazos de pincel preestablecidos, desde trazos con punta de flecha hasta los que se rellenan con patrones de arco iris. Al dibujar un trazo de pincel preestablecido, puede especificar algunos de sus atributos. Por ejemplo, puede modificar la anchura de un trazo de pincel y especificar su nivel de suavizado.

También es posible crear trazos de pincel personalizados por medio de un objeto o un grupo de objetos vectoriales. Después de crear un trazo de pincel personalizado, puede guardarlo como valor preestablecido.

Esta imagen fue creada mediante el uso de diferentes trazos de pincel y anchuras de trazo.

Para aplicar un trazo de pincel preestablecido

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
2. Haga clic en el botón **Pincel** de la barra de propiedades.
3. Elija una categoría de pincel en el cuadro de lista **Categoría**.
4. Elija un trazo de pincel en el cuadro de lista **Trazo de pincel**.
5. Arrastre hasta que el trazo de pincel tenga la forma deseada.

También es posible

Establecer la anchura del trazo de pincel	Escriba un valor en el cuadro **Anchura de trazo** de la barra de propiedades.
Suavizar los bordes del trazo de pincel	Escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la barra de propiedades.
Aplicar transformaciones al grosor de la pincelada cuando se escale	Haga clic en el botón **Escalar trazo con objeto** de la barra de propiedades.

Si desea aplicar un trazo de pincel externo que no aparece en el cuadro de lista **Trazo de pincel**, haga clic en el botón **Examinar** de la barra de propiedades y localice el archivo de trazo de pincel.

También puede elegir trazos de pincel de la ventana acoplable **Medios artísticos**. Puede abrir la ventana acoplable **Medios artísticos** haciendo clic en **Efectos** ▸ **Medios artísticos**.

Para crear un trazo de pincel personalizado

1. Seleccione un objeto o un conjunto de objetos agrupados.
2. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
3. Haga clic en el botón **Pincel** de la barra de propiedades.
4. Haga clic en el objeto o en los objetos agrupados.

5 Haga clic en el botón **Guardar trazo de medios artísticos** de la barra de propiedades.

6 Escriba un nombre de archivo para el trazo de pincel.

7 Haga clic en **Guardar**.

Se puede acceder a las pinceladas personalizadas desde la barra de propiedades seleccionando **Personalizar** en el cuadro de lista **Categoría**. Las pinceladas personalizadas se muestran en el cuadro de lista **Pincelada**.

Para eliminar un trazo de pincel personalizado, elija **Personalizado** en el cuadro de lista **Categoría** de la barra de propiedades, seleccione el trazo de pincel que desea eliminar en el cuadro de lista **Trazo de pincel** y, por último, haga clic en el botón **Eliminar** .

Pinceladas y entrada de lápiz gráfico

Puede aplicar pinceladas que respondan a la presión, la inclinación y la orientación de la pluma, siempre que el lápiz gráfico o la pluma admitan esas funciones. La presión de la pluma le permite modificar el tamaño de la plumilla del pincel. La inclinación de la pluma le permite modificar la suavidad de la plumilla del pincel, mientras que la orientación le permite variar su rotación.

El modo Expresión de la herramienta Medios artísticos le permite modificar el aspecto de la pincelada mediante la presión, la inclinación y la orientación del lápiz gráfico.

Puede usar la presión, la inclinación y la orientación de la pluma al mismo tiempo, o bien usar solo una o dos de estas funciones. Por ejemplo, puede utilizar la presión de la pluma para modificar el tamaño de la plumilla del pincel y desactivar la inclinación para que la suavidad de la plumilla no varíe. Es posible establecer un valor fijo en la inclinación de la pluma para aplanar la plumilla. Si desactiva la presión de la pluma, puede establecer un tamaño de plumilla fijo. Si desactiva la orientación de la pluma, puede usar una plumilla de rotación fija.

Para aplicar una pincelada que responda a la presión, la inclinación y la orientación de la pluma

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos** .

2 Haga clic en el botón **Expresión** de la barra de propiedades.

3 Asegúrese de que los botones siguientes de la barra de propiedades están activados:

- **Presión del lápiz** : le permite modificar el tamaño de la plumilla del pincel. Si utiliza el ratón, presione las teclas **Flecha arriba** o **Flecha abajo** para simular cambios en la presión de la pluma y determinar la anchura del trazo.

- **Inclinación del lápiz gráfico**: le permite modificar la suavidad de la plumilla.
- **Orientación del lápiz gráfico**: le permite modificar la rotación de la plumilla del pincel.

4 Arrastre hasta que el trazo de pincel tenga la forma deseada.

También es posible

Cambiar la anchura del trazo	Escriba un valor en el cuadro **Anchura de trazo** de la barra de propiedades.
Cambiar la anchura del trazo al cambiar la escala del objeto	Haga clic en el botón **Escalar trazo con objeto** de la barra de propiedades.

La anchura que defina representará la anchura máxima del trazo. La cantidad de presión que aplique determinará el tamaño real de la plumilla del pincel.

Solo podrá usar la inclinación y la orientación de la pluma para variar las pinceladas si el lápiz gráfico o la pluma admiten esas funciones.

Para usar una plumilla del pincel de anchura, suavidad o rotación fijas

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.

2 Haga clic en el botón **Expresión** de la barra de propiedades.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Establecer el tamaño de la plumilla del pincel	Haga clic en el botón **Presión del lápiz** de la barra de propiedades para desactivarlo. Escriba un valor en el cuadro **Anchura del trazo**.
Aplanar la plumilla del pincel con un valor fijo para la inclinación de la pluma	Haga clic en el botón **Inclinación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades para desactivarlo. Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de inclinación**. Escriba un valor entre 15 y 90 grados.
Girar la plumilla del pincel con un valor fijo para la orientación de la pluma	Haga clic en el botón **Orientación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades para desactivarlo. Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de orientación**.

Diseminar objetos a lo largo de una línea

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

La apariencia de la línea se controla ajustando el espacio entre los objetos diseminados de forma que estén más próximos o más separados. También se puede modificar el orden de los objetos en la línea. Por ejemplo, si se disemina una serie de objetos en la que incluya una estrella, un triángulo y un cuadrado, es posible cambiar el orden de diseminación de forma que el cuadrado aparezca primero, seguido del triángulo y la estrella. CorelDRAW también permite cambiar la posición de los objetos diseminados en la línea girándolos en el trayecto o descentrándolos en cuatro posibles direcciones: alternados, a la izquierda, aleatoriamente o a la derecha. Por ejemplo, puede elegir descentrarlos a la izquierda para que los objetos diseminados se alineen a la izquierda del trayecto.

También puede crear un nuevo patrón de diseminación con sus propios objetos.

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

Para diseminar un patrón

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
2. Haga clic en el botón **Diseminador** de la barra de propiedades.
3. Elija una categoría de patrón de diseminación en el cuadro de lista **Categoría** de la barra de propiedades.
4. Elija una categoría de patrón de diseminación en el cuadro de lista **Patrón de diseminación** de la barra de propiedades.
5. Arrastre para dibujar la línea.

También es posible

Ajustar el número de objetos diseminados en cada punto de espaciado	Escriba un número en el cuadro superior del cuadro **Imágenes por pincelada y espaciado de imagen** de la barra de propiedades.
Ajustar el espacio entre pinceladas	Escriba un número en el cuadro inferior del cuadro **Imágenes por pincelada y espaciado de imagen** de la barra de propiedades.

También es posible

Establecer el orden de diseminación	Elija un orden de diseminación del cuadro de lista **Orden de diseminación** de la barra de propiedades.
Ajustar el tamaño de los objetos diseminados	Escriba un número en el cuadro superior del cuadro **Tamaño de los objetos diseminados** de la barra de propiedades.
Aumentar o reducir el tamaño de los objetos diseminados conforme se diseminan a lo largo de la línea	Escriba un número en el cuadro inferior del cuadro **Tamaño de los objetos diseminados** de la barra de propiedades.
Aplicar transformaciones al grosor de línea de diseminación cuando se escale	Haga clic en el botón **Escalar trazo con objeto** de la barra de propiedades.

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

Los patrones de diseminación que contienen objetos más complejos utilizan más recursos del sistema. CorelDRAW necesita más tiempo para producir líneas cuando se utilizan objetos complejos; además, estos últimos aumentan el tamaño del archivo. La utilización de símbolos en cada grupo de la lista permite reducir el tamaño del archivo y utilizar menos recursos del sistema. Si desea obtener más información sobre la creación de símbolos, consulte la sección "Símbolos" en la página 337.

También puede elegir patrones de diseminación de la ventana acoplable **Medios artísticos**. Puede abrir la ventana acoplable **Medios artísticos** haciendo clic en **Efectos** ▸ **Medios artísticos**.

Para girar las líneas de objetos diseminados

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

Para descentrar las líneas de objetos diseminados

1. Seleccione un patrón de diseminación.
2. Haga clic en el botón **Descentrar** de la barra de propiedades.
3. Active la casilla **Usar descentrado** para descentrar los objetos del trayecto de la línea de diseminación.
   Si desea ajustar la distancia de descentrado, escriba un nuevo valor en el cuadro **Descentrar**.
4. Elija una dirección de descentrado en el cuadro de lista **Dirección de descentrado**.

   Por ejemplo, si desea alternar entre la izquierda y la derecha de la línea, elija **Alternado**.

Para crear un patrón de diseminación nuevo

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

Los patrones de diseminación se guardan como archivos de CorelDRAW (CDR). Para obtener acceso a ellos basta con elegir **Personalizada** en el cuadro de lista **Categoría** de la barra de propiedades **Medios artísticos** y seleccionar un patrón de diseminación del cuadro de diálogo **Patrón de diseminación**.

Para eliminar un patrón de diseminación personalizado, selecciónelo en el cuadro de lista **Patrón de diseminación** de la barra de propiedades, y haga clic en el botón **Eliminar** .

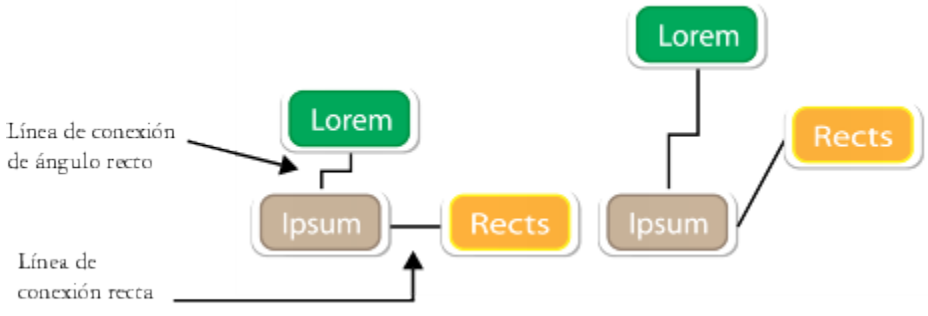
Líneas de conexión y de nota

Puede dibujar líneas de conexión entre objetos. Los objetos permanecen conectados por estas líneas incluso al mover uno o ambos objetos. Las líneas de conexión, también denominadas "líneas de flujo", se utilizan en dibujos técnicos como diagramas, diagramas de flujo y esquemas. Si desea obtener más información sobre el dibujo de formas de diagrama de flujo, consulte "Formas predefinidas" en la página 174.

Puede dibujar tres tipos de líneas de conexión. Puede dibujar una línea de conexión recta. También puede dibujar líneas de conexión de ángulo recto con una esquina pronunciada o redondeada. Para editar líneas de conexión puede mover, añadir o eliminar segmentos.

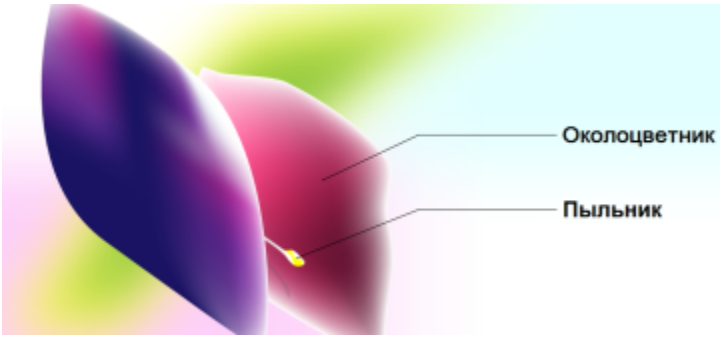
Con los controles disponibles en la barra de propiedades podrá modificar la anchura y estilo de una línea de conexión así como aplicar puntas de flecha. Si desea obtener más información, consulte la sección "Asignar formato a líneas y contornos " en la página 138. También se puede cambiar el color de las líneas de conexión.

Puede elegir la configuración predeterminada para las líneas de conexión, como por ejemplo los puntos de encaje y la distancia respecto a los objetos que conectan.



Al mover objetos, sus líneas de conexión seguirán unidas.

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



Ejemplos de notas

Para usar líneas de conexión y de nota con precisión, tiene que encajarlas para especificar nodos en los objetos. Si desea obtener más información sobre encajes y modos de encaje, consulte la sección "Encajar objetos" en la página 284.

Para dibujar una línea de conexión entre dos o más objetos

1 En la caja de herramientas, haga clic en el botón de la herramienta **Conexión** y en una de las opciones siguientes de la barra de herramientas:

- Herramienta **Conexión de línea recta** : para crear una línea de conexión recta en cualquier ángulo.
- Herramienta **Conexión de ángulo recto** : para crear una línea de conexión con segmentos verticales y horizontales en ángulos rectos.
- Herramienta **Conexión de ángulo recto redondeada** : para crear una línea de conexión con elementos verticales y horizontales en ángulos rectos.

2 Arrastre un nodo de un objeto a un nodo de otro objeto.

También es posible

Mover un segmento horizontal en una línea de conexión en ángulo	Por medio de la herramienta **Forma** , seleccione una línea de conexión y arrastre el nodo central del segmento que desee mover.
Mover un punto final de una línea de conexión en ángulo	Con la herramienta **Forma** , arrastre un nodo final a lo largo del borde del objeto.
Añadir un segmento en una línea de conexión en ángulo	Con la herramienta **Forma** , arrastre un nodo de esquina.
Eliminar un segmento en una línea de conexión en ángulo	Con la herramienta **Forma** , arrastre un nodo de esquina hacia el nodo de esquina más cercano.

Para cambiar la dirección de una línea de conexión

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Edición de anclaje** .

2 Haga clic en el punto de anclaje desde el que desea cambiar la dirección de la línea de conexión.

3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Ajustar dirección de anclaje** .

4 En el cuadro **Ajustar dirección de anclaje**, escriba uno de los siguientes valores:
- **0**: dirige la línea de conexión hacia la derecha.
- **90**: dirige la línea de conexión completamente hacia arriba.
- **180**: dirige la línea de conexión hacia la izquierda.
- **270**: dirige la línea de conexión completamente hacia abajo.

Es posible cambiar la dirección de las líneas de conexión de ángulo recto únicamente.

Para añadir un punto de anclaje a un objeto

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Edición de anclaje**.

2 Haga doble clic en la parte del objeto donde desea añadir el punto de anclaje.

De forma predeterminada, los puntos de anclaje que añada a un objeto no estarán disponibles como puntos de encaje para una línea de conexión después de mover el objeto a otra zona del dibujo. Para hacer que el punto de anclaje esté disponible como punto de encaje, selecciónelo con la herramienta **Edición de anclaje** y haga clic en el botón **Anclaje automático** de la barra de propiedades.

De forma predeterminada, la posición del punto de anclaje se calcula de forma relativa a su posición en la página. Puede hacer que la posición del punto de anclaje sea relativa al objeto al que está unido, lo cual puede resultar útil si desea establecer varios puntos de anclaje en la misma posición relativa en varios objetos. Para hacer que la posición del punto de anclaje sea relativa al objeto, seleccione el punto de anclaje con la herramienta **Edición de anclaje**. En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Con relación al objeto** y escriba las coordenadas en el cuadro **Posición del anclaje**.

Para mover o eliminar un punto de anclaje

Para	Realice lo siguiente
Mover el anclaje a cualquier punto a lo largo del perímetro de un objeto	Con la herramienta **Edición de anclaje**, arrastre el punto de anclaje a otro punto del perímetro.
Mover el anclaje al centro de un objeto	Arrastre el punto de anclaje a cualquier punto dentro del objeto.
Eliminar un anclaje	En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Eliminar anclaje**.

Para hacer que una línea de conexión fluya alrededor de objetos

1 Con la herramienta **Selección**, seleccione el objeto al que está unida la línea de conexión.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

3 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en **Resumen** para mostrar más opciones.

4 Active la casilla **Ajustar línea de conexión**.

Para que una línea fluya alrededor de un objeto, ésta ha de estar unida al objeto por al menos uno de sus extremos.

Para añadir una etiqueta de texto a una línea de conexión

1 En la caja de herramientas, haga clic en el botón de la herramienta **Conexión** y en una de las opciones siguientes de la barra de herramientas:

- Herramienta **Conexión de línea recta**.
- Herramienta **Conexión de ángulo recto**
- Herramienta **Conexión de ángulo recto redondeado**

2 Haga doble clic en la línea de conexión.
Aparecerá un cursor de texto.

3 Escriba el texto.

Si mueve la línea de conexión, observará que la etiqueta de texto se mantiene unida a ella.

Para escoger la configuración predeterminada de las líneas de conexión

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Conexión**.

3 Para limitar el encaje y la ligadura de las líneas de conexión y anclar sólo los puntos en los objetos, desactive la casilla **Usar puntos geométricos como puntos de encaje**. Cuando esta casilla está activada, puede encajar y ligar las líneas de conexión a los nodos del borde, a los nodos centrales y a otros puntos geométricos en un objeto.

4 Para aumentar o reducir la distancia entre las líneas de conexión y los objetos, escriba un valor más alto o más bajo en el cuadro **Distancia desde el objeto**. Esta configuración no se aplica a las líneas de conexión rectas.

Para dibujar una nota

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Nota de 3 puntos** .
La herramienta **Nota de 3 puntos** se encuentra ubicada en el menú lateral **Herramientas Cotas**.

2 Haga clic en donde desee que comience el primer segmento de la nota y arrástrelo en donde quiera que termine.

3 Haga clic en el punto donde debe finalizar el segundo segmento.
Se muestra un cursor de texto en el extremo final de la línea de nota, lo que indica dónde ha de escribir una etiqueta para el objeto.

4 Escriba el texto de la nota.

También es posible

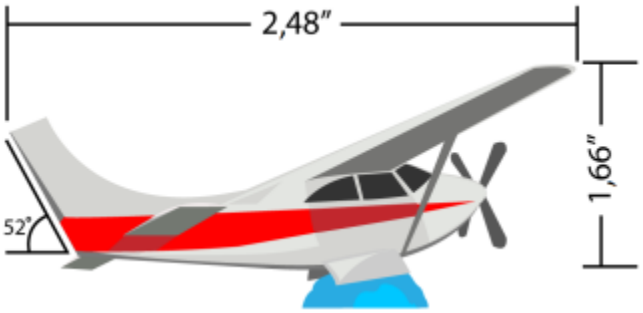
Cambiar la forma de la nota	Elija una forma en el selector **Forma de la nota** de la barra de propiedades.
Cambiar la distancia entre el texto y la forma de la nota	Escriba un valor en el cuadro **Distancia**.

Si desea editar la línea de nota y el texto de nota por separado como línea y objeto de texto, primero tiene que separar la línea de nota del texto de nota haciendo clic en **Objeto** ▸ **Separar nota**.

Líneas de cota

Se pueden dibujar líneas de cota para indicar la distancia entre dos puntos de un dibujo o el tamaño de los objetos. Puede añadir varios tipos de líneas de cota:

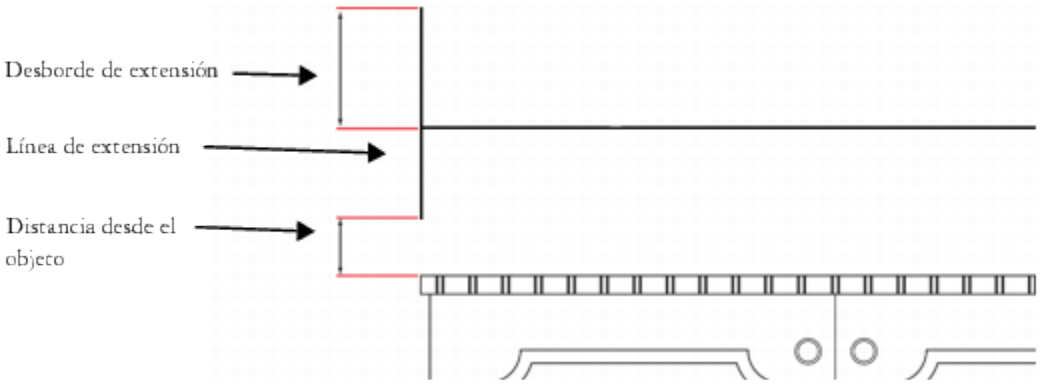
- *Líneas de cotas paralelas*: miden la distancia actual entre dos nodos.
- *Líneas de cota horizontales o verticales*: miden la distancia vertical (eje Y) u horizontal (eje X) entre cualquiera de los dos nodos.
- *Líneas de cota angulares*: miden ángulos.
- *Líneas de cota de segmentos*: miden la distancia lineal entre los nodos finales de un segmento o la distancia lineal entre los dos nodos más lejanos de varios segmentos. Las líneas de cota de segmento también pueden medir segmentos seleccionados de forma sucesiva.



Líneas de cota de izquierda a derecha: angular, horizontal y vertical

Es posible especificar cómo se visualizarán las líneas de cota. Por ejemplo, puede elegir la unidad de medida, especificar la posición y fuente de las unidades de cota y añadir un prefijo o sufijo al texto de cota. Se puede asimismo asignar valores predeterminados a todas las nuevas líneas de cota que se creen.

Puede personalizar las líneas de extensión en las que estén las líneas de cota. Puede especificar la distancia entre las líneas de extensión y el objeto que se ha medido, así como la longitud del desborde de extensión. El desborde de extensión es la porción de la línea de extensión que va más allá de las flechas de cota.



Puede personalizar las líneas de cota especificando los valores para el desborde de extensión, la línea de extensión y la distancia desde el objeto.

De forma predeterminada, el texto de cota es dinámico. Si cambia el tamaño del objeto al que ha aplicado una línea de cota, el texto de la cota se actualizará automáticamente para mostrar el tamaño nuevo. No obstante, si lo desea puede hacer el texto de cota estático.

Para poder utilizar líneas de cota de manera precisa, hay que encajarlas a nodos específicos de los objetos. Si desea obtener más información sobre encajes y modos de encaje, consulte la sección "Encajar objetos" en la página 284.

Para dibujar una línea de cota vertical, horizontal o paralela

1 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Para dibujar una línea de cota paralela, haga clic en la herramienta **Cota paralela** de la caja de herramientas.
- Para dibujar una línea de cota vertical u horizontal, haga clic en la herramienta **Cotas horizontales o verticales** .

2 Haga clic para colocar el punto inicial y arrastre hacia donde desea colocar el punto final de la línea de cota.

3 Mueva el puntero para colocar la línea de cota y haga clic para colocar el texto de la cota.

De forma predeterminada, el texto de la cota estará centrado en la línea de cota.

Para dibujar una línea de cota angular

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cota angular** .

2 Haga clic en el punto donde desea que las dos líneas que medirán el ángulo se crucen y arrastre hacia donde desea que termine la primera línea.

3 Haga clic en el punto donde desea que termine la segunda línea.

4 Haga clic en el punto donde desea que aparezca la etiqueta del ángulo.

Para dibujar una línea de cota de segmento

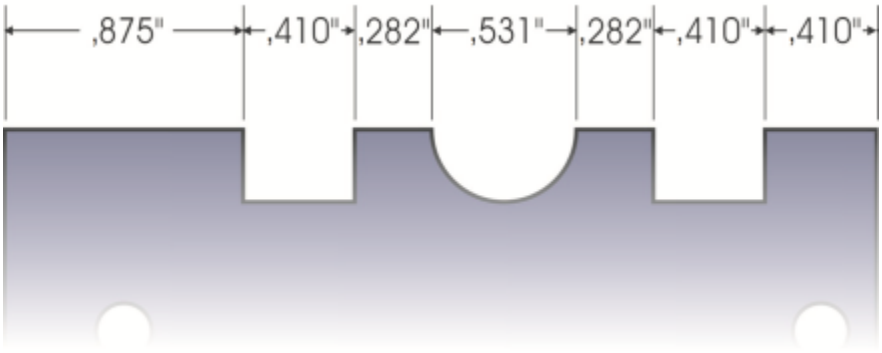
1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cota de segmento** .

2 Haga clic en el segmento que desea medir.

3 Mueva el puntero hacia donde desea colocar la línea de cota y haga clic donde desea colocar el texto de la cota.

También es posible

Medir la distancia entre los dos nodos más apartados en varios segmentos	Con la herramienta **Cota de segmento** , seleccione los segmentos con un recuadro, arrástrelos para colocar la línea de cota y haga clic donde desea colocar el texto de la cota.
Medir automáticamente segmentos sucesivos	Haga clic en el botón **Cotas sucesivas automáticas** de la barra de propiedades y seleccione con un cuadro los segmentos que desea medir. Arrastre para colocar la línea de cota y haga clic donde desea colocar el texto de la cota.



Las líneas de cota de segmentos se pueden aplicar automáticamente a segmentos seleccionados de forma sucesiva.

Para establecer cómo se mostrarán las unidades de cota

1 Seleccione una línea de cota.

2 En la barra de propiedades, elija las opciones adecuadas en los cuadros de lista siguientes:

- **Estilo de cotas**: permite seleccionar unidades de cotas fraccionarias, decimales o estándar.
- **Precisión de cotas**: permite seleccionar un nivel de precisión para las medidas.
- **Unidades de cotas**: permite seleccionar la unidad de medida.

También es posible

Ocultar unidades de cotas	Haga clic en el botón **Mostrar unidades**
Especificar la posición de las unidades de cota	Haga clic en el botón **Posición del texto** de la barra de propiedades y, a continuación, haga clic donde desee colocar el texto.
Cambiar el tamaño en puntos y la fuente para las unidades de cota	Seleccione el texto de cota con la herramienta **Selección** . En la barra de propiedades, elija un estilo de fuente en el cuadro de lista **Fuente** y escriba un valor en el cuadro **Tamaño de fuente**.
Especificar un prefijo o sufijo para el texto de la cota	Escriba un prefijo o sufijo en el cuadro **Prefijo** o **Sufijo** de la barra de propiedades.
Ocultar o mostrar el cero inicial en los valores de las cotas	Haga clic en el botón **Cero inicial** de la barra de propiedades. (El cero inicial aparece de forma predeterminada en las líneas de cota.)
Convertir el texto de la cota en estático	Haga clic en el botón **Cotas dinámicas** . La mayoría de controles de línea de cota de la barra de propiedades estarán disponibles. Si cambia el tamaño del objeto al que está unido el texto de la línea de cota, éste no se actualizará.

Para configurar las propiedades predeterminadas para las nuevas líneas de cota

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en una de las siguientes opciones:
- **Cota angular**: para ajustar las propiedades predeterminadas de las líneas de cota angulares
- **Cota**: para ajustar las propiedades predeterminadas del resto de líneas de cota

3 Especifique el estilo, precisión, unidades, prefijo y sufijo de las cotas.

El control de estilo de cota no está disponible para las líneas de cota angulares.

Para personalizar líneas de extensión

1 Seleccione una línea de cota.

2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **opciones** **Líneas de extensión** .

3 Para especificar la distancia entre las líneas de extensión y el objeto, active la casilla **Distancia desde el objeto** y escriba un valor en el cuadro **Distancia**.

4 Para especificar la longitud del desborde de extensión, active la casilla **Desborde de extensión** y escriba un valor en el cuadro **Distancia**.

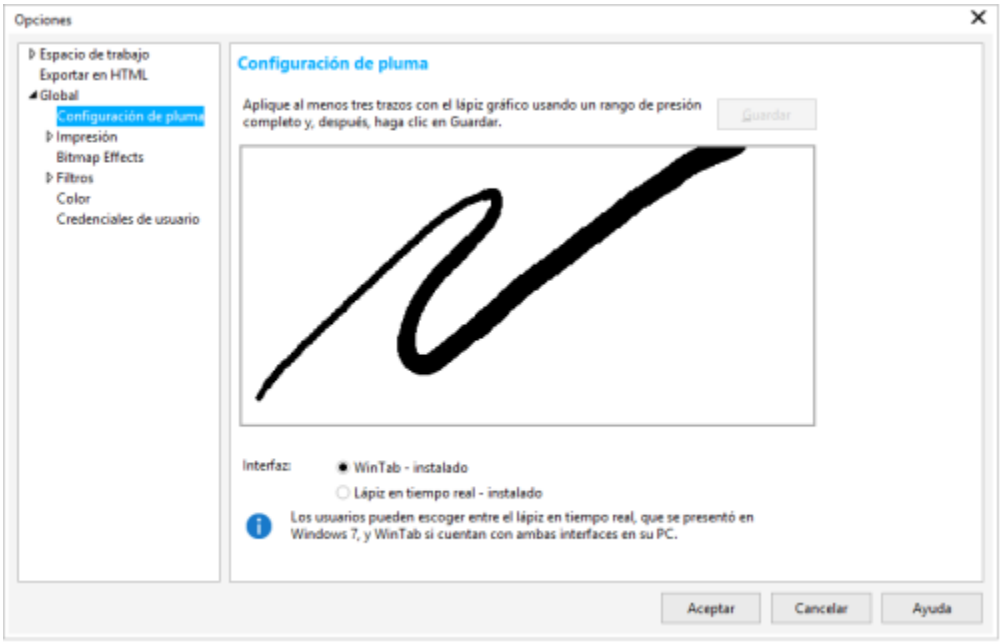
Dispositivos y plumas sensibles a la presión

Las siguientes herramientas en CorelDRAW le permiten utilizar la presión de la pluma sensible a la presión, el lápiz gráfico y otros dispositivos: **Medios artísticos (modo Expresión)**, **Borrador**, **Difuminar**, **Molinete**, **Atraer y repeler**, **Agreste** y **Manchar**.

Asimismo, puede modificar las pinceladas mediante la inclinación y la orientación de la pluma con la herramientas **Medios artísticos (modo Expresión)**, **Borrador**, **Agreste** y **Manchar**. Tenga presente que solo podrá usar la inclinación y la orientación de la pluma si el lápiz gráfico o la pluma admiten esas funciones.

Configuración de presión y de pluma

Si utiliza una tableta y lápices gráficos sensibles a la presión con CorelDRAW, la cantidad de presión que ejerza determinará el grosor de sus trazos. Cada persona emplea una fuerza o presión diferentes en cada trazo y puede definir la aplicación para que reconozca su trazo; para ello, ajuste la configuración de la pluma. Una configuración de la pluma adecuada resulta muy útil, sobre todo si ejerce poca presión. Si un trazo ligero no deja ninguna marca, ajuste la configuración de la pluma para aumentar la sensibilidad de herramientas específicas. Si hay cambios bruscos en el grosor de sus pinceladas, tiene que ajustar la configuración de la pluma en la página **Configuración de pluma** del cuadro de diálogo **Opciones**. Puede guardar la configuración de pluma como ajustes preestablecidos para utilizarlos posteriormente.



Puede ajustar la configuración de la pluma para que reconozca su trazo.

Inclinación y orientación

La inclinación de la pluma le permite modificar la suavidad de la plumilla. Si no desea que la suavidad de la plumilla varíe, puede desactivar la inclinación de la pluma y especificar un valor fijo para el ángulo de inclinación a fin de determinar dicha suavidad. La inclinación de la pluma le permite usar la dirección en la que se inclina el lápiz gráfico para variar la rotación de la plumilla. Es posible desactivar la inclinación de la pluma y establecer un valor fijo para el ángulo de orientación a fin de girar la plumilla.

Lápiz en tiempo real (RTS) y WinTab

Puede beneficiarse de todas las ventajas de presión e inclinación de su dispositivo o tableta y lápiz gráfico compatible con RTS para controlar sus pinceladas. CorelDRAW es compatible con la interfaz de lápiz en tiempo real (RTS), que se lanzó con Windows 7. Si cuenta con un dispositivo o tableta gráfica compatible con Wacom, puede seguir utilizando la interfaz WinTab para obtener resultados óptimos.

Para ajustar la configuración de pluma

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Configuración de pluma**.
3. Use su pluma o lápiz digital para realizar tres trazos como mínimo y vaya aplicando de menos a más presión.

   Para guardar los ajustes como predeterminados, haga clic en **Guardar**.

Cómo seleccionar una interfaz para tableta y lápiz gráfico

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Configuración de pluma**.
3. Elija una de las siguientes opciones de la tableta:
   - **WinTab** : se recomienda para tabletas y lápices gráficos o dispositivos compatibles con Wacom.
   - **Lápiz en tiempo real**: se recomienda para tabletas y lápices gráficos o dispositivos que utilizan la interfaz RTS de Windows 7 y versiones posteriores.

CorelDRAW® 2019

Formas

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

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- "Rectángulos y cuadrados" (página 165)
- "Elipses, círculos, arcos y formas de sector" (página 168)
- "Polígonos y estrellas" (página 170)
- "Espirales" (página 172)
- "Cuadrículas" (página 173)
- "Formas predefinidas" (página 174)
- "Usar el reconocimiento de forma" (página 175)

Puede asimismo dibujar formas con precisión por medio de las coordenadas de objeto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Usar coordenadas de objeto para dibujarlos y modificarlos" en la página 266.

Rectángulos y cuadrados

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

Puede crear un rectángulo de 3 puntos dibujando su línea base en primer lugar y luego su altura. El rectángulo resultante está sesgado.

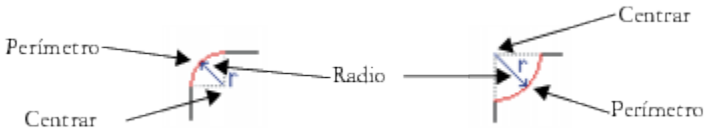
También puede dibujar un rectángulo o un cuadrado con esquinas redondeadas, festoneadas o biseladas. Es posible modificar cada esquina por separado o aplicar los cambios a todas las esquinas. Además, puede especificar que todas las esquinas tengan una escala en relación con el objeto. Por otro lado, también puede especificar el tamaño predeterminado para las esquinas al dibujar rectángulos y cuadrados.

Explicación de las esquinas redondeadas, festoneadas y biseladas

El redondeado producirá una esquina curvada, el festoneado sustituye la esquina por un borde con una muesca curvada, y el biselado sustituye la esquina con un borde recto.

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

Para dibujar rectángulos o cuadrados con esquinas redondeadas, festoneadas o biseladas, ha de especificar el tamaño de la esquina. Al redondear o festonear una esquina, el tamaño de la esquina determinará el radio de la misma. El radio es la distancia entre el centro de la curva y su perímetro. Unos valores altos de tamaño de esquina producirán esquinas más redondeadas o con un festoneado más pronunciado.



Observe cómo se mide el radio de una esquina redondeada (izquierda) y el de una esquina festoneada (derecha).

El valor de tamaño para el biselado de una esquina representa la distancia deseada donde comenzará el bisel en relación a la esquina original. Unos valores de tamaño de esquina más altos producirán un borde biselado más largo.

Si desea obtener más información sobre cómo modificar las esquinas de objetos de curva, como líneas texto o mapas de bits, consulte la sección "Filetear, festonear y biselar esquinas" en la página 227.

Para dibujar un rectángulo o un cuadrado arrastrando el cursor en diagonal

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

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

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

Para dibujar un rectángulo especificando su anchura y altura

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Rectángulo de 3 puntos** .

2 En la ventana de dibujo, sitúe el cursor en el punto donde desee iniciar el rectángulo, arrástrelo para dibujar la anchura y suelte el botón del ratón.

3 Desplace el puntero para dibujar la altura y haga clic.

Para ajustar el tamaño del rectángulo, escriba valores en los cuadros **Tamaño de objeto** de la barra de propiedades.

Para restringir el ángulo de la línea de base a un incremento preestablecido, conocido como ángulo de restricción, mantenga presionada la tecla **Ctrl** a la vez que arrastra. Si desea obtener más información sobre cómo cambiar el ángulo de restricción, consulte la sección "Para cambiar el ángulo de restricción" en la página 314.

Para dibujar un rectángulo o un cuadrado con esquinas redondeadas, festoneadas o biseladas

1 Haga clic en un rectángulo o en un cuadrado.

2 Haga clic en uno de los botones siguientes de la barra de propiedades:

- **Esquina redondeada** : crea una esquina redondeada.
- **Esquina festoneada** : reemplaza una esquina por un borde con una muesca curva.
- **Esquina biselada** : reemplaza una esquina por un borde plano.

3 Escriba valores en las áreas **Radio de la esquina** de la barra de propiedades.

4 Haga clic en **Aplicar**.

También es posible

Aplicar los mismos cambios a todas las esquinas	Haga clic en el botón **Editar esquinas simultáneamente** de la barra de propiedades.
Desactivar el escalado de esquinas en relación al objeto	Haga clic en el botón **Escalado de esquina relativo** de la barra de propiedades.

Si desea modificar las esquinas de un rectángulo o cuadrado seleccionado haga clic en la herramienta **Forma** , haga clic en un botón de opción de esquina de la barra de propiedades y por último, arrastre un nodo de esquina hacia el centro de la forma. Si prefiere modificar una sola esquina, mantenga presionada la tecla **Ctrl** y arrastre un nodo de esquina hacia el centro de la forma.

Para especificar el tamaño y la forma predeterminados para las esquinas al dibujar rectángulos y cuadrados

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Rectángulo**.

3 Para especificar la forma de la esquina predeterminada (redondeada, festoneada o biselada), haga clic en uno de los botones de la parte superior del panel derecho.

4 En el área de **Esquinas**, escriba valores en los cuadros.

También es posible

Aplicar los mismos cambios a todas las esquinas	Haga clic en el botón **Editar esquinas simultáneamente** .
Escalar las esquinas en relación con el tamaño del objeto	Active la casilla **Escalar esquinas**.

Elipses, círculos, arcos y formas de sector

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

Por medio de la herramienta **Elipse** puede dibujar un nuevo arco o forma de sector, o puede dibujar una elipse o círculo y, a continuación, cambiarlo a un arco o una forma de sector. Puede asimismo cambiar las propiedades predeterminadas de los nuevos objetos dibujados con la herramienta **Elipse**. Por ejemplo, puede establecer las propiedades predeterminadas, de modo que todas las nuevas formas que dibuje sean arcos o formas de sector.

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

Para dibujar una elipse o un círculo arrastrando el cursor en diagonal

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

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

Para dibujar una elipse especificando su anchura y altura

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Elipse de 3 puntos** .
2. En la ventana de dibujo, arrastre el cursor para dibujar la línea centrada de la elipse en el ángulo que desee.
   La línea centrada recorre el centro de la elipse y determina su anchura.
3. Desplace el puntero para definir la altura de la elipse y haga clic.

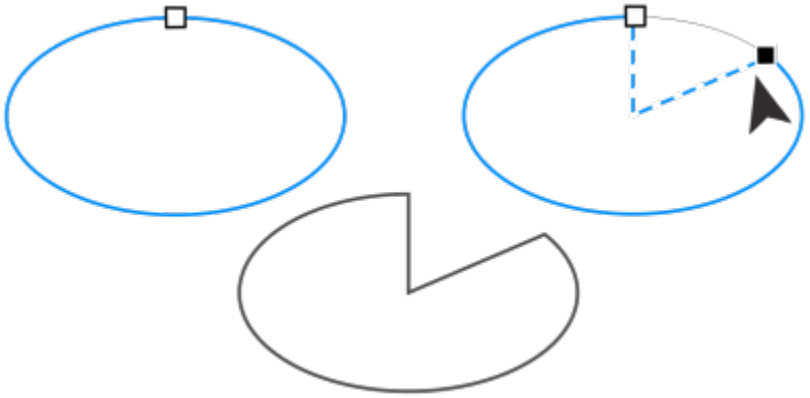
Para dibujar un arco o una forma de sector

Para	Realice lo siguiente
Dibujar un arco	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Elipse** . Haga clic en el botón **Arco** de la barra de propiedades. Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el arco tenga la forma que desee.
Dibujar una forma de sector	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Elipse** . Haga clic en el botón **Sector** de la barra de propiedades. Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el sector tenga la forma que desee.

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

Si desea cambiar la dirección de un arco o forma de sector seleccionado, haga clic en el botón **Cambiar dirección** de la barra de propiedades.

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



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

Para cambiar las propiedades predeterminadas de los nuevos objetos dibujados con la herramienta Elipse

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.
2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Elipse**.
3 Para cambiar la forma de nuevos objetos a arcos o formas de sector, active una de las siguientes opciones:
   - **Sector**
   - **Arco**
4 Escriba valores en los cuadros **Ángulo inicial** y **Ángulo final**.
5 Para establecer la dirección de todos los nuevos arcos o formas de sector, active una de las siguientes opciones:
   - **Hacia la derecha**
   - **Hacia la izquierda**

Polígonos y estrellas

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

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

Puede modificar polígonos y estrellas. Por ejemplo, puede cambiar el número de lados de un polígono, o el número de puntas de una estrella, y puede perfilar las puntas de una estrella. Puede asimismo utilizar la herramienta **Forma** para cambiar la forma de polígonos y estrellas complejas, tal y como lo haría con cualquier otro objeto de curva. Si desea obtener más información sobre objetos de curva,

consulte la sección "Objetos de curva" en la página 178. También se puede cambiar la forma de las estrellas perfectas, pero con restricciones.

Para dibujar un polígono

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

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

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

Para dibujar una estrella

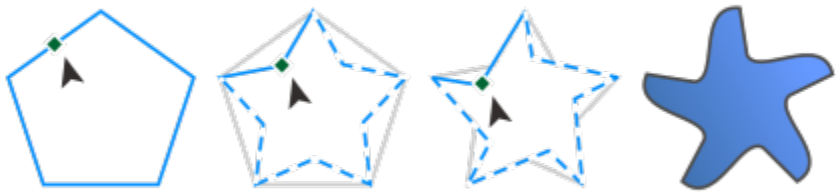
Para	Realice lo siguiente
Dibujar una estrella perfecta	En la barra de herramientas, haga clic en el menú lateral de la herramienta **Estrella** y arrastre en la ventana de dibujo hasta que la estrella alcance el tamaño deseado.
Dibujar una estrella compleja	En la caja de herramientas, haga clic en la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

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

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

Para modificar un polígono

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el número de lados de un polígono	Seleccione un polígono, escriba un valor en el cuadro **Puntos o lados** de la barra de propiedades y presione **Intro**.
Cambiar la forma de un polígono a una estrella	Seleccione un polígono, haga clic en la herramienta **Forma**, y arrastre un nodo del polígono hasta que la estrella adopte la forma que desee.



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

Para modificar una estrella

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el número de puntas de una estrella	Seleccione una estrella, escriba un valor en el cuadro **Puntos o lados** de la barra de propiedades y presione **Intro**.
Perfilar las puntas de una estrella	Seleccione una estrella y escriba un valor en el cuadro **Perfilado** de la barra de propiedades.
Cambiar la forma de una estrella	Seleccione una estrella, haga clic en la herramienta **Forma** y arrastre un nodo de la estrella.

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

Espirales

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

Puede cambiar la configuración predeterminada de la herramienta Espiral para que todos los espirales nuevas que dibuje tengan las propiedades que desea.

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

Para dibujar una espiral

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Espiral**.

2 Escriba un valor en el cuadro **Revoluciones de espiral** de la barra de propiedades.

3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Espiral simétrica**
- **Espiral logarítmica**

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

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

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

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

Para escoger la configuración predeterminada de la herramienta Espiral

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Espiral**.

3 Cambie las configuraciones que desee.

Cuadrículas

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

Puede cambiar la configuración predeterminada de la herramienta Papel gráfico para especificar el número de filas y columnas de las nuevas cuadrículas.

Para dibujar una cuadrícula

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Papel gráfico**.

2 Escriba valores en las partes superior e inferior del cuadro **Columnas y filas** 4 / 3 de la barra de propiedades.

El valor que escriba en la parte superior especificará el número de columnas, mientras que el de la parte inferior será el de filas.

3 Sitúe el cursor en el punto donde desee que se muestre la cuadrícula.

4 Arrastre en diagonal para dibujar la cuadrícula.

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

Para desagrupar una cuadrícula

1 Seleccione una cuadrícula con la herramienta **Selección** .

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Agrupar** ▸ **Desagrupar**.

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

Para escoger la configuración predeterminada de la herramienta Papel gráfico

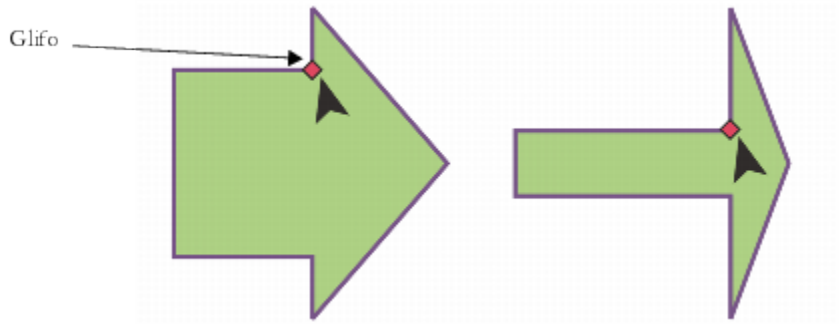
1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Papel gráfico**.

3 Escriba los valores en los cuadros **Número de columnas** y **Número de filas**.

Formas predefinidas

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



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

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

Para dibujar una forma predefinida

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Formas comunes**.

2 Abra el selector **Formas perfectas** de la barra de propiedades y haga clic en una forma.

3 Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que la forma tenga el tamaño que desee.

Del mismo modo que otras formas, las formas que se dibujan con el selector de Formas perfectas se pueden modificar.

Para modificar una forma predefinida

1 Seleccione una forma que contenga un glifo.

2 Arrastre un glifo hasta darle la forma que desee.

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

Para añadir texto a una forma predefinida

1 Haga clic en la herramienta **Texto** .

2 Sitúe el cursor dentro del contorno de la forma hasta que se convierta en un cursor de texto .

3 Escriba dentro de la forma, seleccione una fuente y formatee el texto.

Usar el reconocimiento de forma

Puede utilizar la herramienta **Dibujo inteligente** para dibujar trazos a mano alzada que pueden reconocerse y convertirse en formas básicas. Los rectángulos y las elipses se transforman en objetos nativos de CorelDRAW. Los trapezoides y los paralelogramos se transforman en objetos de Formas perfectas. Las líneas, los triángulos, los cuadrados, los rombos, los círculos y las flechas se transforman en objetos de curva. Si un objeto no se transforma en una forma, se suaviza. Los objetos y curvas dibujados mediante reconocimiento de forma pueden editarse. Puede establecer el nivel al que CorelDRAW reconoce formas y las convierte en objetos. Puede asimismo especificar el grado de suavidad que se le aplica a las curvas.

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

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

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

Para dibujar una forma o una línea mediante reconocimiento de forma

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

2 Elija un nivel de reconocimiento en el cuadro de lista **Nivel de reconocimiento de forma** de la barra de propiedades.

3 Elija un nivel de suavizado en el cuadro de lista **Nivel de suavizado inteligente** de la barra de propiedades.

4 Dibuje una forma o una línea en la ventana de dibujo.

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

Para establecer la demora de reconocimiento de forma

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Dibujo inteligente**.

3 Desplace el deslizador **Demora de reconocimiento de forma**.

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

Para realizar una corrección durante el reconocimiento de una forma

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

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

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

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

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

2 Haga clic en la forma.

3 En el cuadro de lista **Anchura de contorno** de la barra de propiedades, elija un grosor de contorno.

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

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

Puede modificar el estilo de línea de una forma dibujada mediante reconocimiento de forma. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para especificar la configuración de líneas y contornos" en la página 140.

CorelDRAW® 2019

Asignar forma a objetos

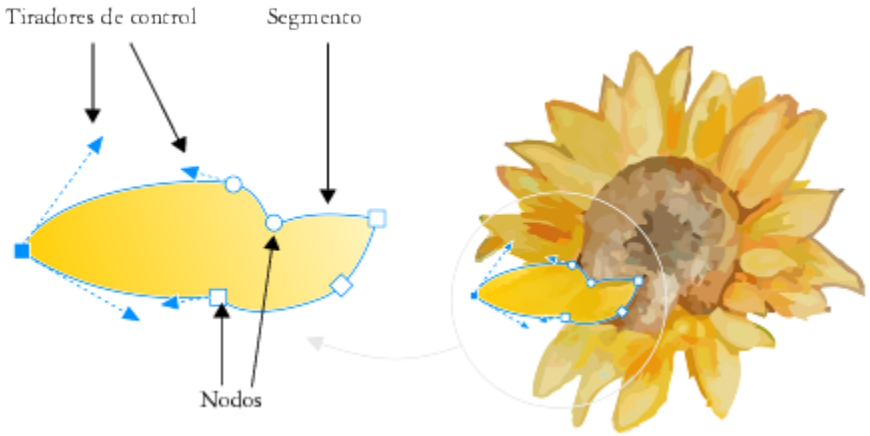
CorelDRAW permite dar forma a los objetos de varias maneras distintas.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Objetos de curva" (página 178)
- "Seleccionar y desplazar nodos" (página 179)
- "Alinear y distribuir nodos" (página 181)
- "Manipular segmentos" (página 189)
- "Unir curvas" (página 190)
- "Copiar y cortar segmentos" (página 191)
- "Añadir, eliminar y unir nodos" (página 192)
- "Tipos de nodos" (página 193)
- "Transformar nodos" (página 194)
- "Dividir el trayecto de objetos de curva" (página 195)
- "Reflejar cambios en objetos de curva" (página 196)
- "Inclinar y estirar objetos" (página 197)
- "Deformar y difuminar objetos" (página 199)
- "Objetos agrestes" (página 202)
- "Suavizar objetos" (página 204)
- "Atraer o repeler nodos para dar forma" (página 205)
- "Aplicar efectos de distorsión" (página 206)
- "Añadir efectos de espiral" (página 209)
- "Asignar forma a objetos mediante envolturas" (página 210)
- "Recortar y borrar objetos" (página 218)
- "Dividir objetos" (página 223)
- "Recortar objetos" (página 225)
- "Filetear, festonear y biselar esquinas" (página 227)
- "Soldadura e intersección de objetos" (página 229)
- "Objetos PowerClip" (página 231)
- "Opciones de los nodos, los tiradores y las previsualizaciones" (página 236)

Objetos de curva

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



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

Los objetos de curva creados en CorelDRAW siguen un trayecto que define su forma. Un trayecto puede ser abierto (por ejemplo, una línea) o cerrado (por ejemplo, una elipse) y puede a veces incluir subtrayectos. Si desea obtener más información sobre los trayectos y subtrayectos, consulte la sección "Dividir el trayecto de objetos de curva" en la página 195.

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

Puede ver las propiedades de un objeto de curva en la ventana acoplable **Propiedades**.

Para convertir objetos en objetos de curva

1 Seleccione el objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Convertir a curvas**.

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

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

Para ver las propiedades de la curva

1 Seleccione el objeto de curva.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.

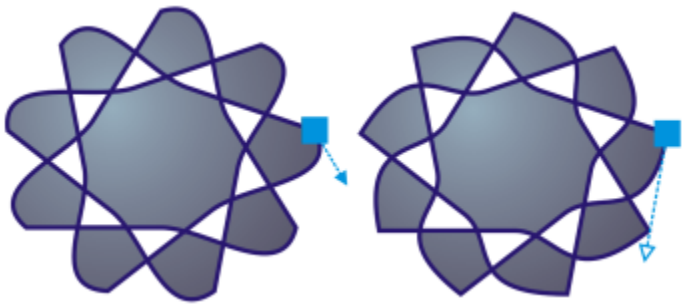
3 En la parte superior de la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Curva**.

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

Seleccionar y desplazar nodos

Puede seleccionar un nodo del objeto, o varios, o todos. Si se seleccionan varios nodos puede darse forma a distintas partes de un objeto simultáneamente. Puede seleccionar en un recuadro los nodos, enmarcándolos en un recuadro rectangular o uno de forma irregular. Seleccionar con recuadro a mano alzada resulta útil cuando desea seleccionar nodos específicos de curvas complejas.

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



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

Es posible cambiar la posición de un nodo especificando sus coordenadas.

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

Para seleccionar un nodo

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

También es posible

Seleccionar con un recuadro varios nodos	En la barra de propiedades, seleccione **Rectangular** en el cuadro de lista **Modo de selección** y arrastre los nodos que desea seleccionar.
Seleccionar con un recuadro a mano alzada varios nodos	En la barra de propiedades, seleccione **Mano alzada** del cuadro de lista **Modo de selección**, y arrastre los nodos que desea seleccionar.
Seleccionar varios nodos	Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en cada nodo.
Seleccionar todos los nodos de un objeto de curva	Haga clic en **Editar** ▸ **Seleccionar todo** ▸ **Nodos**.
Seleccionar nodos consecutivos	Mantenga pulsada la tecla **Mayús**, haga clic en el primer nodo y, a continuación, en el último nodo de la selección.

También es posible	
	Para cambiar la dirección de selección de los nodos, haga clic mientras mantiene pulsada la tecla **Mayús**.
Seleccionar el nodo que sigue o precede a un nodo seleccionado	Presione **Tab** o **Mayús** + **Tab**.
Anular la selección de un nodo	Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en un nodo seleccionado.
Anular la selección de varios nodos	Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en cada nodo seleccionado.
Anular la selección de todos los nodos	Haga clic en un espacio no utilizado de la ventana de dibujo.

Puede también seleccionar un nodo por medio de las herramientas **Selección** , **Mano alzada** , **Bézier** o **Polilínea** . Para ello, primero haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**. Haga clic en **Nodos y tiradores** y active la casilla **Activar seguimiento de nodos**. Haga clic en un objeto de curva, sitúe el cursor sobre un nodo hasta que aparezca el cursor de estado de forma de la herramienta y haga clic en el nodo. Cuando la casilla **Activar seguimiento de nodos** está activada, ya no se puede seleccionar y mover un objeto haciendo clic y arrastrando cualquiera de sus nodos.

Para seleccionar todos los nodos en una curva seleccionada, haga doble clic en la herramienta **Forma**.

Para mover un nodo

1. Seleccione un objeto con la herramienta **Forma** .
2. Arrastre el nodo hasta que alcance la forma deseada.

También puede mover un nodo con la herramienta **Selección** , **Mano alzada** , **Bézier** o **Polilínea** . Para hacer esto, primero haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**. Haga clic en **Nodos y tiradores** y asegúrese de que la casilla de verificación **Activar seguimiento de nodos** está activada. Haga clic en un objeto de curva, sitúe el cursor sobre un nodo hasta que aparezca el cursor de estado de forma de la herramienta y arrastre el nodo.

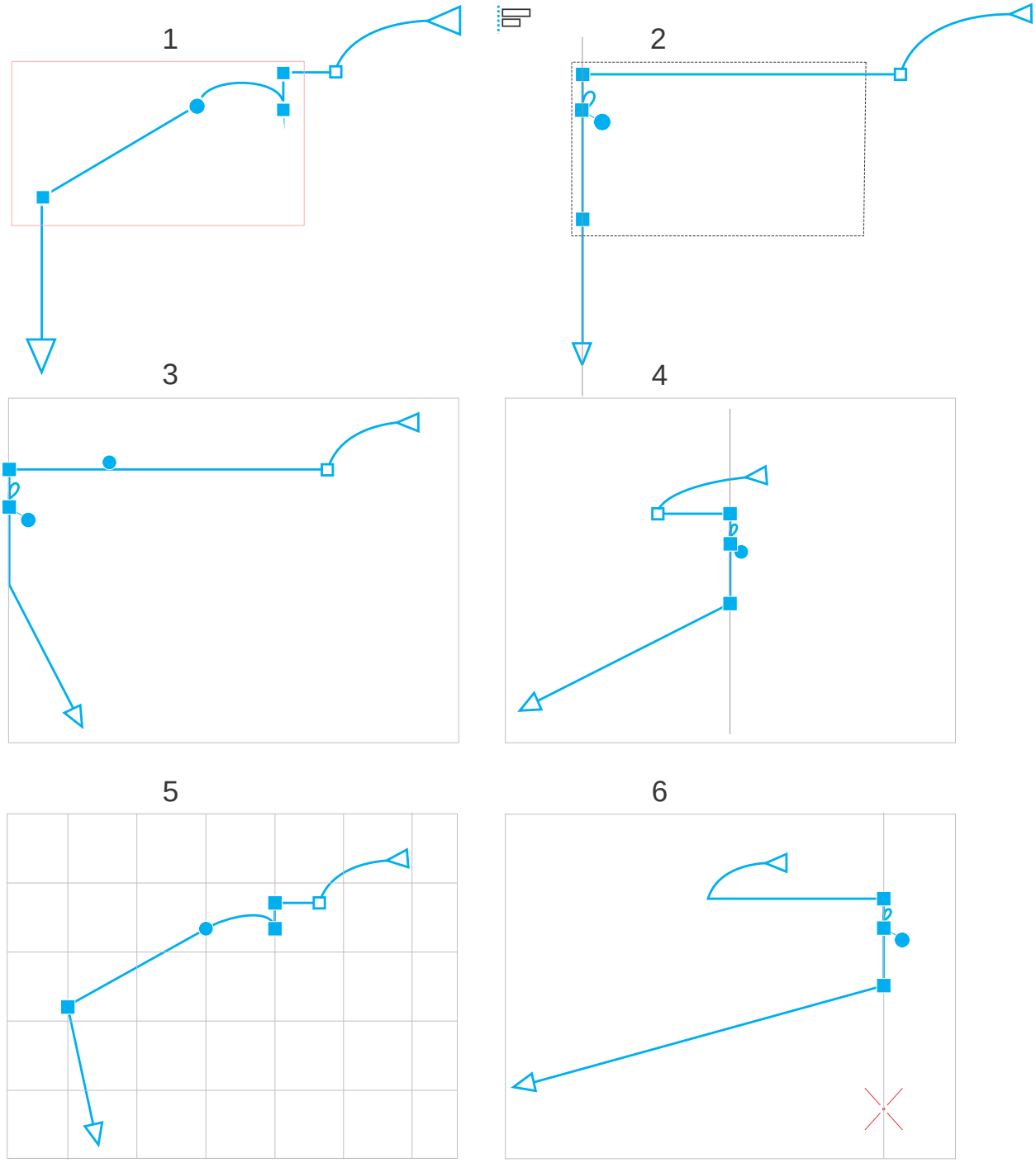
Para especificar los valores de coordenadas de un nodo

1. Haga clic en la herramienta **Forma** .
2. Seleccione un nodo en un objeto de curva.
3. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Coordenadas**.
4. Haga clic en el botón **Curva de varios puntos** .
5. Escriba valores en los cuadros **X** e **Y** para especificar la posición exacta del punto a lo largo de las reglas X e Y.
6. Haga clic en una de las opciones siguientes:
   - **Crear objeto**: añade un nuevo objeto de curva a la ventana de dibujo.
   - **Reemplazar objeto**: reemplaza el objeto de curva seleccionado por uno nuevo.

Alinear y distribuir nodos

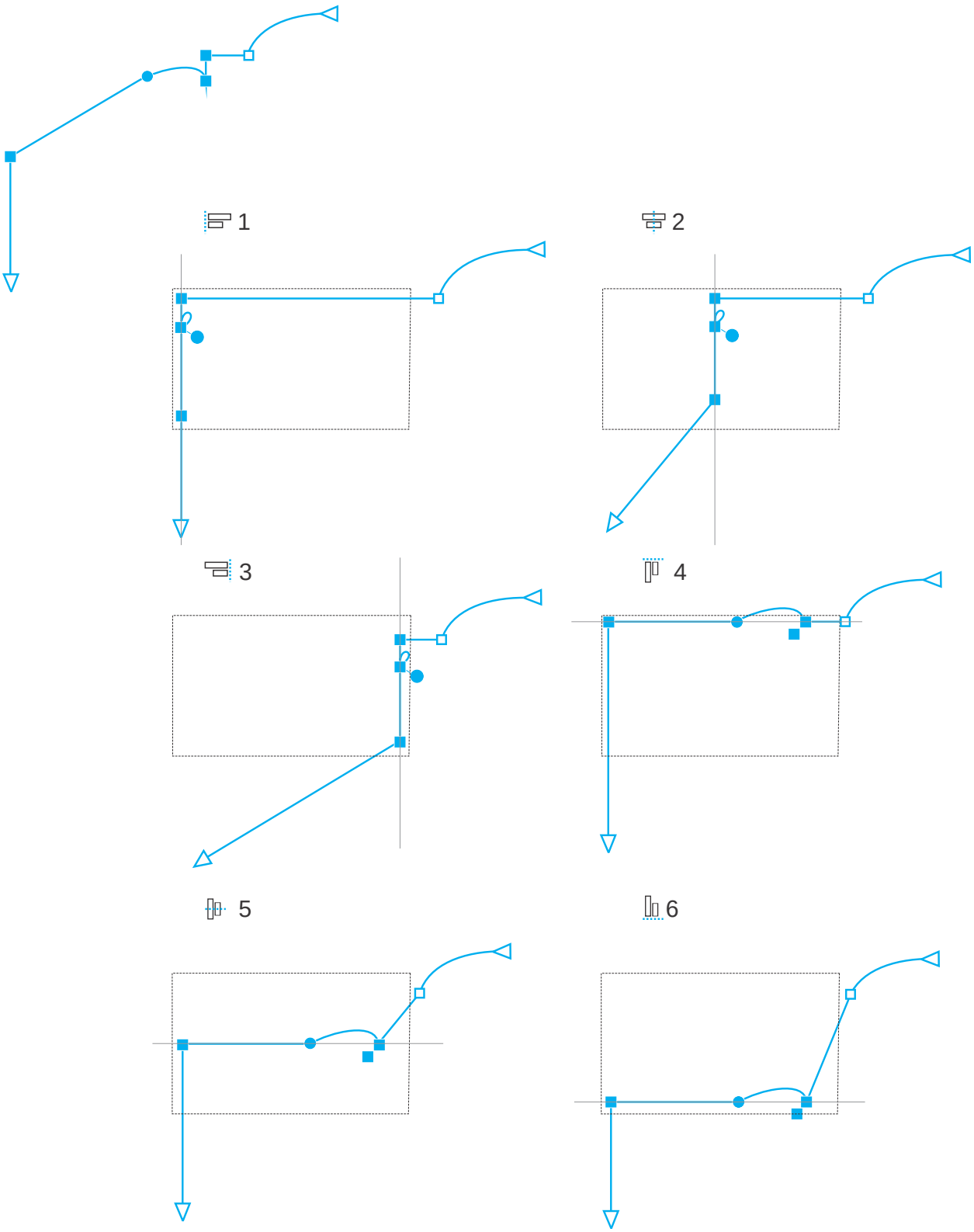
CorelDRAW le permite alinear y distribuir rápidamente los nodos en una o varias curvas.

En primer lugar, debe elegir un punto de referencia. El punto de referencia puede ser la caja delimitadora de la selección, el borde o el centro de la página, la línea de la cuadrícula más cercana o un punto específico.



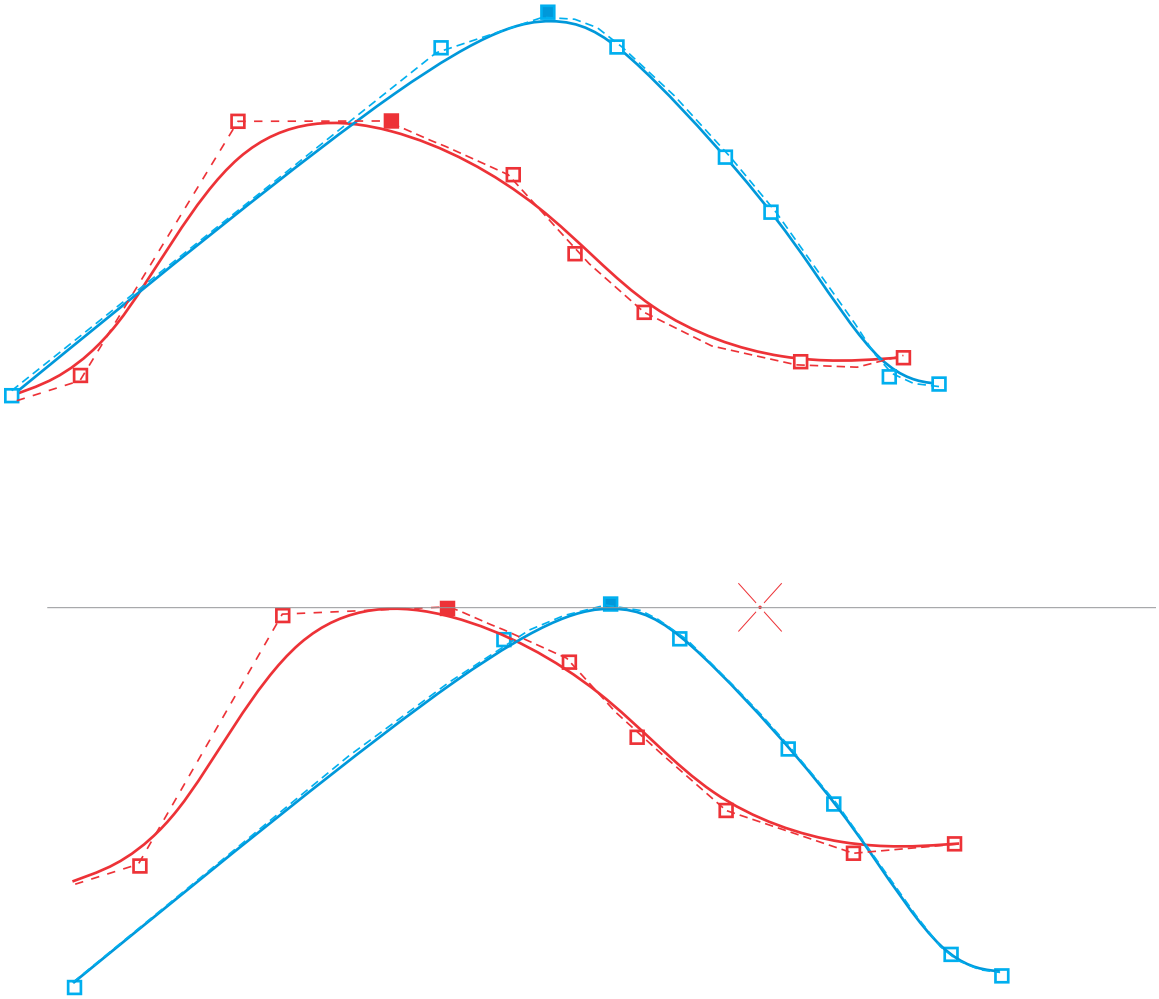
Los nodos en una curva (1) están alineados a la izquierda en relación con la caja delimitadora de todos los nodos activos (2), el borde (3) o el centro (4) de la página, la línea de la cuadrícula más cercana (5) o un punto específico (6).

Después de establecer un punto de referencia, puede elegir una opción de alineación. Los nodos se pueden alinear a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo, o a lo largo de un eje horizontal o vertical.



Los nodos activos en una curva (parte superior izquierda) están alineados a la izquierda (1), a la derecha (3), hacia arriba (4), hacia abajo (6), y a lo largo de un eje vertical (2) y horizontal (5) en relación con la caja delimitadora de la selección.

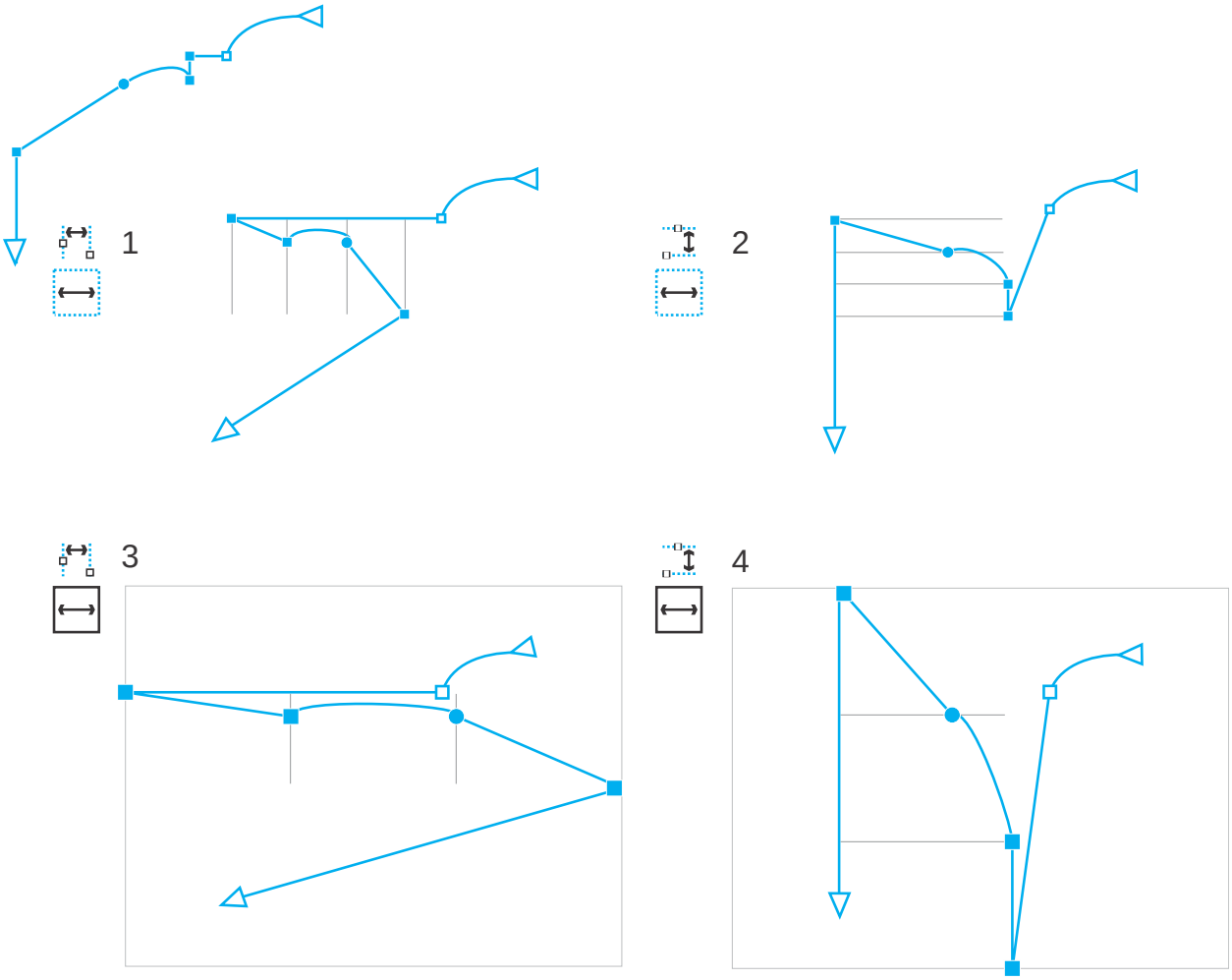
Puede alinear nodos de diferentes curvas.



Los nodos seleccionados de las dos curvas están alineados en relación con un punto específico.

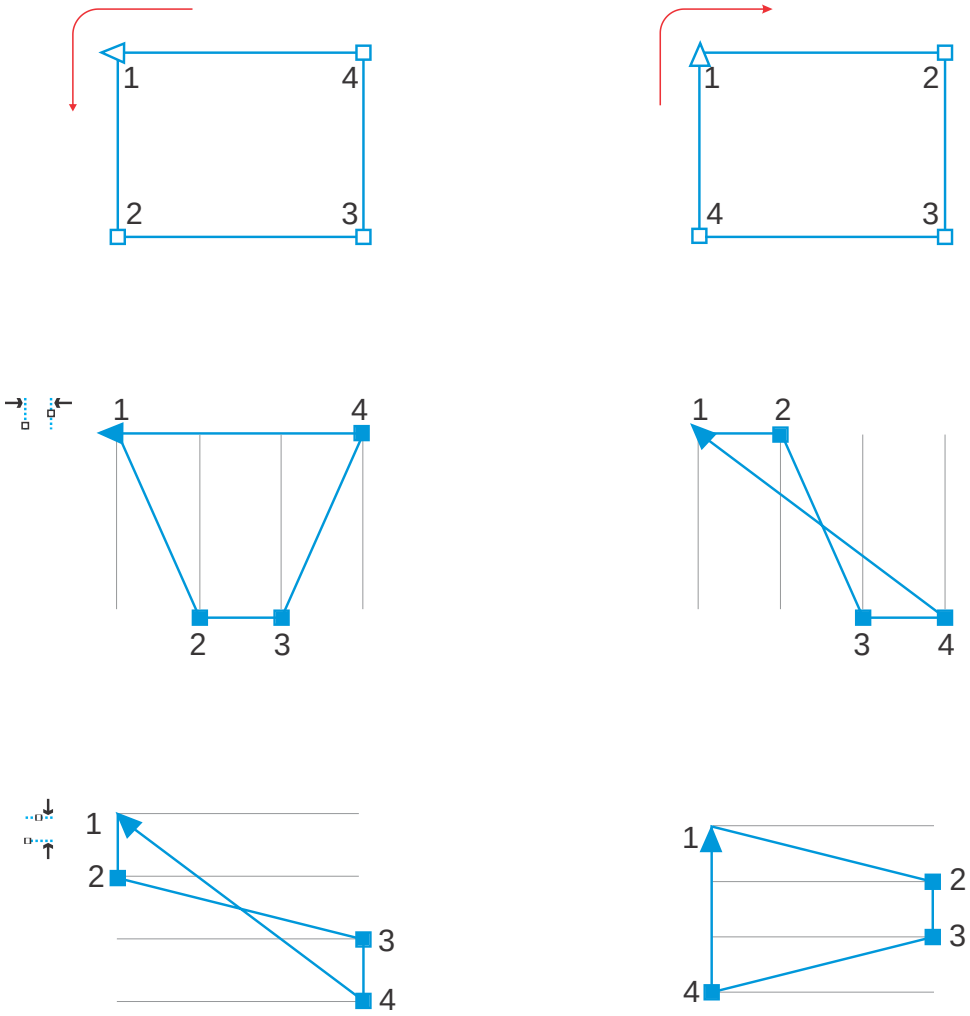
Al alinear nodos en una selección, la alineación se basa en el promedio del área delimitadora de los nodos activos. CorelDRAW alinea los nodos en función del orden en el que aparecen a lo largo de una curva en lugar de en el orden en el que se seleccionan puesto que puede llevar mucho tiempo seleccionar nodos de uno en uno en objetos complejos con cientos de nodos. Puede cambiar el orden de los nodos invirtiendo la dirección del objeto de curva.

La distribución de nodos añade espacios iguales entre ellos de manera horizontal o vertical. Puede distribuir nodos dentro de la caja delimitadora que los contiene o por toda la página de dibujo.



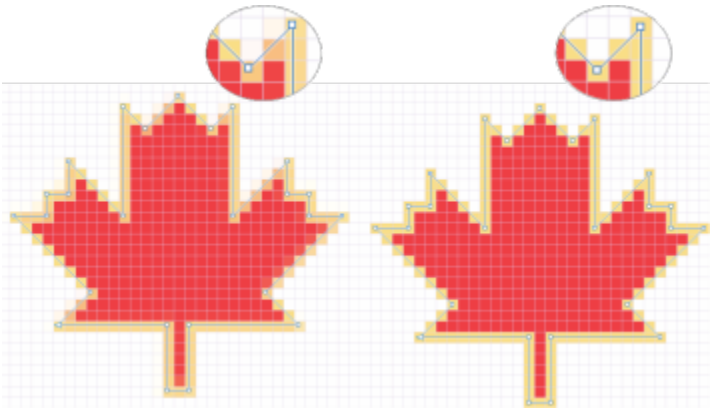
Los nodos están distribuidos horizontalmente (1 y 3) y verticalmente (2 y 4) dentro de la caja delimitadora que los rodea (1 y 2) y por toda la página (3 y 4).

CorelDRAW distribuye nodos en función del orden en el que aparecen a lo largo de una curva.



De arriba a abajo: Los nodos en una curva (parte superior izquierda y derecha) se distribuyen horizontalmente (centro) o verticalmente (parte inferior) según el orden en el que aparecen a lo largo de la curva.

Para evitar los bordes borrosos en los objetos de curva diseñados para uso en web, puede alinear los nodos del objeto con la cuadrícula de píxeles. Esta función realinea los nodos de objetos para colocarlos correctamente en la cuadrícula de píxeles.



Alinear nodos con la cuadrícula de píxeles para evitar bordes borrosos.

Para alinear nodos

1 Seleccione los nodos con la herramienta **Forma** .

2 En la ventana acoplable **Alinear y distribuir** (**Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Alinear y distribuir**), seleccione un punto de referencia; para ello, realice una tarea de la siguiente tabla:

Para	Realice lo siguiente
Alinear nodos en relación con la caja delimitadora de los nodos activos	Haga clic en el botón **Activar nodos** en el área **Alinear nodos**. **Nota:** Al seleccionar nodos a lo largo de una curva, los nodos se alinean según el orden en el que aparecen a lo largo de la curva. Para cambiar la dirección de una curva, haga clic en el botón **Invertir dirección** en la barra de propiedades de la herramienta **Forma**.
Alinear nodos con el borde de la página	Haga clic en el botón **Borde de página** en el área **Alinear nodos**.
Alinear nodos con el centro de la página	Haga clic en el botón **Centro de página** en el área **Alinear nodos**. **Consejo:** Para alinear nodos con el centro de la página, asegúrese de que los botones **Alinear horizontalmente** y **Alinear verticalmente** del área **Alinear** están activados.

3 En el área Alinear de la ventana acoplable, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Alinear a la izquierda** : alinea nodos a la izquierda.
- **Alinear horizontalmente** : alinea los nodos a lo largo de un eje vertical.
- **Alinear a la derecha** : alinea nodos a la derecha.
- **Alinear borde superior** : alinea nodos con la parte superior.
- **Alinear verticalmente** : alinea nodos a lo largo de un eje horizontal.
- **Alinear borde inferior** : alinea nodos con la parte inferior.

También es posible

Alinear un nodo con la línea de la cuadrícula más cercana	Haga clic en el botón **Cuadrícula** del área **Alinear nodos**.

También es posible

Alinear un nodo con un punto determinado	Haga clic en el botón **Punto especificado** del área **Alinear nodos** y escriba los valores en los cuadros **Especificar coordenadas**. **Consejo:** También puede especificar un punto de forma interactiva; para ello, haga clic en el botón **Especificar punto** y en la ventana de documento.
Establecer una opción de alineación para nodos de texto	En el área **Texto**, seleccione una de las opciones siguientes: • **Línea base de la primera línea**: alinea el texto según la línea base de la primera línea. • **Línea base de la última línea**: alinea el texto según la línea base de la última línea. • **Caja delimitadora**: alinea el texto según su caja delimitadora.

También puede alinear nodos en la selección activa, de forma vertical y horizontal; para ello, haga clic en el botón **Alinear nodos** de la barra de propiedades y active una o más opciones de alineación del cuadro de diálogo **Alinear nodo**.

Para distribuir los nodos

1. Seleccione los nodos con la herramienta **Forma**.
2. En la ventana acoplable **Alinear y distribuir** (**Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Alinear y distribuir**), haga clic en uno de los siguientes botones del área **Distribuir nodos a** para seleccionar el área sobre la que se distribuyen los nodos:
   - **Toda la selección**: distribuye los nodos por el área de la caja delimitadora que los contiene.
   - **Toda la página**: distribuye los nodos por toda la página de dibujo.
3. Para distribuir los nodos horizontalmente, haga clic en cualquiera de los botones de distribución horizontal.
4. Para distribuir los nodos verticalmente, haga clic en cualquiera de los botones de distribución vertical.

Puesto que los nodos no tienen altura o anchura reales, al hacer clic en cualquier botón de distribución horizontal o vertical, el espacio entre los nodos será equivalente a lo largo de un eje horizontal o vertical, respectivamente.

Para alinear los nodos con la cuadrícula de píxeles

1. Seleccione una curva.

   Para ver los resultados, haga clic en **Ver** ▸ **Píxeles** y ajuste el nivel de zoom hasta un 800% o superior.
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Alinear y distribuir** ▸ **Alinear y distribuir**.
3. Haga clic en **Alinear con cuadrícula de píxeles**.

Manipular segmentos

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

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

Cambio de la dirección de una curva

Para manipular los segmentos de un objeto de curva

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .

2 Haga clic en un objeto de curva.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Darle forma a un segmento mediante los tiradores de control sin que se vea afectada la posición del nodo	Haga clic en un nodo y arrastre uno de los tiradores de control.
Darle forma a un segmento mediante los tiradores de control mientras mueve un nodo	Haga clic en un nodo. Mantenga presionada la tecla **Alt** y arrastre uno de los tiradores de control.
También es posible	
Enderezar un segmento curvo	Haga clic en un segmento curvo y luego en el botón **Convertir a línea** de la barra de propiedades.
Curvar un segmento recto	Haga clic en un segmento recto y luego en el botón **Convertir a curva** de la barra de propiedades.
Suavizar un segmento	Haga clic en un nodo y desplace el deslizador **Suavizado de curva** de la barra de propiedades. Para uniformar todos los segmentos de un objeto de curva, seleccione todos los nodos del objeto antes de mover el deslizador **Suavizado de curva**.

También es posible

Cambiar la dirección de un objeto de curva	Haga clic en un segmento y luego en el botón **Invertir dirección** de la barra de propiedades.

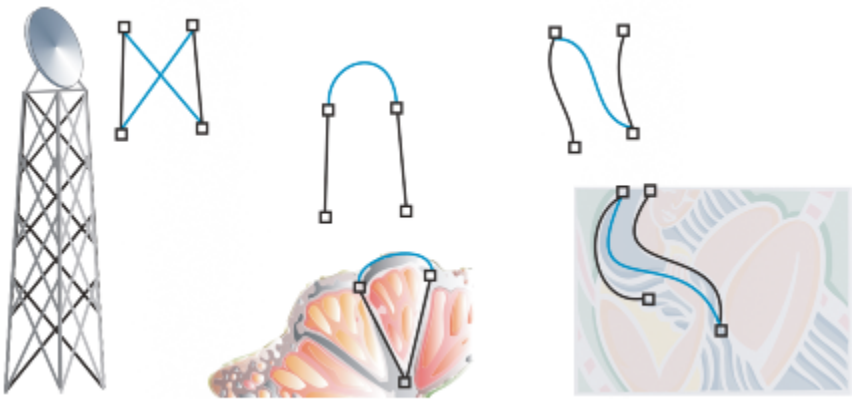
Unir curvas

Puede unir curvas y segmentos de líneas para crear curvas más complejas, así como objetos cerrados. La forma de las líneas de conexión se determina según el modo que elija: **Extender**, **Bisel**, **Filete** o **Curva Bézier**.

Las líneas de la esquina superior izquierda se han unido con modos distintos. Modos de izquierda a derecha: Extender, Bisel, Filete y Curva Bézier.

También puede establecer la tolerancia de distancia, que es la distancia máxima entre los puntos finales que se pueden unir. Si los puntos finales están más separados que la tolerancia de distancia, no se pueden unir.

Cuando se unen curvas, la curva resultante toma las propiedades del último objeto que se seleccionó.



Unir curvas y líneas puede ser el punto de partida para crear dibujos más complejos.

Para unir curvas

1. Mantenga presionada la tecla **Mayús** y seleccione cada objeto con la herramienta **Selección**.
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Unir curvas**.
3. En la ventana acoplable **Unir curvas**, elija uno de los siguientes modos del cuadro de lista:
   - **Extender**
   - **Bisel**
   - **Filete**

- **Curva Bézier**

4 Haga clic en **Aplicar**.
Si las curvas no se unen, debe aumentar la tolerancia de distancia.

También es posible

Establecer la tolerancia de distancia	Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia de distancia**.
Especificar el radio	Escriba un valor en el cuadro **Radio**. Este control solo está disponible en el modo **Filete**.

No es posible unir puntos interiores, solo puntos finales.

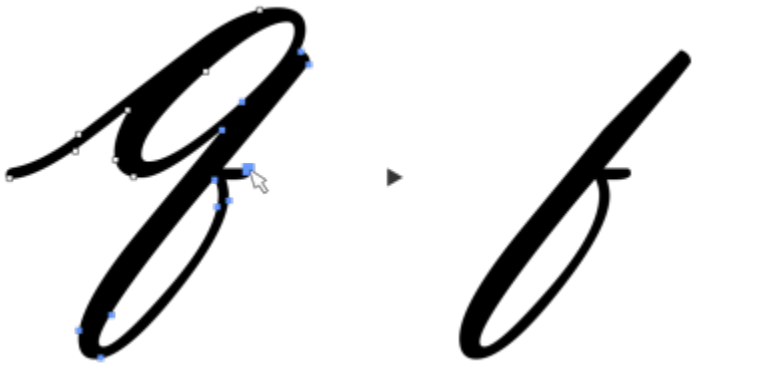
Si los puntos finales que desea unir no comparten coordenadas, se extienden hasta su intersección.

También es posible conectar los subtrayectos en un grupo de objetos.

Las líneas también se pueden seleccionar mediante un recuadro de selección. Si las líneas tienen recuadros de selección, se usarán las propiedades del objeto inferior en una capa. Para ver qué objeto es el más inferior, abra la ventana acoplable **Objetos** haciendo clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Objetos**.

Copiar y cortar segmentos

Puede copiar y cortar segmentos de curva para después pegarlos como objetos, lo que facilita la extracción de subtrayectos o la creación de formas adyacentes con siluetas similares.



Se ha copiado un segmento de curva (izquierda) y después se ha pegado como objeto (derecha).

Para copiar o cortar un segmento de curva

1 Seleccione el objeto de curva.

2 Con la herramienta **Forma** , seleccione los nodos de un segmento de curva y, a continuación, pulse una de las siguientes combinaciones:
- **Ctrl** + **C** para copiar el segmento de curva
- **Ctrl** + **X** para cortar el segmento de curva

- **Ctrl** + **D** para duplicar el segmento de curva a una distancia de descentrado especificada

Para pegar el segmento de curva, pulse **Ctrl** + **V**.

Añadir, eliminar y unir nodos

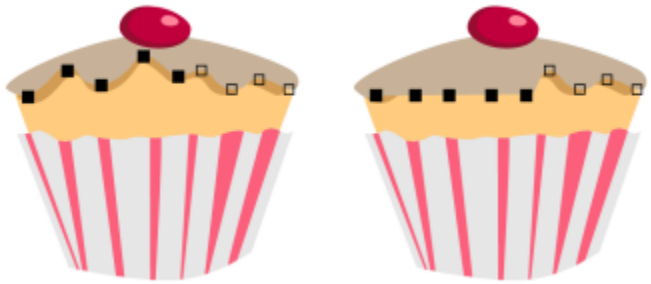
Al añadir nodos, aumenta el número de segmentos y, consecuentemente, las posibilidades de control de la forma del objeto. Puede quitar nodos seleccionados para simplificar la forma de un objeto.

Resulta difícil editar y generar salida a dispositivos como cortadores de vinilo, trazadores y grabadoras rotativas cuando se trabaja con objetos de curva con demasiados nodos. Puede hacer que se reduzca el número de nodos de un objeto de curva automáticamente. Al reducir el número de nodos se eliminan los nodos superpuestos y se pueden suavizar los objetos de curva. Esta función es especialmente útil para reducir el número de nodos en objetos importados de otras aplicaciones.

Reducción del número de nodos para suavizar un objeto de curva.

Puede unir los nodos de principio y fin de un trayecto abierto tal como una línea para crear un trayecto cerrado. Esta función es útil para rellenar un objeto con color porque puede aplicar rellenos solo al interior de objetos cerrados. Si desea obtener más información sobre la aplicación de rellenos, consulte la sección "Rellenos" en la página 377.

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



Alineación de nodos horizontalmente.

Para añadir o eliminar un nodo

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

Para	Realice lo siguiente
Eliminar un nodo	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma**, seleccione un objeto de curva y haga doble clic en un nodo.

Para reducir el número de nodos en un objeto de curva

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .

2 Haga clic en un objeto de curva y realice una de las siguientes acciones:

- Para reducir el número de nodos de todo el objeto, haga clic en el botón **Seleccionar todos los nodos** de la barra de propiedades.
- Para reducir el número de nodos de una parte de un objeto de curva, seleccione con un recuadro la parte que desee cambiar.

3 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Haga clic en **Reducir nodos** de la barra de propiedades para eliminar automáticamente los nodos solapados o redundantes.
- Mueva el deslizador **Suavizado de curva** para controlar el número de nodos que se eliminarán. Si se eliminan muchos nodos se puede cambiar la forma del objeto de curva.

Para unir los nodos finales de un subtrayecto

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .

2 Haga clic en un subtrayecto.

3 Haga clic en el botón **Cerrar curva** de la barra de propiedades.

Puede cerrar varios subtrayectos de un objeto haciendo clic en **Objeto** ▸ **Unir curvas** y seleccionando la configuración en la ventana acoplable **Unir curvas**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Unir curvas" en la página 190.

Para unir los nodos de varios subtrayectos

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .

2 Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en un nodo de cada subtrayecto.

3 Haga clic en el botón **Extender curva para cerrar** de la barra de propiedades.

Si desea unir nodos de objetos de curva independientes, primero debe combinarlos en un único objeto de curva y después unir los nodos finales de los nuevos subtrayectos. Si desea obtener información sobre cómo combinar objetos, consulte la sección "Combinar objetos" en la página 308.

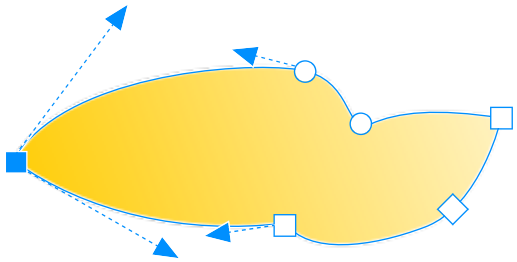
Tipos de nodos

Puede cambiar los nodos de un objeto de curva a uno de los tres tipos siguientes: asimétrico, uniforme y simétrico. Los tiradores de control de cada nodo se comportan de forma distinta.

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

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

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



Cada tipo de nodo se muestra con una forma distinta: los nodos uniformes como círculos; los asimétricos, como cuadrados y los simétricos, como rombos.

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

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .

2 Haga clic en un nodo.

3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

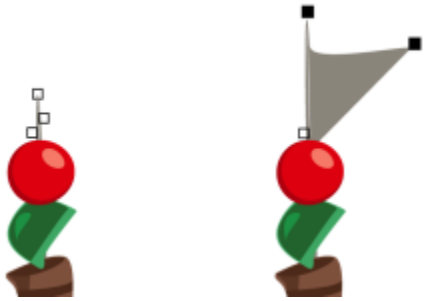
- **Nodo asimétrico**
- **Nodo uniforme**
- **Nodo simétrico**

4 Arrastre los tiradores de control del nodo.

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

Transformar nodos

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



Estiramiento de nodos

Para estirar, escalar, girar o inclinar los nodos

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .

2 Seleccione un objeto de curva.

3 Seleccione los nodos a lo largo de la curva que desee transformar.

4 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Estirar o escalar nodos**
- **Girar o inclinar nodos**

5 Arrastre un conjunto de tiradores para transformar los nodos.

Dividir el trayecto de objetos de curva

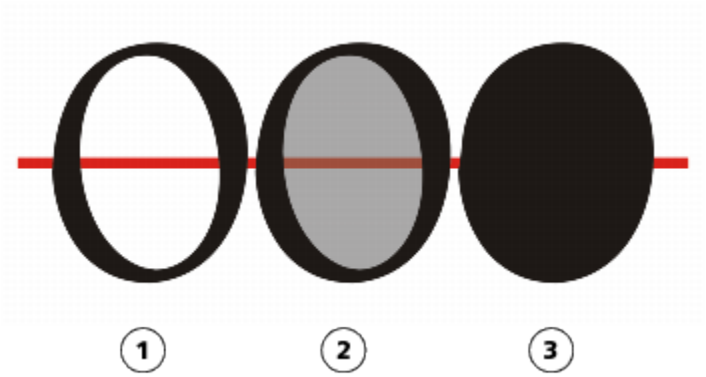
Puede dividir el trayecto de un objeto de curva.

Trayectos

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

Subtrayectos

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



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

Para separar un trayecto

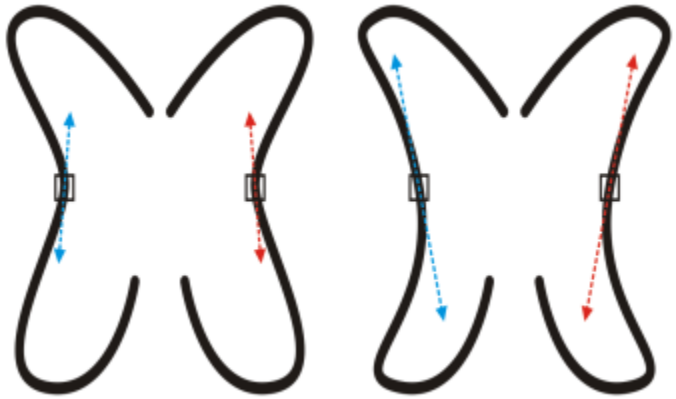
Para	Realice lo siguiente
Dividir un trayecto	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** . Seleccione un nodo del trayecto y haga clic en el botón **Dividir curva** de la barra de propiedades.
Extraer un trayecto partido de un objeto	En la caja de herramientas, haga clic en la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

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

Reflejar cambios en objetos de curva

Cuando refleja cambios en objetos de curva con el modo Reflejar nodos, edita los nodos y, como consecuencia, los nodos correspondientes se editan a la inversa. Por ejemplo, puede mover un nodo hacia la derecha, y el nodo correspondiente se moverá la misma distancia hacia la izquierda. Esta función resulta útil si desea dar forma a un objeto de curva y reflejar los cambios a los lados izquierdo y derecho o superior e inferior del objeto.

Para reflejar cambios, debe seleccionar dos objetos de curva, uno de los cuales haya sido creado como reflejo del otro, o un objeto simétrico. Si desea obtener información sobre cómo reflejar objetos, consulte la sección "Rotación y reflejo de objetos" en la página 298. A continuación, debe elegir si desea reflejar los cambios horizontal (a lo largo de una línea vertical de simetría) o verticalmente (a lo largo de una línea horizontal de simetría). Por último, debe seleccionar los nodos correspondientes adecuados, de modo que los cambios se vean reflejados en los objetos seleccionados.



Izquierda: Se seleccionan dos nodos correspondientes de objetos de curva reflejados. Derecha: Cuando se mueven los tiradores de control azules, el cambio se ve reflejado en los correspondientes tiradores de control (en rojo).

Para reflejar cambios en objetos de curva

1 Por medio de la herramienta **Selección**, seleccione objetos de curva reflejados o un objeto de curva simétrico.

2 Haga clic en la herramienta **Forma** .

3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los elementos siguientes:

- Botón **Reflejar nodos horizontalmente** : le permite editar los nodos correspondientes en objetos que han sido reflejados horizontalmente.
- Botón **Reflejar nodos verticalmente** : le permite editar los nodos correspondientes en objetos que han sido reflejados verticalmente.

4 Mantenga presionada la tecla **Mayús**, y seleccione los nodos correspondientes a la izquierda y derecha, o arriba y abajo.

5 Edite los nodos en un lado.

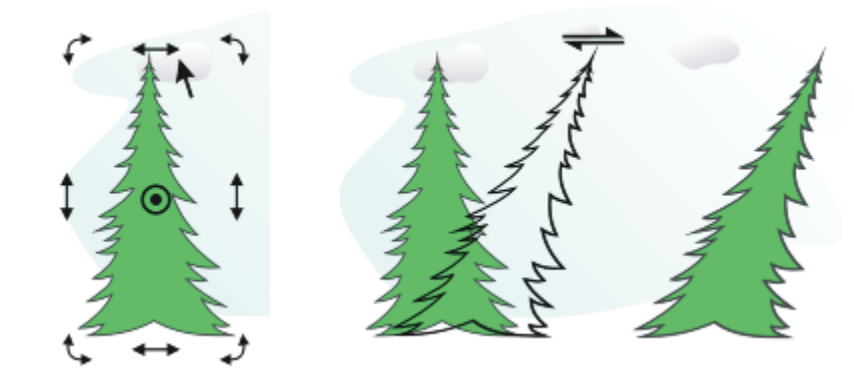
Los cambios se producen en el lado inverso de los nodos correspondientes.

Para dar forma a varios objetos con el modo Reflejar nodos, haga clic en el primer objeto y arrastre para seleccionar los nodos, o bien, mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras hace clic en cada nodo del primer objeto. A continuación, mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras hace clic en el segundo objeto y arrastre para seleccionar los nodos, o bien, mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras hace clic en cada nodo del segundo objeto.

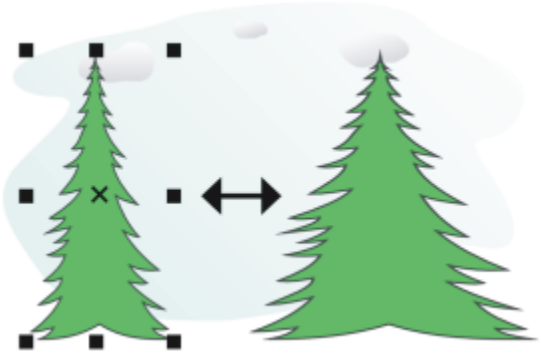
Inclinar y estirar objetos

Puede inclinar y estirar los objetos en CorelDRAW. Cuando se inclina un objeto, se debe especificar el grado de inclinación. Al estirarlo, se cambian las dimensiones vertical y horizontal del objeto de forma no proporcional.

CorelDRAW también permite modificar el punto de anclaje para inclinar y cambiar el tamaño de un objeto a partir de su posición central predeterminada.



Inclinación horizontal de un objeto.



Estiramiento horizontal de un objeto.

Para inclinar un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transformación libre**.

3 Haga clic en el botón **Inclinación libre** de la barra de propiedades.

4 Escriba valores en los cuadros **Ángulo de inclinación** de la barra de propiedades para especificar el número de grados que desea inclinar el objeto en horizontal o vertical.

Si desea aplicar la escala en función de la posición del objeto en vez de las coordenadas X e Y, haga clic en el botón **Relativo a objeto** de la barra de propiedades.

También se puede inclinar el objeto de forma interactiva arrastrando uno de sus tiradores de inclinación. Si no aparecen los tiradores de inclinación, vuelva a hacer clic en el objeto seleccionado y señale los tiradores centrales.

También puede acceder a las opciones de inclinación desde la ventana acoplable **Transformar**.

Para estirar un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Transformar**.

3 En la ventana acoplable **Transformar**, haga clic en el botón **Tamaño**.

4 Desactive la casilla **Proporcional**.

5 Escriba un valor en los cuadros siguientes:

- **X**: permite especificar la anchura del objeto seleccionado.
- **Y**: permite especificar la altura del objeto seleccionado.

6 Haga clic en **Aplicar**.

Los nuevos valores que introduzca para estirar un objeto conformarán la base de una nueva proporción de las dimensiones horizontal y vertical del objeto. Al activar la casilla de verificación **Proporcional**, cualquier nuevo cambio de tamaño del objeto se basará en esta nueva proporción. Para revertir el objeto a sus proporciones originales antes de volver a transformarlo, debe activar la casilla de verificación **Proporcional** y, a continuación, volver a escribir los valores de originales.

Puede cambiar las dimensiones de los objetos proporcionalmente activando la casilla de verificación **Proporcional**, escribiendo un valor en cualquier de los cuadros **H** o **V**, y presionando **Intro**.

También puede estirar un objeto desde su centro si presiona la tecla **Mayús** y arrastra el tirador de selección de una esquina.

Asimismo, puede estirar un objeto en incrementos del 100% si presiona la tecla **Ctrl** y arrastra el tirador de selección de una esquina.

Deformar y difuminar objetos

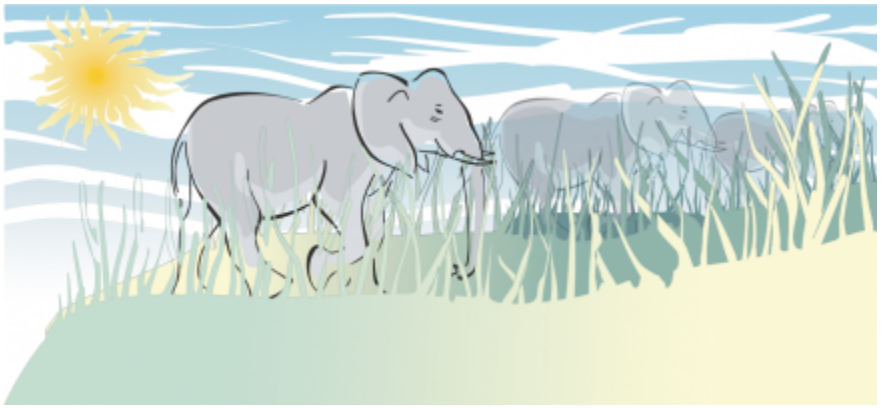
La deformación y el difuminado le permite dar forma a un objeto tirando de las extensiones o creando sangrías a lo largo de su contorno. Con la deformación, las extensiones y sangrías parecen pinceladas que varían ligeramente en anchura a medida que se arrastra con la herramienta **Pincel Deformador**. Con el difuminado, las extensiones y sangrías tienen una forma más fluida que se reducen en anchura a medida que se arrastra con la herramienta **Difuminar**.

Deformar objetos

Al aplicar la deformación en un objeto, puede controlar el alcance y la forma de la distorsión si activa los controles para el lápiz de la tableta gráfica o utiliza la configuración que se aplica a un ratón.

El efecto de deformación tiene en cuenta el ángulo de rotación (u orientación) y el ángulo de inclinación del lápiz de la tableta gráfica. Si gira el lápiz gráfico, cambia el ángulo del efecto de deformación y al inclinar el lápiz, se allana la punta del pincel y cambia la forma de la deformación. Si utiliza un ratón, puede simular la orientación y la inclinación del lápiz gráfico especificando valores. Al aumentar el ángulo de orientación de 0 a 359° se modifica el ángulo del trazo de pincel. Si reduce el ángulo de inclinación de 90° a 15°, cambiará la forma de la deformación al allanar la punta del pincel.

La deformación puede responder a la presión de un lápiz gráfico sobre una tableta, de forma que el efecto se ensancha al aplicar más presión y se estrecha en caso contrario. Si utiliza un ratón o desea omitir la presión del lápiz gráfico, puede introducir valores verdaderos para simular la presión de un lápiz gráfico sobre una tableta. Los valores negativos hasta -10 crean una distorsión que se estrecha, 0 mantiene una anchura uniforme de pincelada y los valores positivos hasta 10 crean una distorsión que se ensancha.

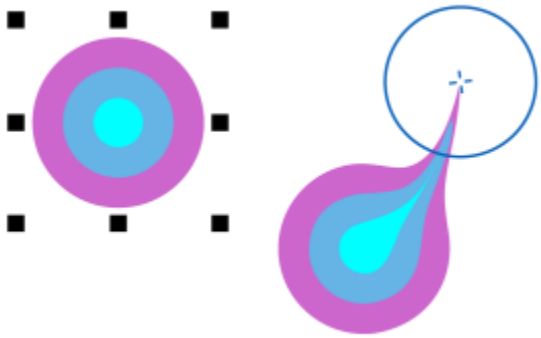


Los rayos del sol y la hierba se han creado arrastrando hacia fuera con la herramienta Pincel Deformador, y las nubes, arrastrando hacia dentro.

Tanto si utiliza un lápiz gráfico como un ratón, puede especificar el tamaño de la plumilla. El tamaño de plumilla determina la anchura de la deformación aplicada a un objeto.

Difuminar objetos

Para controlar el efecto de difuminado, puede definir el tamaño de la plumilla del pincel y la cantidad de efecto que aplicar; también puede utilizar la presión de su lápiz digital. Puede utilizar curvas suavizadas o curvas con esquinas definidas al difuminar objetos.



Difuminado de objetos

Para deformar un objeto

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

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pincel Deformador** .

3 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Para deformar el interior de un objeto, haga clic en su parte exterior y arrastre hacia dentro.
- Para deformar el exterior de un objeto, haga clic dentro de él y arrastre hacia fuera.

También es posible

Cambiar el tamaño de la plumilla	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de la plumilla** de la barra de propiedades.

También es posible

Cambiar el tamaño de la plumilla mediante el lápiz gráfico	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades y aplique presión al lápiz gráfico.
Ensanchar o estrechar la deformación	Escriba un valor entre -10 y 10 en el cuadro **Secado** de la barra de propiedades.
Especificar la forma de la deformación	Escriba un valor entre 15 y 90 en el cuadro **Inclinación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.
Cambiar la forma de la deformación mediante el lápiz gráfico	Haga clic en el botón **Usar inclinación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.
Especificar el ángulo de la forma de la plumilla para la deformación	Escriba un valor entre 0 y 359 en el cuadro **Orientación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.
Cambiar el ángulo de la forma de la plumilla para la deformación al utilizar el lápiz gráfico	Haga clic en el botón **Usar orientación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.

No es posible aplicar una deformación a objetos de Internet o incorporados, imágenes vinculadas, cuadrículas, máscaras, objetos con rellenos de malla u objetos con efectos de mezcla y de silueta.

Para obtener los valores mínimo y máximo de los controles de deformación, haga clic derecho en la barra de propiedades y, a continuación, en **Configuración**.

Para difuminar un objeto

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

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Difuminar** .

3 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Para difuminar el exterior de un objeto, haga clic fuera de él (cerca del borde) y arrastre hacia fuera.
- Para difuminar el interior de un objeto, haga clic dentro de él (cerca del borde) y arrastre hacia dentro.

También es posible

Cambiar el tamaño de la plumilla	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de la plumilla** de la barra de propiedades.
Definir la cantidad de difuminado	Escriba un valor en el cuadro **Presión**.

También es posible

Utilizar la presión de un lápiz digital para controlar la cantidad de difuminado.	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.
Utilizar curvas suavizadas al difuminar	Haga clic en el botón **Difuminado uniforme** .
Utilizar curvas con esquinas definidas al difuminar	Haga clic en el botón **Difuminado anguloso** .

La diferencia entre un difuminado uniforme y un difuminado anguloso solo puede distinguirse con valores mayores de Presión.

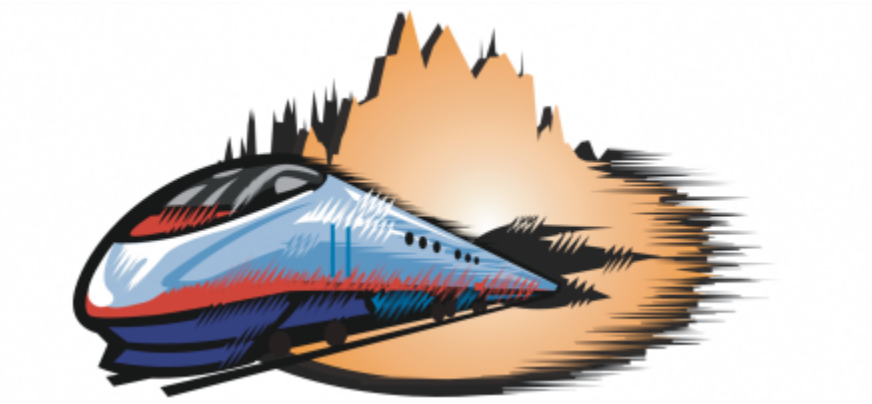
Objetos agrestes

El efecto agreste permite aplicar un borde dentado o con puntas a los objetos, entre los que se incluyen las líneas, las curvas y el texto. Puede controlar el tamaño, ángulo, dirección y número de los entrantes activando el lápiz de la tableta gráfica o aplicando la configuración a un ratón.

El efecto agreste está determinado por los movimientos del lápiz de la tableta gráfica, según un valor fijo, o al aplicar automáticamente puntas perpendiculares a la línea. Si inclina el lápiz gráfico hacia la superficie de la tableta o lo aleja, aumentará o reducirá el tamaño de los picos. Si utiliza un ratón, puede especificar un ángulo de inclinación de entre 0 y 90°. Para determinar la dirección de los picos, cambie el ángulo de rotación (u orientación) del lápiz al aplicar el efecto agreste a un objeto. Si utiliza un ratón, puede especificar el ángulo de orientación en un valor comprendido entre 0 y 359°. Puede aumentar y reducir el número de picos que se aplican conforme arrastra el cursor.

El efecto agreste también responde a la presión del lápiz sobre la tableta gráfica. Al aumentar la presión aplicada, se crean más picos en el área dentada. Si utiliza un ratón, puede especificar valores para simular la presión del lápiz gráfico.

También se puede cambiar el tamaño de la plumilla.



El efecto agreste permite aplicar dentados o picos a parte de un contorno o trayecto.

Para aplicar un efecto agreste a un objeto

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

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Agreste** .

3 Señale el área del contorno que desea dentar y arrastre el cursor sobre el contorno para distorsionarlo.

También es posible

Especificar el tamaño de los picos	Escriba un valor comprendido entre 0,01 y 2,0 en el cuadro **Tamaño de plumilla** de la barra de propiedades.
Cambiar el número de picos de un área agreste	Escriba un valor comprendido entre 1 y 10 en el cuadro **Frecuencia de picos** de la barra de propiedades.
Cambiar el número de picos de un área agreste mediante el lápiz gráfico	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.
Especificar la altura de los picos	Escriba un valor entre 0 y 90 en el cuadro **Inclinación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.
Aumentar el número de picos conforme arrastra el cursor	Escriba un valor entre -10 y 10 en el cuadro **Secado** de la barra de propiedades.
Cambiar la altura de los picos mediante el lápiz gráfico	Haga clic en el botón **Usar inclinación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.
Especificar la dirección de los picos	Elija **Dirección fija** en el cuadro de lista **Dirección de los picos**. Escriba un valor entre 0 y 359 en el cuadro **Orientación** de la barra de propiedades.
Cambiar la dirección de los picos mediante el lápiz gráfico	Elija **Configuración de lápiz gráfico** en el cuadro de lista **Dirección de los picos** de la barra de propiedades.
Crear picos perpendiculares al trayecto o contorno	Elija **Automática** en el cuadro de lista **Dirección de los picos** de la barra de propiedades.

Los objetos a los que se haya aplicado distorsiones, envolturas y perspectivas se convierten en objetos de curva antes de aplicar el efecto agreste.

Para que el ángulo de inclinación y el ángulo de orientación respondan al lápiz de la tableta gráfica, haga clic derecho en el objeto dentado y seleccione un comando del submenú.

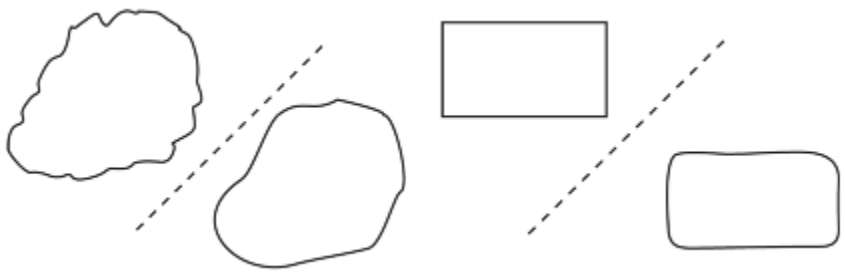
Para obtener los valores mínimos y máximos de los controles de dentado, haga clic derecho en el control de la barra de propiedades y, a continuación, haga clic en **Configuración**.

Suavizar objetos

Puede uniformar objetos de curva para quitar bordes dentados y reducir el número de nodos. También puede uniformar formas, como rectángulos o polígonos, para dotarlos de un aspecto orgánico o que parezca que se haya dibujado a mano.

Para controlar el efecto de suavizado, puede cambiar el tamaño de la plumilla del pincel y la velocidad de aplicación del efecto; también puede utilizar la presión del lápiz gráfico.

El texto convertido a curvas (arriba) y el mismo texto suavizado con la herramienta Suavizar (abajo)



Suavizado de bordes dentados (izquierda) y aplicación de un aspecto orgánico a las formas (derecha)

Para uniformar un objeto

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

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Uniforme** .

3 Realice un movimiento de arrastre por el borde del objeto.

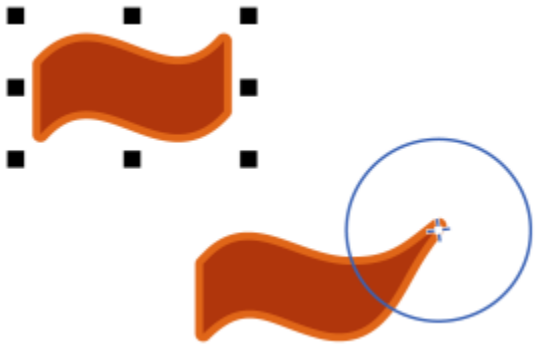
También es posible

Establecer el tamaño de la plumilla del pincel	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de la plumilla** de la barra de propiedades . Para cambiar el tamaño de la plumilla del pincel, también puede arrastrar el ratón en la ventana de documento mientras mantiene presionada la tecla **Mayús**. Arrastre el cursor hacia el centro de

También es posible	
	la plumilla para reducir el tamaño; aleje el cursor del centro de la plumilla para aumentar el tamaño.
Establecer la velocidad del efecto de suavizado	Escriba un valor en el cuadro **Velocidad** . También puede mantener presionada la tecla **Alt** y realizar un movimiento de arrastre para que se muestre en la pantalla un deslizador para establecer de forma interactiva el efecto de suavizado.
Utilizar la presión de un lápiz digital para controlar el efecto	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.

Atraer o repeler nodos para dar forma

La herramienta **Atraer** y **Repeler** le permiten dar forma a los objetos atrayendo o repeliendo los nodos. Para controlar el efecto de forma, puede cambiar el tamaño de la plumilla del pincel y la velocidad a la que se atraen o repelen los nodos; también puede utilizar la presión del lápiz digital.



Atraer nodos para dar forma a un objeto

Repeler nodos para dar forma a un objeto

Asignar forma a un objeto atrayendo o repeliendo los nodos

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

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Atraer y repeler** .

3 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Para atraer nodos al cursor, haga clic en herramienta **Atraer** de la barra de propiedades.
- Para repeler nodos del cursor, haga clic en la herramienta **Repeler** .

4 Haga clic dentro o fuera del objeto (cerca del borde) y mantenga presionado el botón del ratón para cambiar la forma del borde. Para conseguir un efecto más pronunciado, arrastre mientras mantiene presionado el botón del ratón.

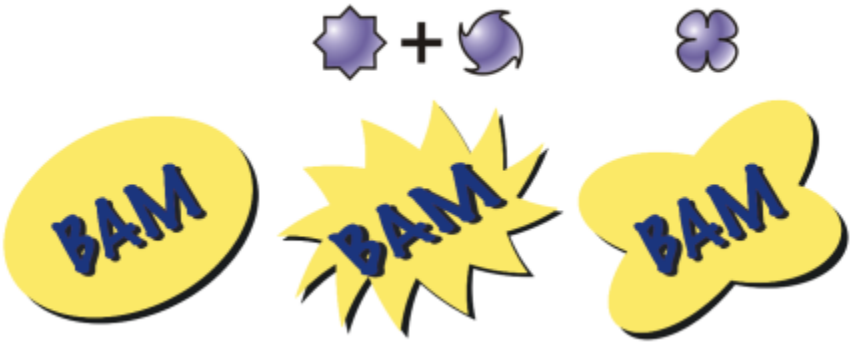
También es posible

Establecer el tamaño de la plumilla del pincel	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de la plumilla** de la barra de propiedades. Para cambiar el tamaño de la plumilla del pincel, también puede arrastrar el ratón en la ventana de documento mientras mantiene presionada la tecla Mayús. Arrastre el cursor hacia el centro de la plumilla para reducir el radio; aleje el cursor del centro de la plumilla para aumentarlo.
Ajustar la velocidad a la que se atraen o repelen los nodos	Escriba un valor en el cuadro **Tasa**.
Utilizar la presión de un lápiz digital para controlar el efecto	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.

Aplicar efectos de distorsión

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

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



De izquierda a derecha: imagen original; aplicación de las distorsiones Cremallera y Torbellino; aplicación de la distorsión Tirar.

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

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

Para distorsionar un objeto

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Distorsionar** .

2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los botones siguientes para especificar la configuración que desee:
- **Distorsión Empujar y tirar**
- **Distorsión Cremallera**
- **Distorsión Torbellino**

3 Señale el punto donde desee colocar el centro de la distorsión y arrastre el cursor hasta que el objeto tenga la forma que desea.

También es posible

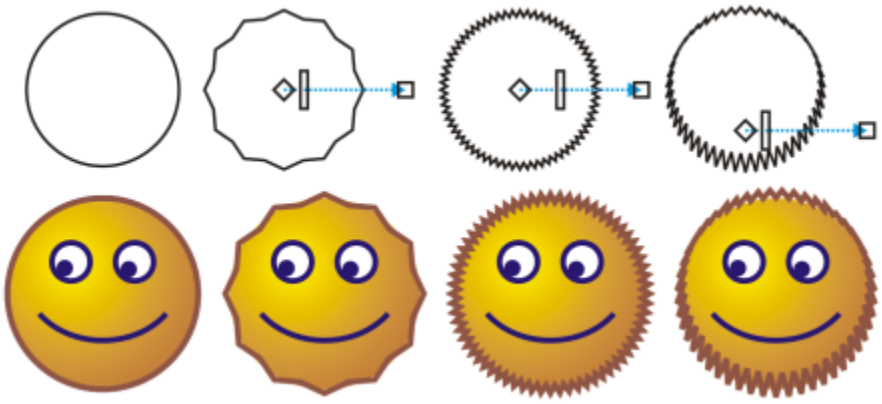
Cambiar el centro de distorsión	Arrastre el tirador de posición en forma de diamante a otra ubicación.

También es posible

Ajustar el número de puntos en una distorsión Cremallera	Desplace el deslizador central del tirador de distorsión.
Aplicar un efecto de distorsión preestablecido	Elija un efecto de distorsión preestablecido en el cuadro de lista **Preestablecido** de la barra de propiedades.
Aplicar más de una distorsión a un objeto	Haga clic en otro tipo de distorsión en la barra de propiedades, haga clic en un objeto y arrastre el cursor.

Puede volver a aplicar los efectos a los objetos distorsionados.

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



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

Para quitar una distorsión

1 Seleccione un objeto distorsionado.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Borrar distorsión**.

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

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

Para copiar una distorsión

1 Seleccione el objeto en el que desee copiar una distorsión.

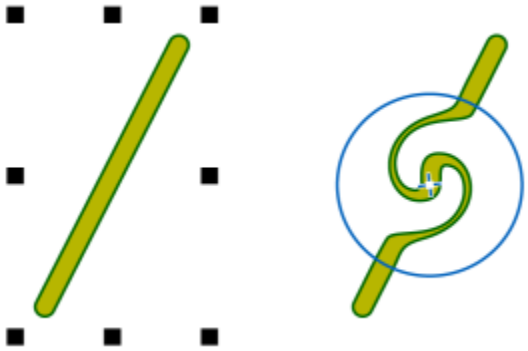
2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Copiar efecto** ▸ **Distorsión de**.

3 Seleccione un objeto distorsionado.

También puede utilizar la herramienta **Cuentagotas** para copiar el efecto. Si desea obtener más información, consulte "Para copiar efectos de un objeto a otro" en la página 276.

Añadir efectos de espiral

Puede añadir efectos de espiral a los objetos. Puede definir el radio, la velocidad y la dirección de los efectos de espiral, y puede utilizar la presión del lápiz digital para cambiar la intensidad del efecto de espiral.



Adición de efectos de espiral

Para añadir efectos de espiral a los objetos

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

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Espiral** .

3 Haga clic en el borde del objeto y mantenga presionado el botón del ratón hasta que la espiral tenga el tamaño que desea. Para colocar la espiral y darle forma, puede arrastrar el puntero mientras mantiene presionado del botón del ratón.

También es posible

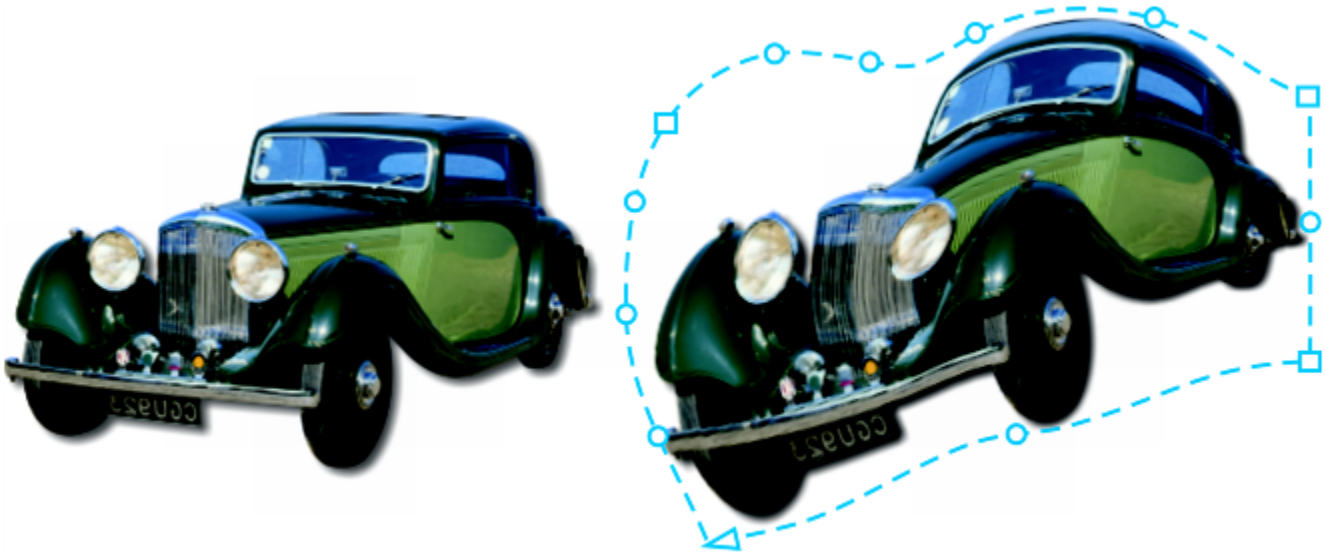
Definir el radio del efecto de espiral	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de la plumilla** de la barra de propiedades.
Definir la tasa en la que se aplica el efecto de espiral	Escriba un valor entre 1 y 100 en el cuadro **Tasa** de la barra de propiedades.
Definir la dirección del efecto de espiral	Haga clic en el botón **Espiral hacia la izquierda** o en **Espiral hacia la derecha** .

También es posible

Utilizar la presión de un lápiz digital para controlar la intensidad del efecto de espiral	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.

Asignar forma a objetos mediante envolturas

CorelDRAW permite dar forma a objetos tales como líneas, texto artístico, marcos de texto de párrafo y mapas de bits mediante la aplicación de envolturas. Las envolturas están formadas por varios nodos que se pueden desplazar para darles forma; como resultado, también cambiará la forma del objeto.

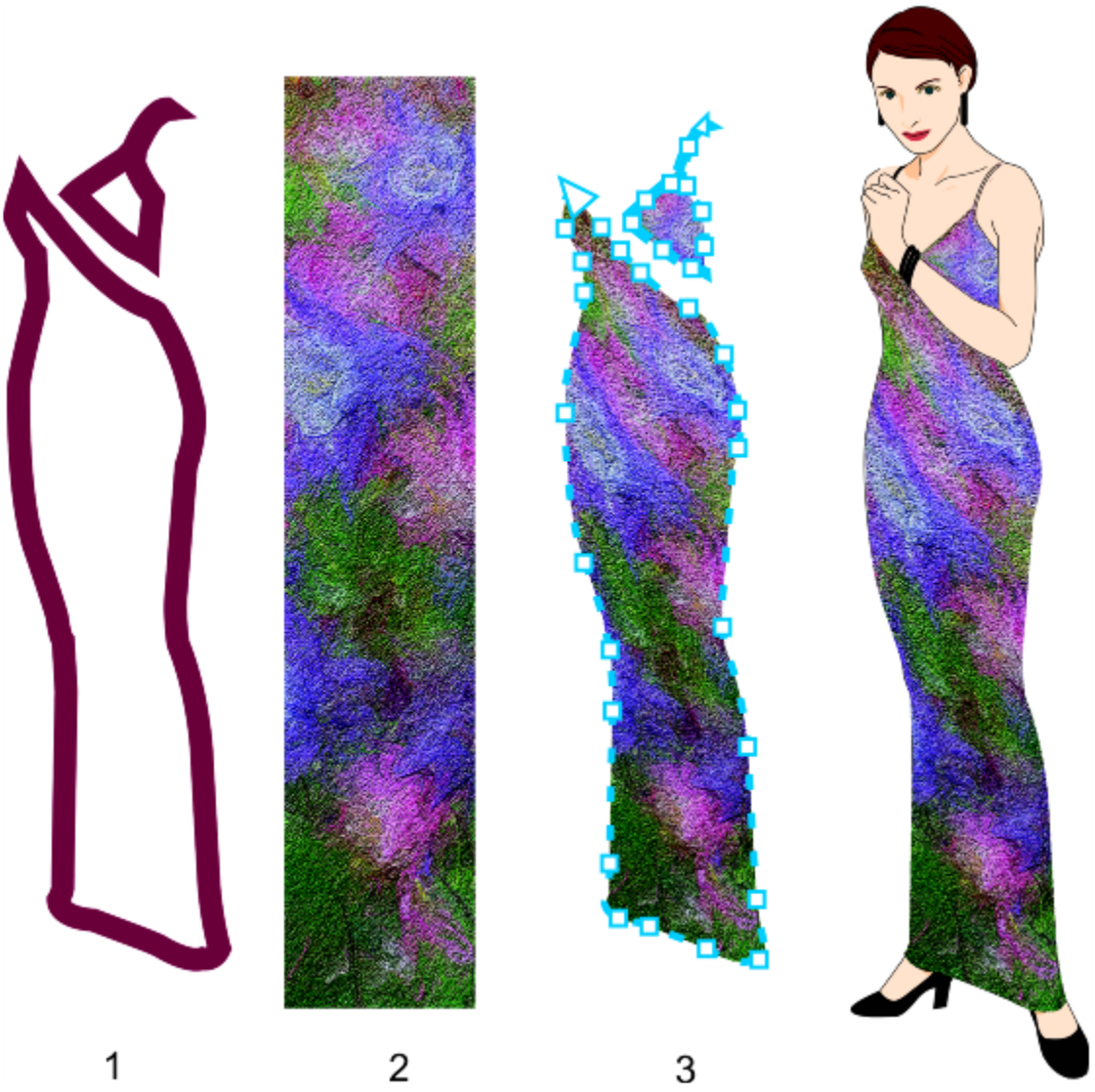


El mapa de bits original (izquierda) con una envoltura (derecha). La envoltura se aplica de forma no destructiva, así que puede editarla o eliminarla y volver a la imagen original en cualquier momento.

Puede aplicar una envoltura básica que se adapte a la forma del objeto o aplicar una envoltura preestablecida.

Se ha aplicado una envoltura preestablecida a un grupo de mapas de bits.

Si ninguno de los ajustes preestablecidos se adapta a sus necesidades, puede crear una envoltura personalizada y guardarla para usarla más adelante. Los ajustes preestablecidos de la envoltura se guardan como archivos **Preestablecidos** (.PST) y se almacenan en la carpeta \AppData\Roaming\Corel\CorelDRAW Graphics Suite 2018\Draw\Presets\Envelope.



Se crea una envoltura personalizada (3) a partir de la forma de un objeto vectorial (1) y se aplica a un mapa de bits (2).

CorelDRAW también le permite copiar y quitar envolturas.

Tras aplicar una envoltura, puede modificarla o añadir otra nueva para seguir cambiando la forma del objeto. Edite una envoltura añadiendo y volviendo a colocar los nodos. Al añadir nodos, se obtiene más control sobre la forma del objeto contenido en la envoltura. CorelDRAW también permite suprimir nodos, desplazar varios nodos a la vez, cambiarlos de tipo y cambiar el segmento de una envoltura a una línea o una curva. Si desea obtener más información sobre los diferentes tipos de nodos, consulte la sección "Objetos de curva" en la página 178.

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

Para aplicar una envoltura

1 Seleccione un objeto.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Envoltura** .

3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Modo de línea recta** : crea envolturas basadas en líneas rectas, lo que añade perspectiva a los objetos.
- **Modo de arco único** : crea envolturas con un lado en forma de arco, lo que da a los objetos un aspecto cóncavo o convexo.
- **Modo de arco doble** : crea envolturas con uno o más lados en forma de S.
- **Modo sin restricciones** : crea envolturas a mano alzada que permiten cambiar las propiedades de los nodos y añadir o eliminar nodos.

4 Haga clic en el objeto.

5 Arrastre los nodos para dar forma a la envoltura.

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

También es posible

Aplicar una envoltura preestablecida	Haga clic en el cuadro de lista **Lista de preestablecidos** de la barra de propiedades y haga clic en una forma de envoltura.
Aplicar una envoltura a un objeto que ya tenga otra	Haga clic en el botón **Añadir nueva envoltura** de la barra de propiedades y arrastre los nodos para cambiar la forma de la envoltura.
Eliminar una envoltura	Haga clic en **Efectos** ▸ **Borrar envoltura**.

Aplicar una envoltura a texto de párrafo le permite modificar solo la forma del marco de texto. Para dar forma al texto dentro del marco, considere la posibilidad de convertir el marco en una curva después de finalizar la edición y dar formato al contenido. Si desea obtener información acerca de cómo convertir objetos en curvas, consulte la sección "Para convertir objetos en objetos de curva" en la página 178. Tenga en cuenta que una vez que convierta el marco en una curva, ya no podrá modificar el texto. Para dar forma a los caracteres individuales con una envoltura, utilice el texto artístico.

No puede aplicar una envoltura a un mapa de bits con una envoltura.

También puede aplicar una envoltura mediante la ventana acoplable **Envoltura** (**Efectos** ▸ **Envoltura**).

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

Para crear una envoltura basada en la forma de otro objeto

1 Seleccione un objeto en el que desee aplicar una envoltura.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Envoltura** .

3 Haga clic en el botón **Crear envoltura de** en la barra de propiedades.

4 Haga clic en el objeto desde el que desee crear una envoltura.
La envoltura se aplica al objeto que ha seleccionado en el paso 1.

Para guardar una envoltura para usarla más adelante, haga clic en el botón **Añadir preestablecido** de la barra de propiedades, escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo** y haga clic en **Guardar**.

Puede crear una envoltura solo desde una curva cerrada.

Para copiar una envoltura

1 Seleccione un objeto en el que desee aplicar una envoltura.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Copiar efecto** ▸ **Envoltura de**.

3 Seleccione el objeto cuya envoltura desea copiar.

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

También puede utilizar la herramienta **Cuentagotas** para copiar una envoltura. Si desea obtener más información, consulte "Para copiar efectos de un objeto a otro" en la página 276.

Para editar los nodos y segmentos de una envoltura

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Envoltura** .

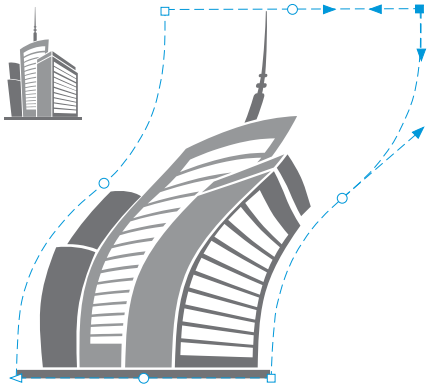
2 Seleccione un objeto que tenga una envoltura.

3 Haga doble clic en la envoltura para añadir un nodo, o bien en un nodo a fin de eliminarlo.

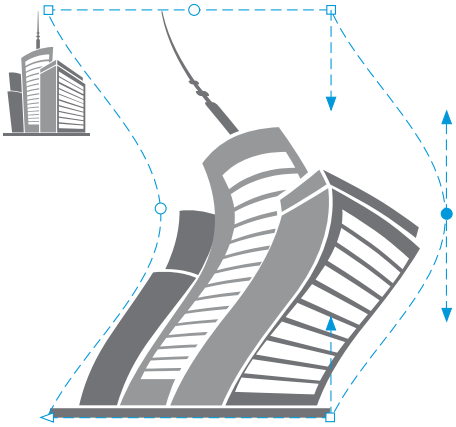
También es posible

Mover varios nodos de una envoltura a la vez	Haga clic en el botón **Modo sin restricciones** de la barra de propiedades, seleccione con un recuadro los nodos que desea mover y arrastre cualquiera de ellos a la nueva posición.
Seleccionar con un recuadro varios nodos	En la barra de propiedades, seleccione **Rectangular** en el cuadro de lista **Modo de selección** y arrastre los nodos que desea seleccionar.
Seleccionar con un recuadro a mano alzada varios nodos	En la barra de propiedades, seleccione **Mano alzada** del cuadro de lista **Modo de selección**, y arrastre los nodos que desea seleccionar.
Mover dos nodos opuestos la misma distancia en la misma dirección	Haga clic en el botón **Modo de línea recta** , **Modo de arco único** o **Modo de arco doble** de la barra de propiedades para que aparezca elevado, pulse **Ctrl** y arrastre un nodo hasta una nueva posición.

También es posible



Al desplazar nodos de esquina, la envoltura se inclina.



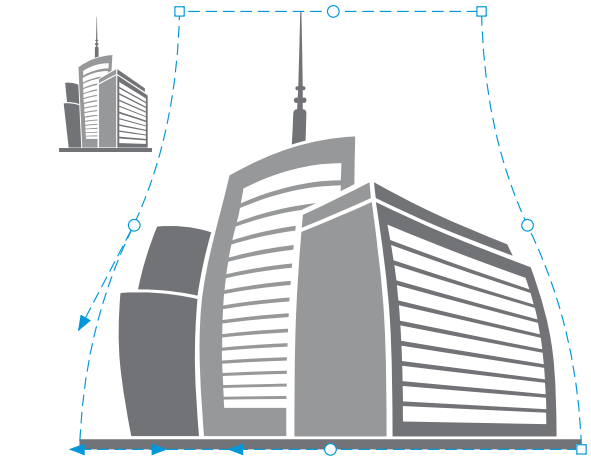
Desplazamiento de nodos centrales

Nota: Esta función solo se aplica a algunas envolturas preestablecidas con nodos simétricos.

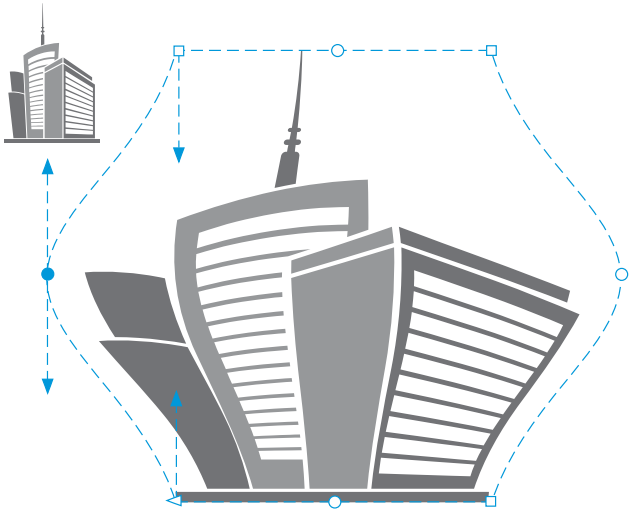
Mover dos nodos opuestos la misma distancia en dirección opuesta

Haga clic en el botón **Modo de línea recta**, **Modo de arco único** o **Modo de arco doble** de la barra de propiedades para que aparezca elevado, pulse **Mayús** y arrastre un nodo hasta una nueva posición.

También es posible



Desplazamiento de nodos de esquina



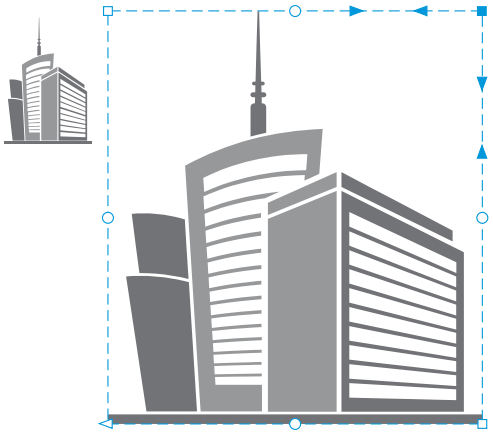
Desplazamiento de nodos centrales

Nota: Esta función solo se aplica a algunas envolturas preestablecidas con nodos simétricos.

Mover todos los nodos opuestos de manera simétrica hacia un punto central o alejándose de él

Haga clic en el botón **Modo de línea recta**, **Modo de arco único** o **Modo de arco doble** de la barra de propiedades para que aparezca elevado, pulse **Ctrl** + **Mayús** y arrastre un nodo hasta una nueva posición.

También es posible



Al desplazar todos los nodos de esquina, se estira la envoltura horizontal o verticalmente.

Al desplazar todos los nodos centrales, puede empujar los bordes de la envoltura hacia dentro o hacia fuera.

Nota: Esta función solo se aplica a algunas envolturas preestablecidas con nodos simétricos.

Cambiar el tipo de nodo de una envoltura

Haga clic en el botón **Modo sin restricciones** de la barra de propiedades para que aparezca presionado y haga clic en el botón **Nodo asimétrico**, **Suavizar nodo** o **Nodo simétrico**.

Convertir el segmento de una envoltura en una línea recta o una curva

Haga clic en el botón **Modo sin restricciones** de la barra de propiedades para que aparezca presionado, haga clic en un segmento de línea y, a continuación, en el botón **Convertir a línea** o **Convertir a curva**.

También es posible

Nota: Los botones **Convertir a línea** y **Convertir a curva** se desactivan cuando aplica una envoltura a un mapa de bits.

Si divide, recorta o borra partes de un objeto con una envoltura, ya no podrá modificar la envoltura.

Si modifica un mapa de bits con una envoltura en Corel PHOTO-PAINT, o si copia un mapa de bits con una envoltura y lo pega en Corel PHOTO-PAINT o en una versión anterior de CorelDRAW, la envoltura ya no se podrá modificar.

Para cambiar el modo de asignación

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Envoltura** .
2. Haga clic en un objeto que tenga una envoltura.
3. En la barra de propiedades, elija uno de los siguientes modos del cuadro de lista **Modo asignación**:
   - **Horizontal**: estira el objeto para ajustarlo a las dimensiones básicas de la envoltura y, a continuación, lo comprime horizontalmente para ajustarlo a la forma de la envoltura.
   - **Original**: asigna los tiradores de esquina del cuadro de selección del objeto a los nodos de esquina de la envoltura. La asignación del resto de los nodos se establece de manera lineal a lo largo del borde del cuadro de selección del objeto.
   - **Modelable**: asigna los tiradores de esquina del cuadro de selección del objeto a los nodos de las esquinas de la envoltura.
   - **Vertical**: estira el objeto para ajustarlo a las dimensiones básicas de la envoltura y, a continuación, lo comprime verticalmente para ajustarlo a la forma de la envoltura.
4. Arrastre los nodos o los tiradores de control.

El modo de asignación marcos de texto de párrafo no puede cambiarse después de haber aplicado una envoltura.

Recortar y borrar objetos

Puede recortar y borrar porciones de los objetos.

Recortar

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

Recorte de objetos

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

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

Borrar

CorelDRAW permite borrar las partes que no necesite de los mapas de bits y objetos de vectores. La herramienta **Borrador** funciona como una goma de borrar; borrará todo aquello sobre lo que hace clic o arrastra. Si desea borrar solo partes de un objeto específico, tiene que seleccionarlo. Si no hay ningún objeto seleccionado, la herramienta **Borrador** eliminará cualquier parte del dibujo sobre la que arrastre. Si desea obtener información sobre la selección de objetos, consulte la sección "Selección de objetos" en la página 256. Al borrar se cerrarán automáticamente los trayectos afectados y se convierte el objeto en curvas. Si borra líneas de conexión, CorelDRAW crea subtrayectos en vez de objetos independientes. No puede borrar objetos con siluetas, mezclas, sombras, sombras en bloque y extrusiones.

Si trabaja con una pluma o un lápiz gráfico, puede usar la presión para modificar el tamaño de la plumilla del borrador. S la pluma o el lápiz gráfico admiten las funciones de inclinación y orientación, puede usarlas para modificar la suavidad y la rotación de la plumilla del borrador. También puede establecer valores fijos para el ángulo de inclinación y el de orientación, de manera que la suavidad y la rotación de la plumilla sean contantes.

Puede usar el lápiz gráfico para modificar el tamaño y la suavidad de la plumilla del borrador.

También puede seleccionar una configuración predeterminada para la herramienta Borrador, como el tamaño predeterminado de la plumilla del borrador. Los nodos de los objetos creados como resultado del borrado se reducen automáticamente; sin embargo, puede elegir desactivar esta configuración.

Eliminar

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

Para recortar un objeto o una foto importada

1 Seleccione el objeto o la foto importada que desee recortar.

Puede seleccionar uno o varios objetos. Si no se selecciona ningún objeto de la página de dibujo, se recortarán todos los objetos del dibujo.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Recortar** .

3 Arrastre para definir el área de recorte.

4 Haga doble clic dentro del área de recorte.

También es posible

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

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

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

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

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

Para borrar un área de la imagen

1 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Borrar un área en un dibujo	Anule la selección de todos los objetos.
Borrar partes de un objeto	Seleccione el objeto.

2 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Cuando use un ratón, haga clic en la herramienta **Borrador** de la caja de herramientas.
- Cuando use un lápiz gráfico, invierta el lápiz para cambiar automáticamente al modo de borrador.

3 Arrastre sobre el área que desee borrar.

También es posible

Cambiar el tamaño de la plumilla del borrador	Escriba un valor en el cuadro **Grosor del borrador** de la barra de propiedades y presione la tecla **Intro**.
Cambiar la forma de la plumilla del borrador	Haga clic en los botones **Plumilla redonda** o **Plumilla cuadrada** de la barra de propiedades.
Cambiar la anchura de la plumilla del borrador	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades para activarlo. La anchura máxima de la plumilla se determina mediante el valor especificado en el cuadro **Grosor del borrador**. Si utiliza el ratón, presione las teclas Flecha arriba o Flecha abajo para simular cambios en la presión de la pluma y determinar la anchura de la plumilla del borrador.
Cambiar la suavidad de la plumilla del borrador	Haga clic en el botón **Inclinación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades para activarlo.
Aplanar la plumilla del borrador estableciendo un valor fijo para la inclinación de la pluma	Haga clic en el botón **Inclinación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades para desactivarlo y escriba un valor en el cuadro **Ángulo de inclinación**. Puede especificar un valor entre 15 y 90. Cuanto menor sea el valor, más suave será la plumilla.
Cambiar la rotación de la plumilla del borrador	Haga clic en el botón **Orientación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades para activarlo.
Girar la plumilla del pincel estableciendo un valor fijo para la orientación de la pluma	Haga clic en el botón **Orientación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades para desactivarlo y escriba un valor en el cuadro **Ángulo de orientación**. Puede especificar un valor entre 0 y 359.
Mantener todos los nodos del área que está borrando	Haga clic en el botón **Reducir nodos** de la barra de propiedades.

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

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

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

Para elegir ajustes de Borrador

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.
2. Haga clic en **Borrador** en el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece.
3. Escriba un valor de grosor en el cuadro **Grosor** para ajustar el tamaño de la plumilla del borrador.
4. Active desactive la casilla **Reducir automáticamente los nodos de los objetos resultantes**.

Para eliminar un segmento de línea virtual

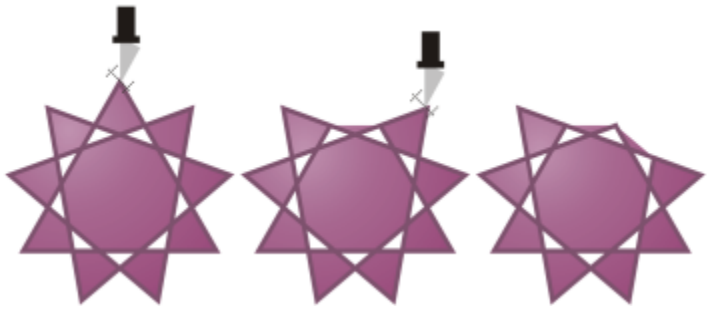
1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Eliminar segmento virtual** .
2. Mueva el puntero hasta el segmento de línea que desee eliminar.
   La herramienta **Eliminar segmento virtual** pasa a posición vertical cuando se coloca correctamente.
3. Haga clic en el segmento de línea.

   Si desea eliminar varios segmentos de línea al mismo tiempo, haga clic en el puntero para arrastrar un recuadro alrededor de todos los segmentos de línea que desee eliminar.

También es posible

Eliminar varios segmentos de línea simultáneamente	Arrastre el puntero para encerrar o intersectar todos los segmentos de destino.
Eliminar un segmento de línea virtual que intersecta con una curva	Mantenga presionada la tecla **Alt** y arrastre el ratón para dibujar una curva.
Soldar segmentos de línea	Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en los dos puntos finales superpuestos. También puede mantener presionadas las teclas **Alt** + **Mayús** y arrastrar para seleccionar con un recuadro los nodos superpuestos.

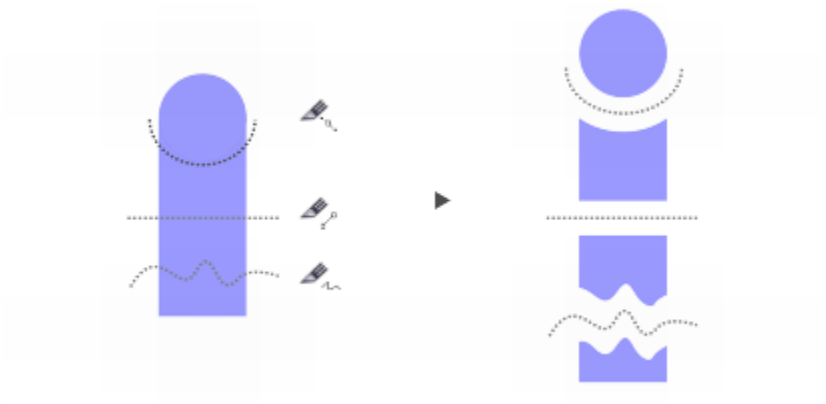
La herramienta **Eliminar segmento virtual** no funciona en grupos enlazados como sombras, texto o imágenes.



Eliminación de segmentos de línea virtuales

Dividir objetos

Puede dividir objetos vectoriales, texto y mapas de bits. Además, podrá dividir objetos sencillos o grupos de objetos a lo largo de líneas rectas, a mano alzada o de Bézier.



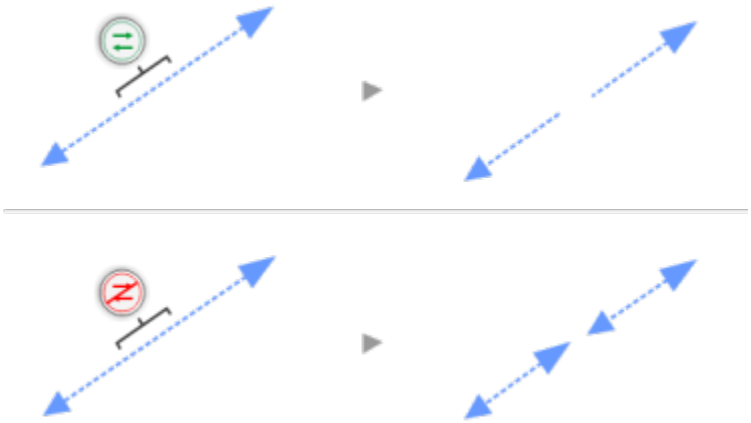
(De arriba abajo) Existen tres modos para dividir objetos disponibles: Bézier, Línea de 2 puntos y Mano alzada.

Además, puede crear una distancia entre los nuevos objetos que surgen de la división o superponerlos.

Este mapa de bits se ha dividido en dos a lo largo de una línea a mano alzada. El valor de la distancia entre las dos partes se especificó antes de cortar el mapa de bits.

Al dividir un objeto mediante la herramienta **Cuchillo**, CorelDRAW le permite seleccionar entre convertir los contornos en objetos de curva o mantenerlos como contornos. De forma predeterminada, la aplicación selecciona automáticamente la opción que conserve mejor la apariencia del contorno.

Al dividir objetos que tienen líneas discontinuas, puntas de flecha o extremos finales, la opción **Convertir a objetos** conserva mejor la apariencia del contorno. Cuando selecciona la opción **Automática** para esos objetos, CorelDRAW convierte los contornos en objetos.



Arriba: El contorno (en este ejemplo, una línea discontinua con puntas de flecha) se convirtió en objetos después de la división, conservando el aspecto original. Abajo: Se utilizó la opción Mantener contornos, obteniéndose como resultado dos líneas con puntas de flecha de inicio y fin.

Para dividir un objeto

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cuchillo**.

2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Modo Línea de 2 puntos**: para dividir el objeto a lo largo de una línea recta. Para limitar la línea en incrementos de 15 grados, mantenga presionadas las teclas **Mayús** + **Ctrl**.
- **Modo Mano alzada**: para dividir el objeto a lo largo de una línea a mano alzada.

3 Arrastre el cursor por el objeto o grupo de objetos que desee dividir.

También es posible

Dividir un objeto a lo largo de una línea Bézier	Haga clic en el botón **Modo Bézier** de la barra de propiedades. Haga clic donde desee empezar a cortar un objeto, arrastre el tirador de control hasta la posición en la que desee colocar el siguiente nodo y haga clic. Continúe haciendo clic para añadir más segmentos rectos a la línea. Para añadir un segmento curvo, sitúe el cursor en el lugar donde desee colocar el nodo y arrástrelo para darle forma a la curva. Para limitar la línea en incrementos de 15 grados, mantenga presionadas las teclas **Mayús** + **Ctrl**.
Crear una distancia entre los nuevos objetos o superponerlos	En la barra de propiedades, seleccione **Distancia** o **Superposición** en el cuadro de lista **Intervalo de corte**. Escriba un valor en el cuadro **Anchura**.

También es posible

Elegir opciones de contorno	En la barra de propiedades, seleccione una opción del cuadro de lista **Opciones de contorno**.

Cuando divide un objeto con la herramienta **Cuchillo**, los nuevos objetos se convierten en objetos de curva.

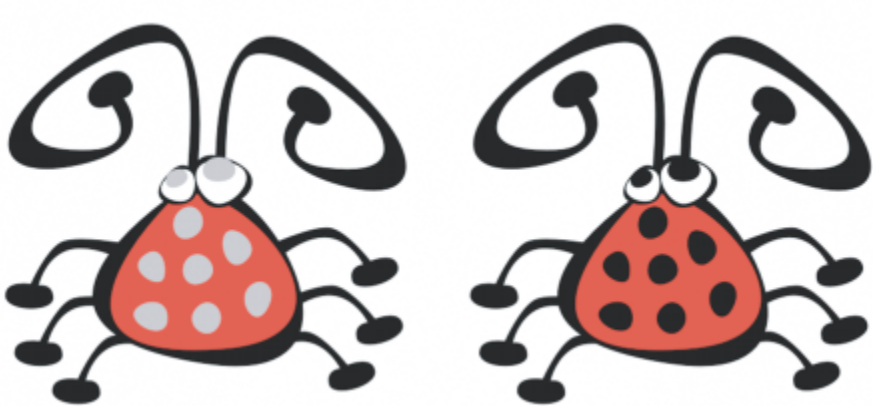
Recortar objetos

Al recortar se crean objetos de formas irregulares porque se eliminan las partes del objeto que se solapan. Es posible recortar casi todos los objetos, incluidos los objetos clonados, los que están en capas distintas y los objetos sencillos con intersección de líneas. Sin embargo, no es posible recortar texto de párrafo, líneas de cota ni objetos maestros de clonaciones.

Antes de recortar los objetos, debe decidir cuál desea recortar (el objeto destino) y el que desea utilizar para recortarlo (el objeto origen). Por ejemplo, si desea crear un recorte en forma de estrella sobre un objeto cuadrado, la estrella será el objeto origen, ya que la utiliza para recortar el cuadrado. El cuadrado será el objeto destino porque es el objeto que desea recortar. El objeto origen recorta la parte del objeto destino superpuesta.

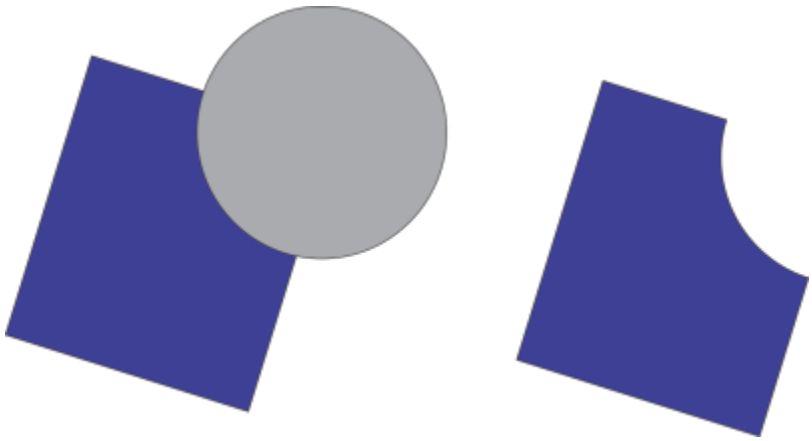
El objeto destino mantiene sus atributos de relleno y contorno. Por ejemplo, si recorta un rectángulo que tenga un círculo superpuesto, esta operación eliminará la zona del rectángulo cubierta por el círculo, lo que dará lugar a una forma irregular.

CorelDRAW permite recortar objetos de varias maneras distintas. Puede utilizar un objeto en primer plano como objeto original para recortar un objeto que se encuentra detrás y también puede utilizar un objeto que esté en segundo plano para recortar otro que esté delante. También puede eliminar áreas ocultas de los objetos superpuestos, de modo que solo las áreas visibles permanezcan en el dibujo. Si elimina las áreas ocultas, puede reducir el tamaño de archivo al convertir gráficos vectoriales en mapas de bits.



El recorte se puede utilizar para reducir la cantidad de objetos de un dibujo. En lugar de añadir ojos y puntos al insecto, se recortan las áreas (que aparecen a la izquierda en color gris) para revelar el fondo de color negro (derecha).

La letra A es el objeto de primer plano utilizado para recortar el objeto que se encuentra detrás. En el logotipo se crea una silueta parcial de la letra (derecha).



El círculo se utiliza para recortar el rectángulo.

Para recortar un objeto

1 Seleccione los objetos origen.

2 Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en el objeto destino.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Dar forma** ▸ **Recortar**.

Si selecciona en un recuadro los objetos, CorelDRAW recorta el objeto seleccionado inferior. Si selecciona varios objetos individualmente, se recorta el último objeto que seleccione.

También puede recortar objetos seleccionando con un recuadro los objetos origen y destino y haciendo clic en el botón **Recortar** de la barra de propiedades.

Para recortar objetos en primer o segundo plano

1 Seleccione con un recuadro los objetos origen y destino.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Dar forma** y en una de las siguientes opciones:

- **Delante menos detrás**: quita el objeto que está en segundo plano del que está delante.

- **Detrás menos delante**: quita el objeto que está en primer plano del que está detrás.

Puede recortar el objeto de control de un objeto PowerClip de forma que el objeto que está dentro del objeto PowerClip adquiera la nueva forma del contenedor PowerClip. Si desea obtener información sobre los objetos de PowerClip, consulte la sección "Objetos PowerClip" en la página 231.

Los objetos enlazados, como las sombras, el texto de un trayecto, las mezclas, las siluetas y las extrusiones, se convierten en objetos de curva antes de ser recortados.

Para recortar áreas superpuestas en objetos

1 Seleccione con un recuadro los objetos que desee recortar.

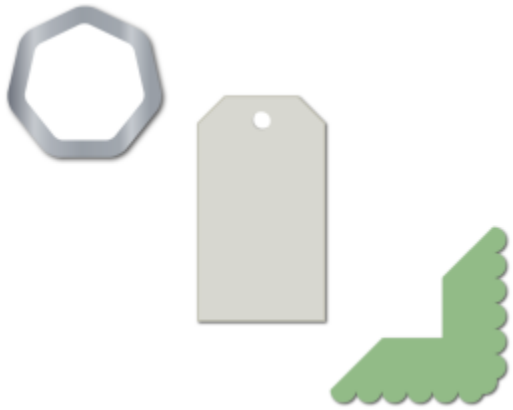
2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Dar forma** ▸ **Simplificar**.

Puede recortar el objeto de control de un objeto PowerClip de forma que el objeto que está dentro del objeto PowerClip adquiera la nueva forma.

Los objetos enlazados, como las sombras, el texto de un trayecto, las mezclas, las siluetas y las extrusiones, se convierten en objetos de curva antes de ser recortados.

Filetear, festonear y biselar esquinas

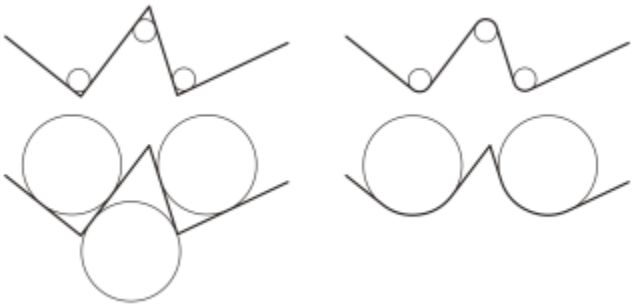
Puede filetear, festonear o biselar las esquinas de cualquier objeto de curva, tanto si proviene de una forma, líneas, texto o mapa de bits. El fileteado produce una esquina redondeada, el festoneado redondea e invierte la esquina para crear una muesca, y el biselado hace que una esquina aparezca plana. CorelDRAW también le permite obtener una vista previa de las esquinas antes de aplicar cambios en ellas. Si desea obtener información sobre cómo modificar las esquinas de cuadrados y rectángulos, consulte la sección "Rectángulos y cuadrados " en la página 165.



Efectos de fileteado, festoneado y biselado aplicados a varias formas.

Si modifica las esquinas de una forma no curva, el programa convertirá la forma en curvas automáticamente. Los cambios se aplican a todas las esquinas a menos que seleccione nodos individuales. No obstante para poder seleccionar nodos individuales, antes debe utilizar el comando **Convertir a curvas** para convertir un objeto en curvas manualmente. No puede filetear, festonear o biselar una curva uniforme o simétrica. La esquina debe haber sido creada por dos segmentos rectos o curvos que se cruzan en un ángulo inferior a 180 grados.

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



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

Para redondear esquinas de objetos por medio del fileteado

1 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Seleccione un objeto de curva con la herramienta **Selección** .
- Seleccione nodos individuales de un objeto de curva con la herramienta **Forma** .

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Esquinas**.

3 En la ventana acoplable **Esquinas**, active la opción **Filete**.

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

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

5 Haga clic en **Aplicar**.

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

Si tiene un cuadrado o un rectángulo, también puede redondear todas las esquinas a la vez arrastrando un nodo de esquina hacia el centro del objeto mientras la herramienta **Forma** permanece activa. La forma no se convertirá a curvas si utiliza este método.

Para festonear esquinas de objetos

1 Opte por uno de los siguientes métodos:

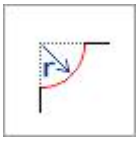
- Seleccione un objeto de curva con la herramienta **Selección** .
- Seleccione nodos individuales de un objeto de curva con la herramienta **Forma** .

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Esquinas**.

3 En la ventana acoplable **Esquinas**, active la opción **Festón**.

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

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



5 Haga clic en **Aplicar**.

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

Para biselar esquinas de objetos por medio del biselado

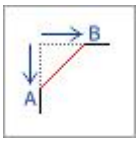
1 Seleccione el objeto por medio de la herramienta **Selección** .

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Esquinas**.

3 En la ventana acoplable **Esquinas**, active la opción **Bisel**.

4 En el área **Distancia de biselado**, escriba un valor en el cuadro **A** para establecer dónde comenzará el bisel en relación a la esquina original.

Si no desea que los extremos del bisel sean equidistantes respecto a la esquina original, haga clic en el botón **Bloquear** y escriba un valor distinto en el cuadro **B**. Los valores de **A** y **B** se aplican según la dirección en la que se dibuje la línea.



5 Haga clic en **Aplicar**.

Para seleccionar nodos individuales con la herramienta **Forma** , antes debe convertir el objeto a curvas de forma manual mediante el comando **Convertir a curvas**.

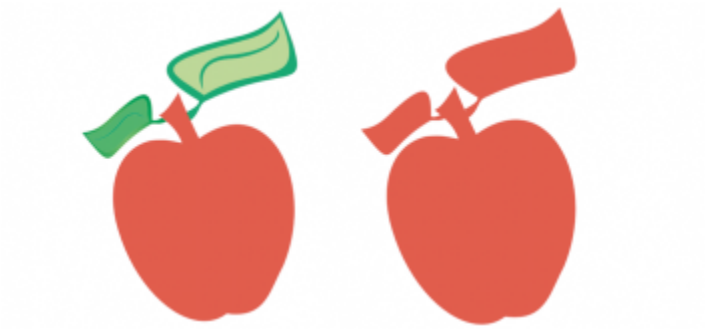
Soldadura e intersección de objetos

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

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

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

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



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

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

Para soldar objetos

1 Seleccione uno o varios objetos origen.

2 Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en el objeto destino.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Dar forma** ▸ **Soldar**.

El nuevo objeto tiene las propiedades de relleno y contorno del objeto destino.

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

Para crear una intersección de objetos

1 Seleccione uno o varios objetos origen.

2 Mantenga presionada la tecla **Mayús** y seleccione el objeto destino.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Dar forma** ▸ **Intersección**.

El nuevo objeto, que se crea a partir de las partes superpuestas de los objetos origen y destino, posee las propiedades de relleno y contorno del objeto destino.

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

Para crear una intersección de varios objetos

1 Seleccione con un recuadro uno o varios objetos origen.

2 Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en el objeto destino.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Dar forma** ▸ **Intersección**.

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

Objetos PowerClip

CorelDRAW le permite colocar objetos vectoriales y mapas de bits, tales como fotos, dentro de otros objetos o marcos. Un marco puede ser cualquier objeto; por ejemplo, texto artístico o un rectángulo. Cuando el objeto es más grande que el marco, el objeto, denominado contenido, se recorta para ajustarse a la forma del marco. Esta acción crea un objeto PowerClip.

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

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

El rectángulo se utiliza como un marco, y el árbol se coloca en el interior para crear un objeto de PowerClip.

Puede crear objetos de PowerClip más complejos colocando uno dentro de otro para obtener un objeto de PowerClip anidado. También puede copiar el contenido de un objeto de PowerClip en otros objetos de PowerClip.

Puede crear un marco de PowerClip vacío a partir de un objeto o convertir un marco de PowerClip a un objeto. La creación de marcos de PowerClip vacíos o marcos de texto es útil si desea definir el diseño de su documento antes de añadir el contenido. Si desea obtener más información sobre los marcos de texto, consulte la sección "Texto de párrafo" en la página 492. Después de crear un marco de PowerClip vacío, puede añadir contenido a este. También puede añadir contenido a un marco de PowerClip que ya contenga otro objeto.

La creación de marcos de PowerClip vacíos y marcos de texto resulta útil si desea visualizar el diseño de su página antes de añadir el contenido.

Después de crear un objeto de PowerClip, puede seleccionar o editar su contenido, o volver a colocar este en el marco. Siempre que se selecciona un objeto de PowerClip, aparece una barra de herramientas flotante.

La barra de herramientas PowerClip le permite editar, seleccionar, extraer, bloquear o volver a colocar el contenido dentro del marco. La barra de herramientas aparece cada vez que se seleccione un objeto de PowerClip.

Puede bloquear el contenido de PowerClip de modo que cuando mueva el marco, el contenido se mueva con él. Si desea eliminar el contenido de un objeto de PowerClip o modificarlo sin que esto afecte al marco, puede extraer el contenido.

Puede establecer el comportamiento predeterminado para arrastrar contenido a marcos de PowerClip, centrar nuevo contenido y marcar como vacíos marcos de PowerClip.

Para crear un objeto de PowerClip

1 Seleccione el objeto que desee utilizar como el contenido de PowerClip.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Colocar dentro de marco**.

3 Haga clic en el objeto que desee utilizar como marco.

Si desea crear un objeto de PowerClip anidado, arrastre el objeto de PowerClip dentro de otro objeto de PowerClip y mantenga presionada la tecla **W** mientras suelta el botón del ratón para colocar el objeto dentro del marco.

También puede hacer clic derecho en un objeto o grupo de objetos, después en **Dentro de PowerClip** y, a continuación, en el objeto que desee utilizar como contenedor.

Si se coloca el contenido de modo que se salga del marco en su posición actual, se centrará automáticamente dentro del marco para hacerlo visible. Para cambiar esta configuración, haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**, seleccione **PowerClip** en el panel izquierdo y configure las opciones que desee en el área **Centrar automáticamente el contenido nuevo**.

Para crear un marco de PowerClip vacío

1 Seleccione un objeto que desee utilizar como marco.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Crear marco de PowerClip vacío**.

También puede hacer clic derecho en el objeto, elegir **Tipo de marco** y hacer clic en **Crear marco de PowerClip vacío**.

También puede hacer clic en el botón **Marco de PowerClip** de la barra de herramientas **Diseño**. Para abrir la barra de herramientas **Diseño**, haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Diseño**.

Para añadir contenido en marcos de PowerClip

1 Arrastre un objeto hasta el marco de PowerClip.
Cuando el objeto se aproxima al marco, éste se resalta.

2 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Para añadir el objeto a un marco de PowerClip vacío, suelte el botón del ratón.
- Para añadir el objeto en un marco de PowerClip lleno, mantenga presionada la tecla **W** mientras suelta el botón del ratón.

También puede arrastrar contenido hasta el marco de PowerClip directamente desde Corel CONNECT o desde la ventana acoplable **Obtener más**.

Si se coloca el contenido de modo que se salga del marco en su posición actual, se centrará automáticamente dentro del marco para hacerlo visible. Para cambiar esta configuración, haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**, seleccione **PowerClip** en el panel izquierdo y configure las opciones que desee en el área **Centrar automáticamente el contenido nuevo**.

Para volver a convertir un marco de PowerClip en un objeto

- Haga clic derecho en el marco de PowerClip, elija **Tipo de marco** y haga clic en **Eliminar marco**.

Si el marco incluye contenido, éste se elimina si el marco se revierte a un objeto normal. Para evitar que se pierda contenido, primero puede extraerlo del objeto de PowerClip.

También puede hacer clic en el botón **Sin marco** de la barra de herramientas **Diseño**. Para abrir la barra de herramientas **Diseño**, haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Diseño**.

Para seleccionar el contenido de un objeto de PowerClip

1 Seleccione el objeto de PowerClip.
Aparece la barra de herramientas PowerClip.

2 Haga clic en el botón **Seleccionar contenido** de la barra de herramientas PowerClip.

Para colocar el contenido en un marco de PowerClip

1 Seleccione un objeto PowerClip.

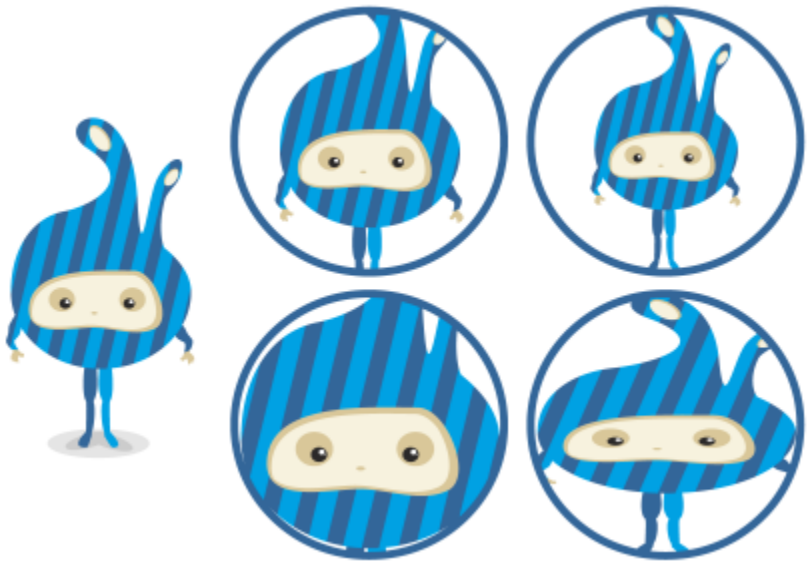
2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Centrar el contenido en el marco de PowerClip	Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Centrar**.
Ajustar el contenido proporcionalmente en el marco de PowerClip	Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Encajar proporcionalmente**.

Para	Realice lo siguiente
	El contenido se cambia de tamaño de modo que su dimensión mayor se ajuste en el marco. El contenido no se distorsiona y se conserva su proporción. Todo el contenido es visible, pero puede que haya áreas vacías en el marco.
Rellenar el marco de PowerClip proporcionalmente	Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Rellenar proporcionalmente**. El contenido se cambia de tamaño de modo que llene el espacio del marco sin distorsionarse. Se conserva la proporción del contenido. El marco está lleno, pero puede que haya partes del contenido que se salgan del marco y no sean visibles.
Rellenar el marco de PowerClip estirando el contenido	Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Estirar para rellenar**. El contenido se cambia de tamaño y se distorsiona de modo que llene el marco. No se conserva la proporción del contenido. El marco está lleno y todo el contenido es visible.

Los comandos **Encajar proporcionalmente**, **Rellenar proporcionalmente** y **Estirar para rellenar** modifican el contenido de PowerClip. El contenido permanecerá modificado aunque lo extraiga del marco.

Puede colocar el contenido haciendo clic en el botón de flecha de la barra de herramientas PowerClip y, a continuación, en un comando.



Ejemplos de contenido de PowerClip colocado mediante los siguientes comandos: Centrar contenido (esquina superior izquierda), Encajar contenido proporcionalmente (esquina superior derecha), Rellenar contenido proporcionalmente (esquina inferior izquierda) y Estirar contenido para rellenar el marco (esquina inferior derecha).

Para copiar el contenido de objetos de PowerClip

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Copiar PowerClip de**.

3 Haga clic en un objeto PowerClip.

Para editar el contenido de objetos de PowerClip

1 Seleccione un objeto PowerClip.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Editar PowerClip**.

3 Modifique el contenido del objeto PowerClip.

4 Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Finalizar la edición de PowerClip**.

Durante la edición de contenido, el marco aparece en modo Líneas de dibujo y no puede seleccionarse ni editarse.

También puede hacer doble clic en el objeto de PowerClip para activarlo para su edición o seleccionar el objeto de PowerClip y hacer clic en el botón **Editar** de la barra de herramientas PowerClip. Cuando haya terminado de editar el contenido, haga clic en el botón **Finalizar**.

Para bloquear o desbloquear el contenido de objetos de PowerClip

1 Seleccione un objeto PowerClip.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Bloquear contenidos en PowerClip**.

Si mueve el marco mientras el contenido está desbloqueado, éste no se moverá ni será visible hasta que mueva el marco por encima de él.

También puede hacer clic derecho en un objeto de PowerClip y en **Bloquear contenidos en PowerClip**, o bien puede seleccionar el objeto de PowerClip y hacer clic en el botón **Bloquear contenidos** de la barra de herramientas PowerClip.

Para extraer el contenido de objetos de PowerClip

1 Seleccione un objeto PowerClip.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **PowerClip** ▸ **Extraer contenido**.

El contenido sigue en la misma ubicación, pero se separa del marco. El marco de PowerClip continúa como un marco de PowerClip vacío.

Es necesario extraer el contenido de cada nivel por separado en un objeto PowerClip anidado.

También puede seleccionar el objeto de PowerClip y hacer clic en el botón **Extraer contenido** de la barra de herramientas PowerClip.

Para establecer las opciones predeterminadas de los marcos de PowerClip

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **PowerClip**.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Establecer el comportamiento predeterminado para arrastrar contenido a un marco de PowerClip	En el cuadro de lista **Arrastrar contenido dentro de PowerClip**, seleccione **PowerClip con contenido** o **PowerClip vacío** y, a continuación, elija una de las siguientes opciones: • **Ignorar marco de PowerClip**: coloca el contenido en la parte superior del marco de PowerClip en lugar de en su interior. • **Añadir contenido a un marco de PowerClip**. • **Reemplazar el contenido existente** (disponible solamente para marcos de PowerClip con contenido).
Establecer el comportamiento predeterminado para centrar nuevo contenido en un marco de PowerClip	En el área **Centrar automáticamente el contenido nuevo**, seleccione unas de las siguientes opciones: • **Cuando el contenido esté completamente fuera del marco**: centra el contenido únicamente si sobrepasa las áreas delimitadoras del marco de PowerClip y, por tanto, no podrá verse. • **Siempre**: siempre centra el nuevo contenido. • **Nunca**: desactiva el centrado automático.
Marcar como vacíos marcos de PowerClip	Active la casilla de verificación **Mostrar líneas en marcos de PowerClip vacíos** y seleccione una de las siguientes opciones: • **Siempre (incluyendo impresión y exportación)**: muestra líneas en los marcos de PowerClip vacíos en pantalla y en documentos impresos o exportados. • **Solo en pantalla**: muestra líneas en marcos de PowerClip solo en pantalla.

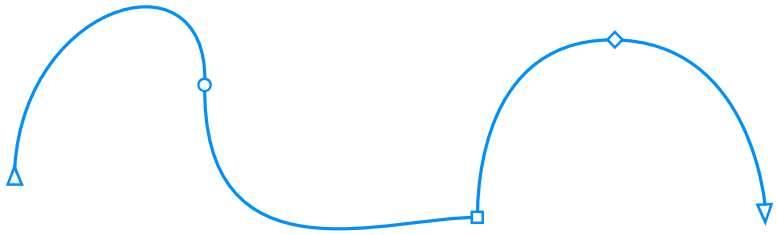
Opciones de los nodos, los tiradores y las previsualizaciones

La página **Nodos y tiradores** del cuadro de diálogo **Opciones** de **CorelDRAW** le permite personalizar la apariencia de los nodos, los tiradores y las vistas previas de vectores para adaptarla a sus preferencias y editar nodos y aplicar efectos vectoriales y transformaciones más fácilmente.

Configuración general

Es posible cambiar el tamaño y la forma de los nodos, así como ocultar o mostrar la dirección de la curva mientras se modifica. Hay tres tamaños preestablecidos disponibles para los nodos y los tiradores: pequeño, mediano y grande.

De manera predeterminada, los tres tipos de nodos tienen una forma distinta. Los nodos asimétricos se muestran como cuadrados; los nodos uniformes, como círculos y los nodos simétricos, como rombos. Puede cambiar la forma de cualquier tipo de nodo y elegir triángulos, rombos, círculos, polígonos, etc. Si desea obtener información sobre los diferentes tipos de nodos, consulte la sección "Tipos de nodos" en la página 193.

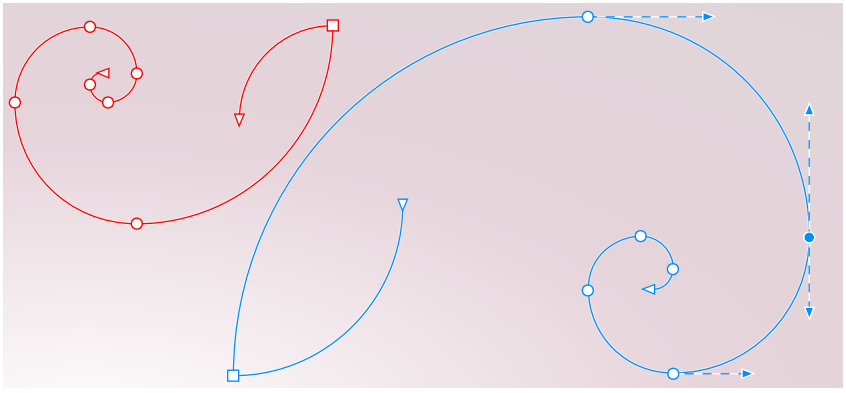


De manera predeterminada, cada tipo de nodo se muestra con una forma distinta: círculos, cuadrados y rombos. La dirección de la curva se indica mediante la orientación de los nodos de los extremos.

Para seleccionar y mover los nodos, se suele usar la herramienta **Forma** . Puede activar el seguimiento de nodos para seleccionar y mover nodos por medio de las herramientas **Selección** , **Mano alzada** , **Polilínea** , o **Bézier** .

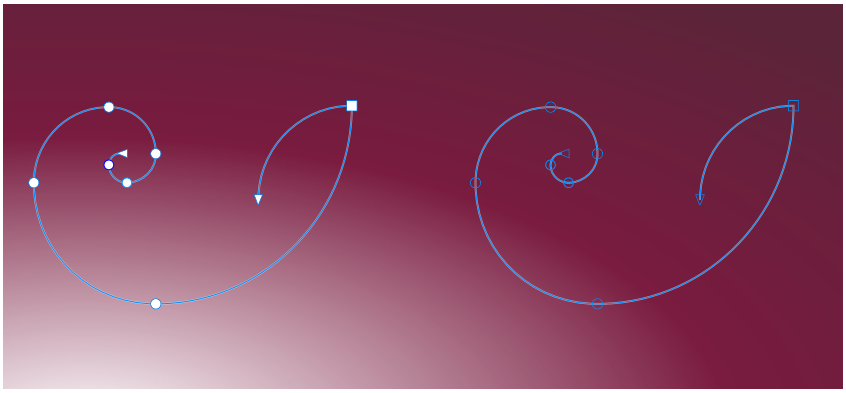
Configuración de color

En el esquema de color Predeterminado, se usa el azul como color principal y el rojo como color secundario para mostrar los nodos, los tiradores de control y las previsualizaciones mientras se realizan las modificaciones. El color principal se usa en la primera curva que se selecciona. Si selecciona curvas adicionales con la herramienta **Forma**, estas se muestran en rojo, el color secundario. Asimismo, el esquema de color Predeterminado aplica un resalte blanco para mejorar la visibilidad. Este color de resalte blanco también se emplea para rellenar los nodos no seleccionados y para hacer destacar las previsualizaciones de vectores. También puede optar por mostrar los nodos no seleccionados sin relleno.



Con el esquema de color Predeterminado, el color principal de los nodos, los tiradores y las previsualizaciones es el azul (derecha). El color secundario, el rojo, se usa para la curva adicional seleccionada con la herramienta Forma (izquierda). Los nodos no seleccionados se rellenan de blanco, el color de resalte.

Cuando los nodos y tiradores son difíciles de ver sobre fondos más complejos, puede usar un acceso directo de teclado (**Ctrl** + **Mayús** + **I**) para sustituir el color principal por el color secundario y viceversa. También puede alternar entre mostrar nodos no seleccionados con y sin relleno mediante un acceso directo de teclado (**Ctrl** + **Mayús** + **G**).



Los nodos no seleccionados se muestran con relleno (izquierda) y sin relleno (derecha).

Puede crear un esquema de color personalizado cambiando los colores principal y secundario. Además, puede ocultar el resalte en las previsualizaciones. Para poder distinguir con más facilidad los tipos de nodos, puede establecer en la aplicación que cada tipo se muestre con un color distinto.

GPU para previsualizaciones vectoriales

De manera predeterminada, la unidad de procesamiento central (CPU) del equipo se utiliza para generar previsualizaciones vectoriales. Puede configurar la aplicación para que utilice la unidad de procesamiento de gráficos (GPU) en su lugar. Al usar la GPU para previsualizaciones vectoriales, se puede mejorar el rendimiento en algunos equipos.

Para establecer las opciones generales de los nodos, los tiradores y las previsualizaciones

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Nodos y tiradores**.
3. Realice alguna de las acciones que se indican en la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el tamaño del nodo	Elija un tamaño en el cuadro de lista **Tamaño del nodo**.
Cambiar las formas de los nodos	En los cuadros de lista **Forma de nodo**, elija una forma para cada tipo de nodo: asimétricos, uniformes y simétricos.
Revertir los nodos a las formas predeterminadas	Junto a los cuadros de lista **Forma de nodo**, haga clic en **Restablecer**.
Mostrar u ocultar la dirección de las curvas seleccionadas	Active o desactive la casilla de verificación **Mostrar la dirección de la curva al editarla**.
Seleccionar y mover nodos con las herramientas **Selección** , **Mano alzada** , **Polilínea** o **Bézier**	Active la casilla de verificación **Activar seguimiento de nodos**.
Mostrar nodos no seleccionados sin relleno	Desactive la casilla de verificación **Mostrar nodos no seleccionados con relleno**.

Para cambiar la configuración de color de los nodos, los tiradores y las previsualizaciones mediante los accesos directos de teclado

1 Seleccione los nodos que desea con la herramienta **Forma**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Sustituir el color principal por el color secundario y viceversa.	Pulse **Ctrl** + **Mayús** + **I**.
Alternar entre mostrar nodos no seleccionados con relleno y sin relleno	Pulse **Ctrl** + **Mayús** + **G**.

Para elegir un esquema de color

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Nodos y tiradores**.

3 En el área **Colores**, elija uno de los siguientes esquemas de color en el cuadro de lista **Esquema de color**:

- **Default**
- **Personalizado**

- Los controles situados debajo del cuadro de lista **Esquema de color** solo están disponibles si se selecciona **Personalizar** en el cuadro de lista **Esquema de color**.

Para crear un esquema de color personalizado para los nodos, los tiradores y las previsualizaciones

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Nodos y tiradores**.

3 En el área **Colores**, seleccione **Personalizado** en el cuadro de lista **Esquema de color**.

4 Abra los selectores de color siguientes y elija un color:

- **Color principal**: se usa en los nodos y tiradores cuando un objeto está seleccionado para modificarse. Si selecciona varios objetos para modificar, el color principal se usa para los nodos y los tiradores del primer objeto seleccionado.
- **Color secundario**: se usa en los nodos y tiradores si se han seleccionado objetos adicionales para modificar con la herramienta **Forma** o si va a modificar efectos vectoriales como extrusiones.

También es posible

Ocultar el color de resalte de las previsualizaciones de vectores	Desactive la casilla de verificación **Mostrar resaltes**.
Mostrar cada tipo de nodo con un color distinto	Active la casilla de verificación **Mostrar tipos de nodos en colores distintos**.
Revertir a los colores principal y secundario predeterminados	Haga clic en la opción **Restablecer** situada junto a los selectores **Color principal** y **Color secundario**. El botón **Restablecer** está disponible solo para esquemas de color personalizados.

Para utilizar la GPU para previsualizaciones vectoriales

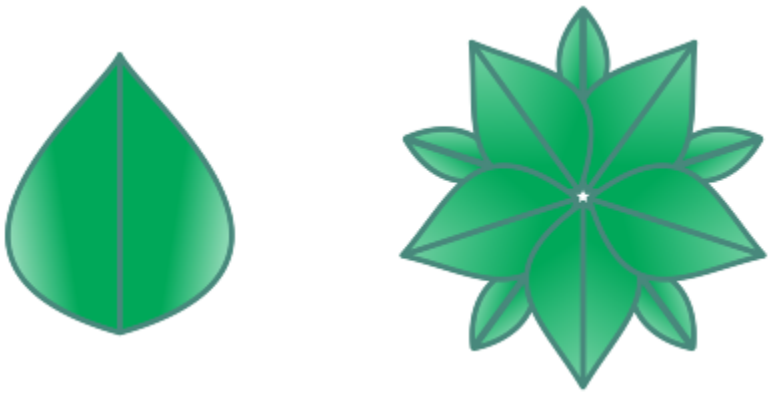
1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **General**.
3. Active la casilla de verificación **Usar GPU para previsualizaciones vectoriales**.

CorelDRAW® 2019

Dibujo simétrico

CorelDRAW permite crear diseños y objetos simétricos en tiempo real, por lo que conseguirá mayor productividad con la automatización de un flujo de trabajo que suele llevar mucho tiempo. Si desea crear objetos simétricos sencillos o un complejo diseño de caleidoscopio, el modo de dibujo Simetría le proporciona los controles que necesita para llevar a cabo su tarea.

Puede incluir objetos vectoriales y de mapa de bits en sus diseños simétricos.



Ejemplos de un diseño simétrico sencillo y uno más complejo con objetos vectoriales

Diseño simétrico que utiliza mapas de bits

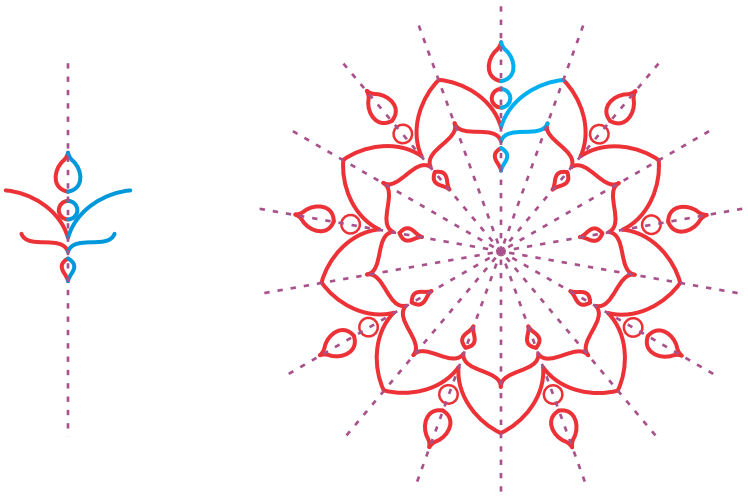
Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Crear simetría" (página 242)
- "Edición de simetría" (página 244)
- "Unir curvas en grupos de simetría" (página 249)
- "Eliminar la simetría y romper los vínculos de simetría" (página 250)

Crear simetría

Para crear simetría, puede convertir un objeto existente en un grupo de simetría, o puede comenzar desde cero dibujando objetos en el modo de simetría. Los objetos que puede convertir o dibujar se conocen como objetos principales; los objetos generados por la simetría se conocen como copias de objeto.

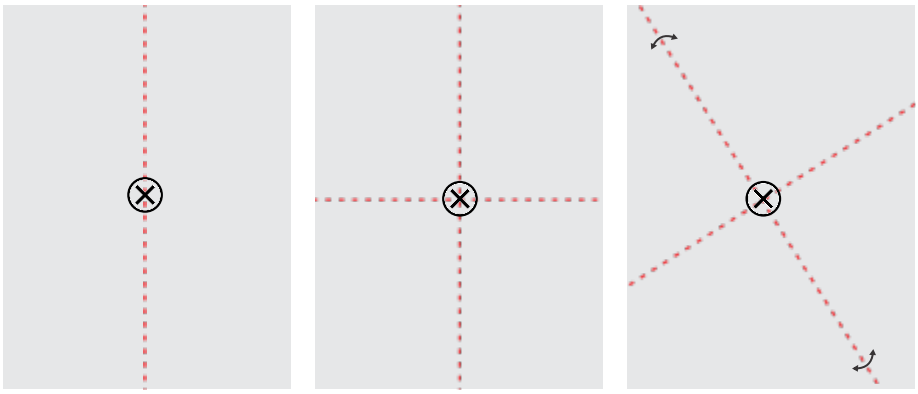
CorelDRAW ofrece simetría especular, que le permite crear curvas y formas idénticas que se reflejan en un conjunto de planos. En el modo de simetría especular predeterminado, los objetos principales se reflejan a lo largo de una única línea de simetría. Si desea crear un diseño más complejo, puede añadir más líneas de simetría.



Simetría de una sola línea (izquierda); simetría de varias líneas (derecha)

Al crear un grupo de simetría desde cero, puede empezar a configurar los planos de simetría. Puede añadir más líneas de simetría para crear más copias de objeto. Además, puede reposicionar y girar las líneas de simetría arrastrándolas en la ventana de dibujo o especificando valores en la barra de propiedades. Cada grupo de simetría tiene un centro de simetría, que se muestra mediante un cursor circular cuando

se seleccionan las líneas de simetría. Con varias líneas de simetría, el punto de intersección de las líneas de simetría es el centro de la simetría. Las líneas de simetría giran sobre el centro de la simetría. Puede mover el centro de la simetría arrastrándolo o puede especificar su ubicación exacta mediante coordenadas X e Y.



De izquierda a derecha: Línea de simetría predeterminada, adición de una línea de simetría, giro de las líneas de simetría.

Si desea obtener información sobre cómo editar grupos de simetría, consulte la sección "Edición de simetría" en la página 244.

Para crear un grupo de simetría a partir de objetos

1 Seleccione o dibuje una curva o una forma.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Simetría** ▸ **Crear nueva simetría**.

Aparece una línea de simetría en la ventana de dibujo y el objeto principal se duplica y se refleja.

Edite el objeto principal o añada más objetos.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Simetría** ▸ **Fin de edición de simetría**.

Para reflejar con precisión un objeto que tenga un contorno caligráfico, primero debe vincular el grosor del contorno con el tamaño del objeto. Para ello, seleccione el objeto, haga doble clic en el icono **Contorno** en la barra de estado y en el cuadro de diálogo **Pluma del contorno**, active la casilla de verificación **Aplicar escala con objeto**.

También puede crear un grupo de simetría a partir de un objeto haciendo clic derecho en el objeto y haciendo clic en **Crear nueva simetría**.

Puede crear un grupo de simetría a partir de varias formas y curvas.

Para crear un grupo de simetría especular desde cero

1 Haga clic en **Objeto** ▸ **Simetría** ▸ **Crear nueva simetría**.

Para añadir más líneas de simetría para un grupo de simetría más complejo, escriba un número en el cuadro **Reflejar líneas** de la barra de propiedades. Puede utilizar hasta 12 líneas de simetría.

También puede ajustar las líneas de simetría. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para configurar planos de simetría" en la página 243.

2 Dibuje una curva o forma.

Para configurar planos de simetría

1 Haga clic en **Objeto** ▸ **Simetría** ▸ **Crear nueva simetría**.

Si desea cambiar los planos de simetría de un grupo de simetría existente, haga clic en **Objeto** ▸ **Simetría** ▸ **Editar simetría**.

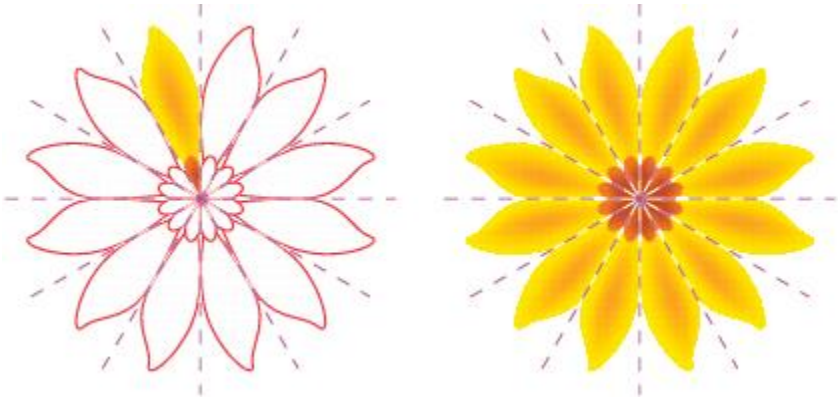
2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Especificar el número de líneas de simetría	Escriba un número en el cuadro **Reflejar líneas** de la barra de propiedades. Puede agregar hasta 12 líneas de simetría.
Cambiar la posición de una línea de simetría	Con la herramienta **Selección** , arrastre la línea de simetría en la ventana de dibujo.
Girar una línea de simetría	Con la herramienta **Selección** , haga clic en la línea de simetría dos veces y arrastre un tirador de rotación. Consejo: También puede girar una línea de simetría escribiendo un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades.
Especificar el centro de simetría	Escriba valores en los cuadros **X** e **Y**. Esta acción reposiciona las líneas de simetría.

Edición de simetría

Puede editar grupos de simetría de cualquiera de las siguientes maneras: mediante la edición de los objetos del grupo de simetría, mediante la adición, reposicionamiento y rotación de líneas de simetría y mediante la edición del grupo de simetría como una sola entidad.

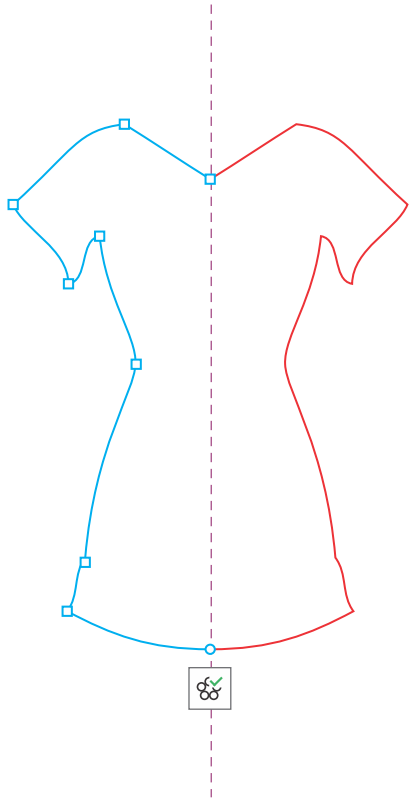
Al editar un grupo de simetría, puede previsualizar solo el contorno de las copias de objeto para un procesamiento más rápido. Esta vista facilita la identificación de los objetos principales. También puede previsualizar las copias de objeto como objetos completos con los mismos rellenos, contornos y efectos que se aplican a los objetos principales. Puede alternar rápidamente entre los dos modos de previsualización. Para evaluar los resultados más fácilmente, también puede ocultar las líneas de simetría.



Previsualización de copias de objeto como contornos (izquierda) y objetos completos (derecha)

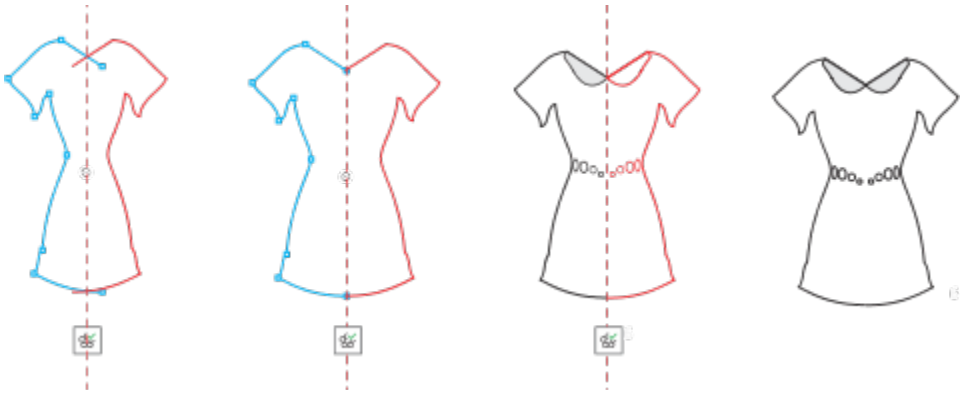
Puede utilizar la herramienta **Selección** y la herramienta **Forma** para modificar los objetos en un grupo de simetría. Cuando se modifica la forma de los objetos principales con la herramienta **Forma**, las previsualizaciones vectoriales aparecen en el color principal predeterminado y los contornos de la copia de objeto aparecen en el color secundario de manera predeterminada. Si desea obtener

información sobre estos colores de previsualización y cómo modificarlos, consulte la sección "Opciones de los nodos, los tiradores y las previsualizaciones" en la página 236.



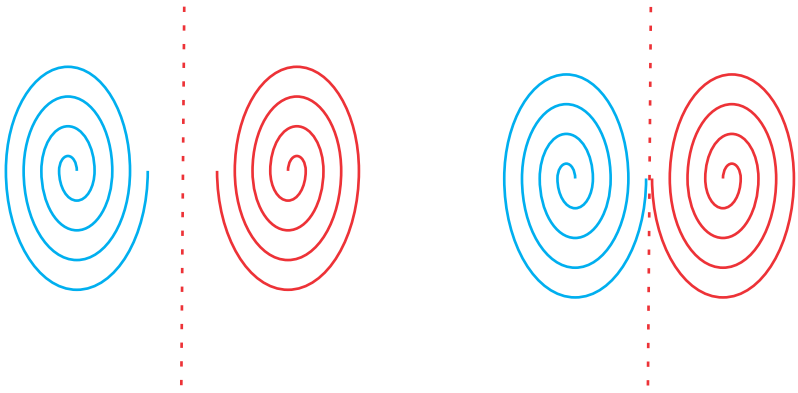
Las previsualizaciones vectoriales de los objetos principales aparecen en el color principal predeterminado cuando cambia la forma de los objetos con la herramienta Forma.

Puede aplicar rellenos, efectos y transparencias a los objetos principales. Cualquier cambio que realice en los objetos principales se reflejará en las copias de objeto. Puede añadir objetos al grupo de simetría y puede eliminar objetos que ya no necesite. Además, puede arrastrar objetos a un grupo de simetría, aunque el grupo no esté en el modo Editar simetría.

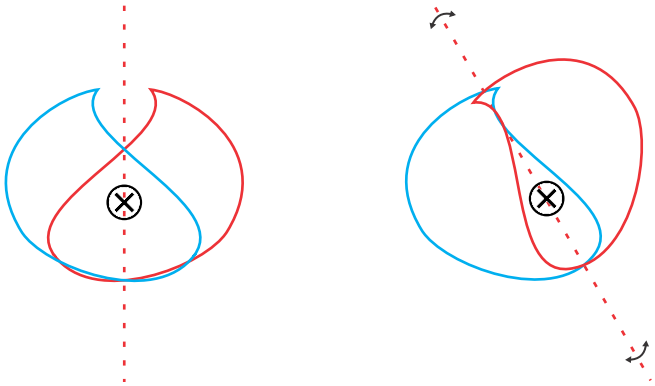


Edición de un grupo de simetría

La modificación de las líneas de simetría afecta a cómo están posicionados y orientados los elementos del grupo de simetría. Puede añadir más líneas de simetría para obtener más copias de objeto. Además, puede mover las líneas de simetría para aumentar o disminuir la distancia entre los objetos principales y las copias de objeto, y puede girar las líneas de simetría. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para configurar planos de simetría " en la página 243.

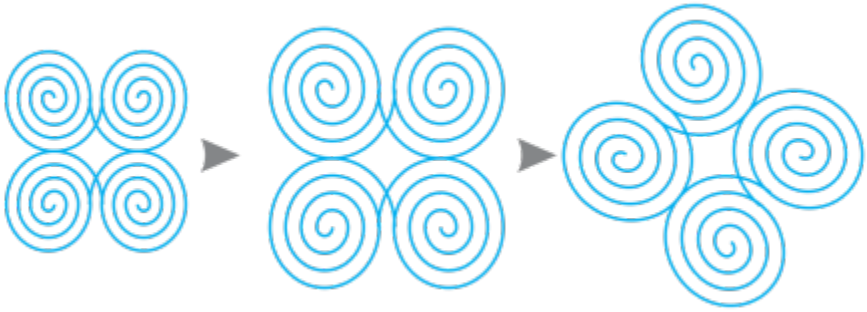


Mueva la línea de simetría para cambiar la distancia entre los objetos principales y las copias de objeto.



Rotación de la línea de simetría

Como con cualquier grupo de objetos, puede mover, rotar y escalar la simetría como una sola entidad, conservando la relación espacial entre sus elementos. También puede aplicar rellenos y transparencias a todo el grupo de simetría, y puede modificar las propiedades de contorno.



El grupo de simetría de la izquierda se ha escalado (centro) y, a continuación, se ha girado (derecha) con la herramienta Selección.

Cuando se edita un grupo de simetría, es fácil encajar objetos en la línea de simetría porque el comando **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Líneas de simetría** se activa de manera predeterminada. Esta función le ayuda a unir curvas abiertas y crear formas cerradas en su diseño simétrico. Si no desea que los objetos que edite encajen en la línea de simetría, puede desactivar el encaje en las líneas de simetría.

Para editar los objetos de un grupo de simetría

1 Seleccione un grupo de simetría.

La barra de herramientas de simetría flotante aparece debajo del grupo de simetría.

2 Haga clic en **Editar** en la barra de herramientas.

3 Edite los objetos principales del grupo con la herramienta **Forma** y la herramienta **Selección** . También puede aplicar rellenos y transparencias, y puede aplicar efectos como siluetas, envolturas, mezclas y distorsiones.

4 Añada y elimine objetos según sea necesario.

5 Haga clic en **Finalizar** en la barra de herramientas.

También es posible

Visualizar copias de objeto como contornos u objetos completos	Haga clic en el botón **Mostrar previsualización completa** en la barra de propiedades para desactivarlo o activarlo.
Mostrar u ocultar líneas de simetría	Haga clic en el botón **Mostrar líneas de simetría** en la barra de propiedades para desactivarlo o activarlo.

Puede empezar a editar un grupo de simetría haciendo doble clic en él o haciendo clic en **Objeto** ▸ **Simetría** ▸ **Editar simetría**. También puede entrar en el modo **Editar simetría** haciendo clic en un grupo de simetría seleccionado mientras mantiene pulsada la tecla **Ctrl**.

También puede finalizar la edición de un grupo de simetría haciendo clic en **Objeto** ▸ **Simetría** ▸ **Fin de edición de simetría**.

Para arrastrar un objeto a un grupo de simetría que contiene objetos

- Arrastre el objeto por el grupo de simetría, mantenga presionada la tecla **W** y suelte el botón del ratón.

Para arrastrar un objeto a un grupo de simetría vacío

- Arrastre el objeto por el grupo de simetría y suelte el botón del ratón.

Para editar un grupo de simetría como una sola entidad

1 Con la herramienta **Selección** , haga clic en el grupo de simetría.

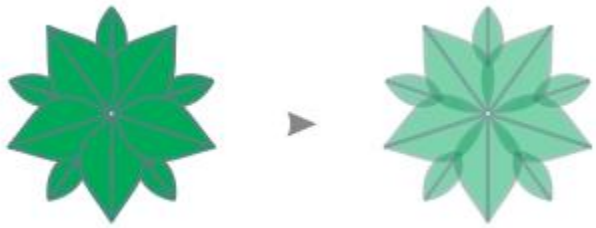
2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Mover el grupo de simetría	Arrástrelo a una nueva ubicación en la ventana de dibujo.
Escalar el grupo de simetría	Arrastre un tirador de esquina.
Girar el grupo de simetría	Haga clic en el grupo de simetría de nuevo para que se muestren los tiradores de rotación y arrastre uno de ellos.
Aplicar un relleno al grupo de simetría	Haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** y arrastre el cursor por el grupo de simetría. Si desea obtener más información sobre los rellenos, consulte "Rellenos" en la página 377.

Para	Realice lo siguiente
	Aplicar un relleno a un grupo de simetría cambia el relleno de cada objeto en el grupo de simetría. No se reflejan los rellenos de patrón de vectores y de mapa de bits.

Aplicación de un relleno a un grupo de simetría

Aplicar una transparencia al grupo de simetría	Haga clic en la herramienta **Transparencia** y seleccione la configuración de transparencia de la barra de propiedades. Si desea obtener más información sobre transparencias, consulte la sección "Transparencia de objeto" en la página 401.



Aplicación de una transparencia uniforme a un grupo de simetría

La transparencia reemplaza cualquier transparencia que pueda haberse aplicado a objetos individuales en el grupo.

No se reflejan las transparencias de patrón de vectores y de mapa de bits.

Añadir un contorno a un grupo de simetría	Haga doble clic en el icono **Contorno** en la barra de estado y establezca las propiedades del contorno que desee en el cuadro de diálogo **Pluma del contorno**. Si desea obtener más información sobre contornos, consulte la sección "Asignar formato a líneas y contornos" en la página 138.

Añadir un contorno a un grupo de simetría cambia el contorno de cada objeto en el grupo de simetría.

Para	Realice lo siguiente

Para conservar la simetría, no se puede inclinar ni estirar un grupo de simetría.

Puede mover, escalar y rotar un grupo de simetría con precisión mediante los controles de la barra de propiedades.

Para desactivar el ajuste en las líneas de simetría

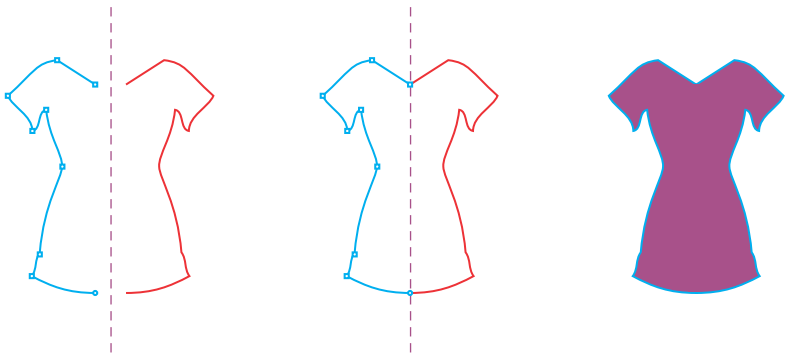
- En el modo Editar simetría, haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Líneas de simetría**.

Desactivar el encaje en las líneas de simetría dificulta la unión de curvas en grupos de simetría.

Si desea obtener más información sobre las opciones de encaje, consulte la sección "Encajar objetos" en la página 284.

Unir curvas en grupos de simetría

Si desea aplicar un relleno a una curva abierta y a su copia reflejada, debe unirlas en una sola curva. Para conseguir una unión correcta, los puntos finales de las curvas deben estar encajados en la línea de simetría.



De izquierda a derecha: Creación de una curva abierta; encaje de los puntos finales en la línea de simetría; relleno de la curva unida.

Cuando se unen dos curvas, el relleno de la curva principal se aplica a la curva reflejada. Sin embargo, los nodos solo aparecen en la curva principal del objeto unido. Puede ajustar la forma del objeto unido mediante la manipulación de los nodos de la curva principal.

Para unir curvas abiertas en un grupo de simetría

1 Haga clic en **Objeto** ▸ **Simetría** ▸ **Editar simetría**.

2 Haga clic en la curva abierta que desea unir con su copia reflejada.

Si los puntos finales de la curva no se unen en la línea de simetría, arrástrelos con la herramienta **Forma** hasta que encajen en la línea de simetría. Si es difícil encajar los puntos finales de la curva principal en la línea simetría, asegúrese de que el comando **Encajar en líneas de simetría** está activado (**Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Líneas de simetría**).

3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Unir curvas abiertas** .

Solo la curva seleccionada se une en un solo objeto. Las curvas abiertas no seleccionadas no se verán afectadas.

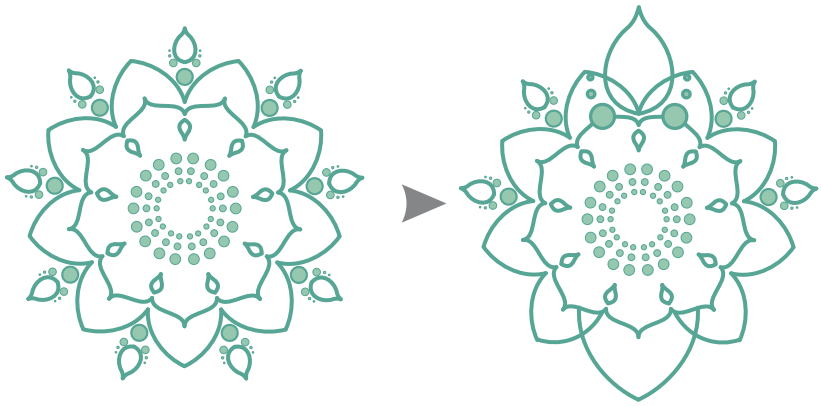
Puede deshacer la unión haciendo clic en el botón **Unir curvas abiertas** de la barra de propiedades para desactivarlo.

Eliminar la simetría y romper los vínculos de simetría

Si desea eliminar todas las copias de objeto de un grupo de simetría y conservar únicamente los objetos principales, puede eliminar la simetría.

De izquierda a derecha: grupo de simetría en el modo de edición; grupo de simetría en estado normal; se ha eliminado la simetría dejando solo los objetos principales.

Después de completar un grupo de simetría, es posible que desee hacer que algunos de sus elementos no sean simétricos. Para ello, es necesario romper el vínculo de simetría del grupo de simetría, convirtiéndolo en un grupo normal de objetos. A continuación, podrá editar objetos individuales en el grupo.



El vínculo de simetría se ha roto en el grupo de simetría de la izquierda. A continuación, se ha cambiado el tamaño de algunos objetos y otros se han eliminado (derecha).

Para quitar la simetría de un grupo de simetría

1 Seleccione un grupo de simetría.

2 Haga clic en **Eliminar** en la barra de herramientas flotante que aparece debajo o encima del grupo de simetría.
Todas las copias de objeto se eliminan.

También puede quitar el vínculo de simetría haciendo clic en **Objeto** ▸ **Simetría** ▸ **Quitar simetría**.

También puede hacer clic derecho en un grupo de simetría y hacer clic en **Quitar simetría**.

Para romper el vínculo de simetría de un grupo de simetría

1 Seleccione un grupo de simetría.

2 Haga clic en el botón **Romper vínculo** de la barra de herramientas flotante que aparece debajo o encima del grupo de simetría.
Después de romper el vínculo de simetría, el grupo de simetría se convierte en un grupo normal de objetos.

También puede romper el vínculo de simetría haciendo clic en **Objeto** ▸ **Simetría** ▸ **Romper vínculo de simetría**.

También puede hacer clic derecho en un grupo de simetría y hacer clic en **Romper vínculo de simetría**.

Objetos, símbolos y capas

Objetos..... 255
Enlazar e incorporar objetos..... 315
Códigos QR..... 319
Capas..... 325
Símbolos..... 337
Administrar y seguir proyectos..... 345

CorelDRAW® 2019

Objetos

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

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Selección de objetos" (página 256)
- "Transformar objetos" (página 259)
- "Copiar, duplicar y eliminar objetos" (página 262)
- "Crear objetos de áreas rodeadas" (página 265)
- "Crear un límite alrededor de los objetos" (página 266)
- "Usar coordenadas de objeto para dibujarlos y modificarlos" (página 266)
- "Copiar propiedades de objeto, transformaciones y efectos" (página 275)
- "Clonar objetos" (página 276)
- "Colocar objetos" (página 277)
- "Alinear y distribuir objetos" (página 279)
- "Aplicar matizado de objetos" (página 283)
- "Encajar objetos" (página 284)
- "Guías dinámicas" (página 287)
- "Guías de alineación" (página 291)
- "Cambiar orden de objetos" (página 295)
- "Asignar tamaño y aplicar escala a objetos" (página 296)
- "Rotación y reflejo de objetos" (página 298)
- "Modificar objetos con la ventana acoplable Propiedades" (página 300)
- "Adaptar objetos a un trayecto" (página 302)
- "Agrupar objetos" (página 307)
- "Combinar objetos" (página 308)
- "Bloquear objetos" (página 310)
- "Buscar y reemplazar objetos" (página 310)
- "Ocultar y mostrar objetos" (página 312)
- "Restringir objetos" (página 313)
- "Códigos de barras" (página 314)

Selección de objetos

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

Los objetos seleccionados tienen una caja delimitadora alrededor con una #"X" en el centro.

Es posible seleccionar un solo objeto de un grupo.

Puede seleccionar objetos con un recuadro encerrándolos en un área de selección con forma rectangular o irregular.

Selección de objetos con un recuadro mediante un área de selección rectangular (superior) y un área de selección con forma irregular (inferior).

Puede crear grupos de selección que le permitan seleccionar objetos específicos simultáneamente sin agruparlos. Los grupos de selección están asociados a números del 0 al 9 y se guardan con el documento. Al presionar la tecla del número asociado a un grupo de selección, se seleccionan todos los objetos de este grupo. También puede seleccionar todos los objetos de un grupo seleccionado simultáneamente y aplicar el zoom en ellos. Puede añadir objetos en un grupo de selección.

Normalmente los objetos se seleccionan con la herramienta **Selección**. De forma predeterminada, todos los objetos se consideran rellenos para que pueda seleccionar cualquier objeto no relleno haciendo clic en su contorno o en el área rodeada por el contorno. No obstante, es posible cambiar este comportamiento predeterminado para poder seleccionar objetos no rellenos haciendo clic en sus contornos. La modificación de este comportamiento predeterminado puede resultar útil si trabaja con dibujos de línea y a menudo ha de seleccionar objetos ocultos tras otros objetos.

Para seleccionar objetos

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar un objeto	Haga clic en la herramienta **Selección** y luego haga clic en un objeto.
Seleccionar varios objetos	Haga clic en la herramienta **Selección** , mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en cada objeto que desee seleccionar.
Seleccionar objetos con un recuadro mediante un área de selección rectangular	Haga clic en la herramienta **Selección** y arrástrela en torno a los objetos que desee seleccionar. Para restringir el área de selección a un cuadrado, mantenga presionada la tecla **Ctrl** a la vez que arrastra el puntero.
Seleccionar objetos con un recuadro mediante un área de selección con forma irregular	Haga clic en la herramienta **Selección a mano alzada** y arrastre el puntero en torno a los objetos que desee seleccionar. Los objetos que solo se encierren parcialmente con el área de selección no se seleccionan. Para seleccionar objetos de modo que el área de selección solo los encierre parcialmente, mantenga presionada la tecla **Alt** mientras arrastra el puntero. Para restringir el área de selección a una forma rectangular, mantenga presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra el puntero.
Seleccionar un objeto al tiempo que se revisan otros en el orden de creación, empezando por el primer objeto creado	Haga clic en la herramienta **Selección** y presione las teclas **Mayús** + **Tabulador** una o más veces hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto que desea seleccionar.
Seleccionar un objeto al tiempo que se revisan otros en el orden de creación, empezando por el último objeto creado	Haga clic en la herramienta **Selección** y presione la tecla **Tabulador** una o más veces hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto que desea seleccionar.

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar todos los objetos	Haga clic en **Editar** ▸ **Seleccionar todo** ▸ **Objetos**.
Seleccionar un objeto perteneciente a un grupo	Mantenga presionada la tecla **Ctrl**, haga clic en la herramienta **Selección** y, a continuación, haga clic en el objeto de un grupo.
Seleccionar un objeto de un grupo anidado	Mantenga presionada la tecla **Ctrl**, haga clic en la herramienta **Selección** y, a continuación, haga clic en un objeto una o varias veces hasta que aparezca un cuadro de selección a su alrededor.
Seleccionar un objeto oculto por otros objetos	Mantenga presionada la tecla **Alt**, haga clic en la herramienta **Selección** o **Selección a mano alzada** y, a continuación, en el objeto situado más arriba una o varias veces hasta que aparezca un cuadro de selección en torno a los objetos ocultos.
Seleccionar varios objetos ocultos	Mantenga presionadas las teclas **Mayús** + **Alt**, haga clic en la herramienta **Selección** o **Selección a mano alzada** y, a continuación, en el objeto situado más arriba una o varias veces hasta que aparezca un cuadro de selección en torno a los objetos ocultos.
Seleccionar un objeto oculto en un grupo	Mantenga presionada las teclas **Ctrl** + **Alt**, haga clic en la herramienta **Selección** y, a continuación, haga clic en el objeto superior una o más veces hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto oculto.

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

Para crear un grupo de selección

1. Haga clic en la herramienta **Selección** , mantenga presionada la tecla **Mayús** y, a continuación, haga clic en cada objeto que desee incluir en el grupo de selección.
2. Presione las teclas **Ctrl** + un número del 0 al 9.

   El número que presione se asociará al nuevo grupo de selección.

También es posible

Seleccionar todos los objetos de un grupo de selección	Presione la tecla del número asociado al grupo de selección.

También es posible	
Seleccionar y aumentar todos los objetos de un grupo de selección	Presione dos veces la tecla del número asociado al grupo de selección.
Añadir un objeto a un grupo de selección	Seleccione el objeto y presione las teclas **Alt** + el número asociado al grupo de selección.

Para anular la selección de objetos

Para	Realice lo siguiente
Anular la selección de todos los objetos	Haga clic en la herramienta **Selección** y luego haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo.
Anular la selección de un solo objeto dentro de un grupo de objetos seleccionados	Mantenga presionada la tecla **Mayús**, haga clic en la herramienta **Selección** y, a continuación, haga clic en el objeto.

Para cambiar el modo en que se seleccionan los objetos sin relleno

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Selección**.
3. Active o desactive la casilla **Tratar todos los objetos como rellenos**.

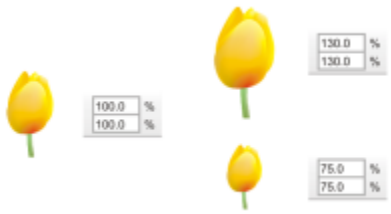
   Si activa la casilla podrá seleccionar un objeto no relleno haciendo clic en su contorno o en el área rodeada por el contorno; si la desactiva, podrá seleccionar un objeto no relleno solo si hace clic en su contorno.

Mediante la herramienta **Selección**, también puede hacer clic en el botón **Tratar todos los objetos como rellenos** en la barra de propiedades cuando no hay ningún objeto seleccionado.

Transformar objetos

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

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

Transformación	Ejemplo
Escala le permite asignar a un objeto un porcentaje de su tamaño original.	
Inclinación le permite inclinar un objeto hacia un lado.	
Estiramiento le permite cambiar la anchura y la altura de un objeto de una manera no proporcional.	
Rotación le permite girar un objeto alrededor de su eje central o de un punto relativo a su posición.	
Reflejo le permite crear una imagen reflejo horizontal o vertical de un objeto.	

Transformar objetos de forma interactiva

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

Otros métodos para transformar objetos

Puede transformar un objeto mediante cualquiera de los siguientes métodos:

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

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

Borrar y rehacer transformaciones

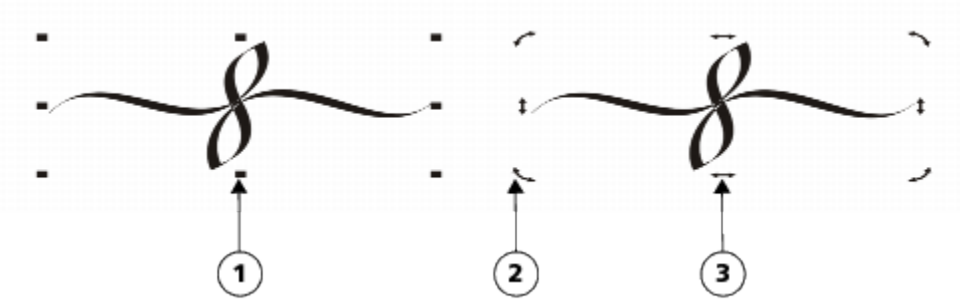
Todas las transformaciones se pueden borrar simultáneamente en cualquier momento.

Si desea obtener más información sobre	Consulte
Asignación de tamaño y aplicación de escala	"Asignar tamaño y aplicar escala a objetos " en la página 296
Inclinación y estiramiento	"Inclinar y estirar objetos " en la página 197
Rotación y reflejo	"Rotación y reflejo de objetos " en la página 298

Para transformar un objeto interactivamente

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

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



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

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el tamaño o la escala de un objeto	Arrastre un tirador de esquina.
Estirar un objeto	Arrastre un tirador de selección central.
Inclinar un objeto	Haga clic en el objeto para que se muestren los tiradores de inclinación y arrastre uno de ellos.
Girar un objeto	Haga clic en el objeto para que se muestren los tiradores de rotación y arrastre uno de ellos.
Reflejar un objeto	Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y arrastre un tirador de selección hacia el lado opuesto del objeto.

Si desea dejar intacto el objeto original y aplicar la transformación a las copias que se creen, escriba un número en el cuadro **Copias** de la ventana acoplable **Transformar**.

Para borrar todas las transformaciones aplicadas a un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Borrar transformaciones**.

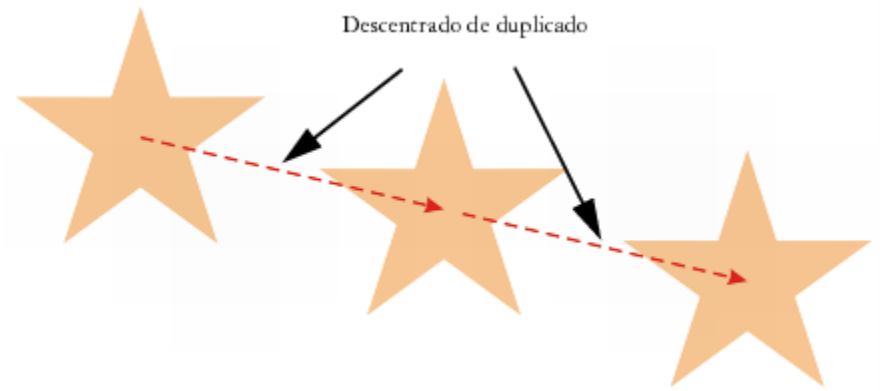
Puede deshacer la acción **Borrar transformaciones** haciendo clic en **Editar** ▸ **Deshacer Borrar transformaciones**.

Copiar, duplicar y eliminar objetos

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

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

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



Es posible aplicar una transformación, como una rotación, un cambio de tamaño o una inclinación, al duplicado de un objeto y mantener intacto el objeto original. Si decide conservar el objeto original, puede eliminar el duplicado.

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

Puede usar otros métodos para crear copias de objetos rápidamente, sin necesidad de usar el Portapapeles. Puede utilizar el símbolo más (+) del teclado numérico para colocar una copia de un objeto encima del objeto original o puede crear copias al instante presionando la **Barra espaciadora** o haciendo clic mientras lo arrastra.

Para cortar o copiar un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Edición** y después en una de estas opciones:

- **Cortar**
- **Copiar**

Puede cortar o copiar un objeto haciendo clic en el objeto y luego haciendo clic en **Cortar** o **Copiar**.

Para pegar un objeto en un dibujo

- Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.

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

Para pegar un objeto procedente de un formato de archivo no compatible o para especificar las opciones para el objeto pegado, haga clic en **Editar** ▸ **Pegado especial**. Si desea obtener más información sobre cómo pegar objetos de otras aplicaciones, consulte la sección "Enlazar e incorporar objetos" en la página 315.

Para duplicar un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Editar** ▸ **Duplicar**.

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

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

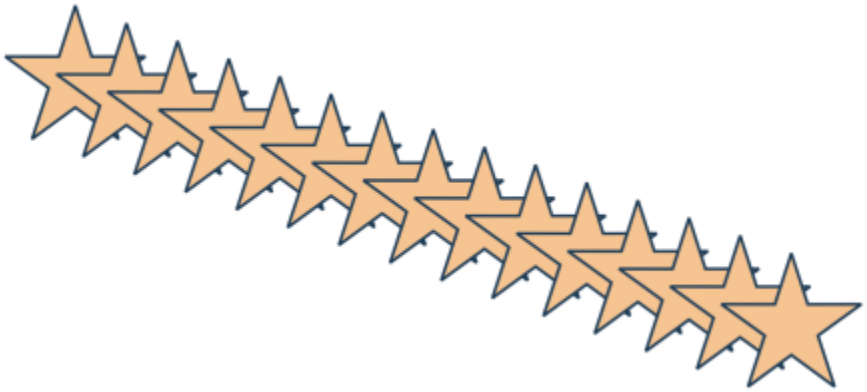
Para crear copias de un objeto en una ubicación específica

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Edición** ▸ **Paso y repetición**.

3 En la ventana acoplable **Paso y repetición**, escriba un valor en el cuadro **Número de copias** y haga clic en **Aplicar**.

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



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

Puede acceder a la ventana acoplable **Paso y repetición** si presiona **Ctrl** + **Mayús** + **D**.

Para crear copias de objetos rápidamente

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

2 Presione la **Barra espaciadora** a la vez que gira o transforma el objeto.

También es posible

Colocar una copia un objeto sobre el original	Presione la tecla más (+) del teclado numérico.
Crear una sola copia mediante el ratón o lápiz gráfico	Al mismo tiempo que mueve, gira o transforma el objeto, haga clic y luego suelte el botón.

Para transformar el duplicado de un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Transformar**.

3 Elija los ajustes que desee en la ventana acoplable **Transformar**.

4 Escriba el valor **1** en el cuadro **Copias**.

5 Haga clic en **Aplicar**.

Es posible borrar una transformación seleccionando un objeto y haciendo clic en **Objeto** ▸ **Borrar transformaciones**.

Para eliminar un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Editar** ▸ **Eliminar**.

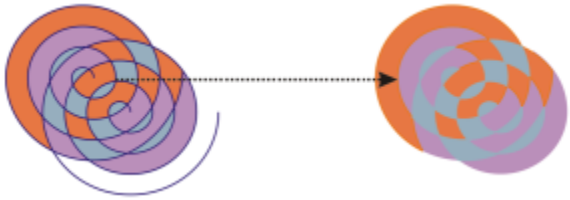
Para recuperar un objeto eliminado, debe utilizar el comando **Deshacer**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Operaciones de deshacer, rehacer y repetir acciones" en la página 51.

También puede eliminar un objeto seleccionándolo y presionando la tecla **Supr**.

Crear objetos de áreas rodeadas

Se pueden crear objetos de áreas rodeadas por otros objetos. Por ejemplo, si dibuja una línea a mano alzada que se cruza a sí misma, formando bucles, puede crear un objeto a partir de la forma del bucle. Puede crear un objeto con la forma del área si tal área está completamente encerrada independientemente de la cantidad de áreas y líneas circundantes que haya.

Si desea obtener más información sobre la creación de objetos en áreas rodeadas, consulte la sección "Aplicar rellenos en áreas" en la página 397.

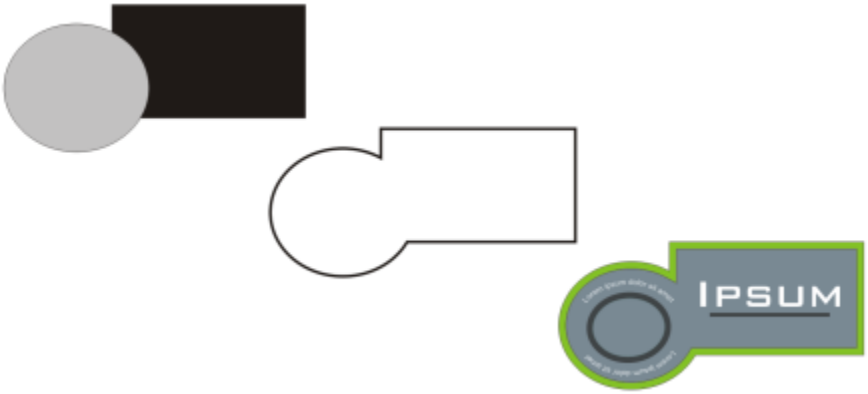


La herramienta Relleno inteligente se usa para cerrar las áreas creadas por dos objetos de espiral (izquierda), de manera que los nuevos objetos se crean a partir de áreas cerradas. En este ejemplo se han eliminado los objetos en espiral originales (derecha) y se han conservado los objetos recién creados.

Crear un límite alrededor de los objetos

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

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



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

Para crear un límite alrededor de los objetos seleccionados

1 Seleccione los objetos que desee rodear con un límite.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Dar forma** ▸ **Límites**.

Usar coordenadas de objeto para dibujarlos y modificarlos

Puede utilizar la ventana acoplable **Coordenadas** para dibujar y modificar formas y líneas con precisión. La previsualización en vivo de la ventana de dibujo le permite ver los efectos de sus ajustes.

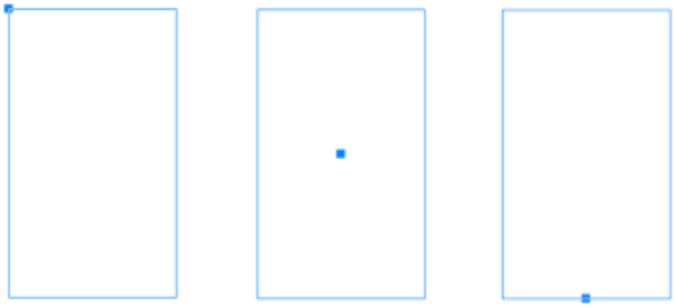
Puede escribir valores de coordenadas para especificar la posición, las dimensiones y el ángulo de rotación exactos de un objeto. Puede asimismo dibujar atributos del objeto de forma interactiva con un movimiento de arrastre en la ventana de dibujo.

Rectángulos y cuadrados

Para dibujar un rectángulo con precisión, puede especificar un punto de origen, que representa uno de los nueve puntos de un rectángulo (cuatro puntos de esquina, cuatro medios y uno central). Si gira el rectángulo, el punto de origen se utiliza como el centro de la rotación. También puede especificar el ángulo de rotación, la anchura y la altura del rectángulo.

Si el ángulo de rotación es 0, se puede especificar la posición de las esquinas inferior izquierda y superior derecha del rectángulo.

Para dibujar un cuadrado, puede especificar el punto de origen, la longitud de un lado y el ángulo de rotación.



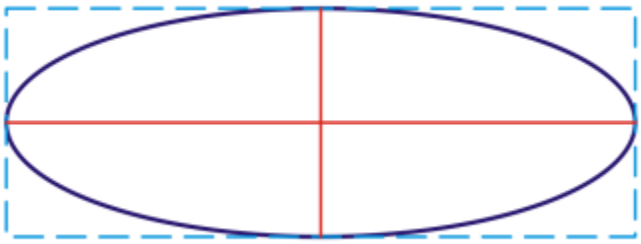
Izquierda: En la previsualización en vivo, el punto de origen de un rectángulo aparece como un nodo azul. Puede seleccionar el punto central, o cualquier punto de esquina o medio como el de origen.

Elipses y círculos

Para dibujar una elipse con precisión, puede especificar un punto de origen, que representa uno de los nueve puntos de la caja delimitadora que se puede dibujar en torno a la elipse. El punto de origen se utiliza como el centro de la rotación.

También puede especificar el diámetro de la elipse, que es el producto de la anchura y la altura de la caja delimitadora en torno a la elipse, y el ángulo de rotación. Si el ángulo de rotación es 0, puede especificar la posición exacta de las esquinas inferior izquierda y superior derecha de la caja delimitadora en torno a la elipse.

Para dibujar un círculo, puede especificar el punto de origen, el diámetro y el ángulo de rotación.

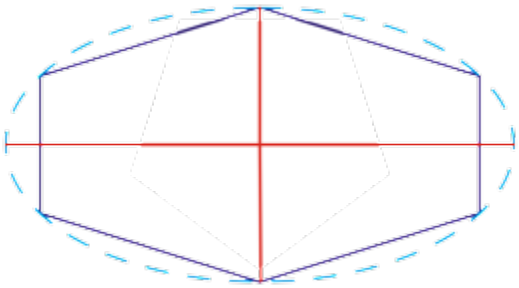


Es posible especificar la anchura y la altura de la caja delimitadora que se puede dibujar en torno a una elipse.

Polígonos

Para dibujar un polígono, puede especificar el número de lados, el ángulo de rotación, o bien el centro y los diámetros de la elipse delimitadora que se puede dibujar en torno a un polígono. El centro de la elipse delimitadora, también conocida como el "centro del polígono", se utiliza como el centro de rotación.

También puede dibujar polígonos regulares con precisión. Todos los lados de un polígono regular tienen la misma longitud. Puede especificar el número de lados y el ángulo de rotación, o bien el centro y el diámetro del círculo delimitador que se puede dibujar en torno a un polígono regular.



Es posible especificar los diámetros de la elipse delimitadora que se puede dibujar en torno a un polígono.

Líneas

Puede dibujar una línea recta mediante uno de los dos siguientes métodos. Con el primero, se especifica el punto inicial y el final de la línea. Con el segundo, se especifica el punto inicial y el final de la línea, así como un ángulo de rotación.

Puede crear líneas complejas si especifica las coordenadas de varios puntos. Asimismo puede quitar puntos y modificar las coordenadas de puntos existentes. Tras añadir todos los puntos que desee, puede cerrar la línea curva si conecta sus puntos inicial y final.

Líneas rectas y de varios puntos

Estrellas

También puede usar coordenadas para dibujar estrellas y estrellas complejas

Modificar objetos existentes

Puede utilizar la ventana acoplable **Coordenadas** para modificar objetos existentes con precisión. Tenga presente que cuando modifica un objeto existente, se sustituye por uno nuevo. Como consecuencia, las siguientes transformaciones y efectos aplicados a los objetos originales se pierden: efectos de envoltura, rotaciones y efectos de inclinación. Además, se pierde cualquier cambio aplicado con anterioridad a los nodos de un polígono.

Para dibujar o modificar un rectángulo mediante coordenadas de objeto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Coordenadas**.
Si desea modificar un rectángulo existente, selecciónelo.

2 Haga clic en el menú lateral **Rectángulo** y seleccione **Rectángulo**.

3 Realice cualquiera de los siguientes ajustes:

- Para definir el punto de origen del rectángulo, haga clic en el área **Origen**.
- Para especificar la posición exacta del punto de origen, escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
- Para especificar la anchura y la altura del rectángulo, escriba valores en los cuadros **Tamaño del objeto**.

- Para especificar solo la altura o la anchura del rectángulo y hacer que el resto de dimensiones se ajusten automáticamente de forma proporcional, active la casilla de verificación **Establecer proporcional**.
- Para girar el rectángulo en un ángulo especificado, escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación**. El punto de origen del rectángulo se utiliza como el centro de la rotación.

4 Haga clic en una de las opciones siguientes:
- **Crear objeto**: añade un nuevo rectángulo a la ventana de dibujo.
- **Reemplazar objeto**: sustituye el rectángulo seleccionado por uno nuevo.

También es posible

Dibujar un rectángulo especificando la posición exacta de sus esquinas inferior izquierda y superior derecha	En el área **Caja delimitadora**, escriba valores en los cuadros **X** e **Y**. El primer par de cuadros controla la posición de la esquina inferior izquierda. El segundo par de cuadros controla la posición de la esquina superior derecha. Este método para dibujar rectángulos solo se encuentra disponible cuando no se aplica ninguna rotación.
Definir las esquinas inferior izquierda y superior derecha de un rectángulo directamente en la ventana de dibujo	En el área **Caja delimitadora**, haga clic en el botón **Establecer esquina inferior izquierda de forma interactiva** o **Establecer esquina superior derecha de forma interactiva** , y haga clic en la ventana de dibujo.
Definir el punto de origen directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer punto de origen de forma interactiva** y, a continuación, en la ventana de dibujo.
Especificar las dimensiones del rectángulo directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en alguno de los botones **Establecer dimensiones de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.
Definir el ángulo de rotación directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer ángulo de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.

Para dibujar o modificar un cuadrado mediante coordenadas de objeto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Coordenadas**.
Si desea sustituir un cuadrado existente, selecciónelo.

2 Haga clic en el menú lateral **Rectángulo** y seleccione **Cuadrado**.

3 Realice cualquiera de los siguientes ajustes:
- Para definir el punto de origen del cuadrado, haga clic en el área **Origen** .
- Para especificar la posición exacta del punto de origen, escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
- Para especificar la longitud de un lado, escriba un valor en el cuadro **Tamaño del objeto**.
- Para girar el cuadrado en un ángulo especificado, escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación**. El punto de origen del rectángulo se utiliza como el centro de la rotación.

4 Haga clic en una de las opciones siguientes:

- **Crear objeto**: añade un nuevo cuadrado a la ventana de dibujo.
- **Reemplazar objeto**: sustituye el cuadrado seleccionado por uno nuevo.

También es posible

Definir el punto de origen directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer punto de origen de forma interactiva** y, a continuación, en la ventana de dibujo.
Especificar la longitud del lado de un cuadrado directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer dimensiones de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.
Definir el ángulo de rotación directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer ángulo de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.

Para dibujar o modificar una elipse mediante coordenadas de objeto

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Coordenadas**.
   Si desea modificar una elipse existente, selecciónela.
2. Haga clic en el menú lateral **Elipse** y seleccione **Elipse**.
3. Realice cualquiera de los siguientes ajustes:
   - Para definir el punto de origen de la elipse, haga clic en el área **Origen**.
   - Para especificar la posición exacta del punto de origen, escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
   - Para especificar los diámetros (anchura y altura) de la elipse, escriba los valores en los cuadros **Tamaño del objeto**.
   - Para especificar solo uno de los diámetros y hacer que el otro se ajuste automáticamente de forma proporcional, active la casilla de verificación **Establecer proporcional**.
   - Para girar la elipse en un ángulo especificado, escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación**. El punto de origen de la elipse se utiliza como el centro de la rotación.
4. Haga clic en una de las opciones siguientes:
   - **Crear objeto**: añade una nueva elipse a la ventana de dibujo.
   - **Reemplazar objeto**: sustituye la elipse seleccionada por una nueva.

También es posible

Dibujar una elipse especificando las esquinas inferior izquierda y superior derecha de la caja delimitadora en torno a la elipse.	En el área **Caja delimitadora**, escriba valores en los cuadros **X** e **Y**. El primer par de cuadros controla la posición de la esquina inferior izquierda de la caja delimitadora. El segundo par de cuadros controla la posición de la esquina superior derecha de la caja delimitadora. Este método para dibujar elipses solo se encuentra disponible cuando no se les aplica ninguna rotación.
Definir las esquinas inferior izquierda y superior derecha de la caja delimitadora de una elipse directamente en la ventana de dibujo	En el área **Caja delimitadora**, haga clic en los botones **Establecer esquina inferior izquierda de forma interactiva** o **Establecer**

También es posible

	esquina superior derecha de forma interactiva , y haga clic en la ventana de dibujo.
Definir el punto de origen directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer punto de origen de forma interactiva** y, a continuación, en la ventana de dibujo.
Especificar las dimensiones de la elipse directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en alguno de los botones **Establecer diámetro de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.
Definir el ángulo de rotación directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer ángulo de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.

Para dibujar o modificar un círculo mediante coordenadas de objeto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Coordenadas**.
Si desea sustituir un círculo existente, selecciónelo.

2 Haga clic en el menú lateral **Elipse** y seleccione **Círculo**.

3 Realice cualquiera de los siguientes ajustes:

- Para definir el punto de origen del cuadrado, haga clic en el área **Origen** .
- Para especificar la posición exacta del punto de origen, escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
- Para especificar el diámetro del círculo, escriba un valor en el cuadro **Tamaño del objeto**.
- Para girar el círculo en un ángulo especificado, escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación**. El punto de origen del círculo se utiliza como el centro de la rotación.

4 Haga clic en una de las opciones siguientes:

- **Crear objeto**: añade un nuevo círculo a la ventana de dibujo.
- **Reemplazar objeto**: sustituye el círculo seleccionado por uno nuevo.

También es posible

Definir el punto de origen directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer punto de origen de forma interactiva** y, a continuación, en la ventana de dibujo.
Especificar el diámetro de un círculo directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer diámetro de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.
Definir el ángulo de rotación directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer ángulo de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.

Para dibujar o modificar un polígono mediante coordenadas de objeto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Coordenadas**.

Si desea modificar un polígono existente, selecciónelo.

2 Haga clic en el menú lateral **Polígono** y seleccione **Polígono**.

3 En el área **Tamaño del objeto**, escriba un valor en el cuadro **Puntos o lados**.

4 Realice cualquiera de los siguientes ajustes:
- Para girar el polígono en un ángulo especificado, escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación**.
- Para especificar el centro del polígono, escriba valores en los cuadros **X** e **Y** del área **Círculo delimitador**. El centro del polígono es el centro de la elipse delimitadora que se puede dibujar en torno al polígono. El centro del polígono se utiliza como el centro de la rotación.
- Para especificar los diámetros de la elipse delimitadora en torno al polígono, escriba valores en los cuadros **Tamaño del objeto** del área **Círculo delimitador**.
- Para especificar solo un diámetro y hacer que el otro se ajuste automáticamente de forma proporcional, active la casilla de verificación **Establecer proporcional**.

5 Haga clic en una de las opciones siguientes:
- **Crear objeto**: añade un nuevo polígono a la ventana de dibujo.
- **Reemplazar objeto**: sustituye el polígono seleccionado por uno nuevo.

También es posible

Definir el ángulo de rotación directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer ángulo de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.
Definir el centro del polígono directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer centro del polígono de forma interactiva** y, a continuación, en la ventana de dibujo.
Especificar los diámetros de la elipse delimitadora directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en alguno de los botones **Establecer diámetro de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.

Para dibujar o modificar un polígono regular mediante coordenadas de objeto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Coordenadas**.
Si desea modificar un polígono existente, selecciónelo.

2 Haga clic en el menú lateral **Polígono** y seleccione **Polígono rectangular**.

3 En el área **Tamaño del objeto**, escriba un valor en el cuadro **Puntos o lados**.

4 Escriba un valor en el cuadro **Longitud del lado**.

5 Realice cualquiera de los siguientes ajustes:
- Para girar el polígono en un ángulo especificado, escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación**.
- Para especificar el centro del polígono, escriba valores en los cuadros **X** e **Y** del área **Círculo delimitador**.
- Para especificar el diámetro del círculo delimitador que rodea al polígono, escriba un valor en el cuadro **Tamaño del objeto**.

6 Haga clic en una de las opciones siguientes:
- **Crear objeto**: añade un nuevo polígono a la ventana de dibujo.
- **Reemplazar objeto**: sustituye el polígono seleccionado por uno nuevo.

También es posible

Definir la longitud del lado directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer dimensiones de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.
Definir el ángulo de rotación directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer ángulo de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.
Definir el centro del polígono directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer centro del polígono de forma interactiva** y, a continuación, en la ventana de dibujo.
Especificar el diámetro del círculo delimitador directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en el botón **Establecer diámetro de forma interactiva** y, a continuación, arrastre en la ventana de dibujo.

Para dibujar o modificar una línea recta mediante coordenadas de objeto

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Coordenadas**.
   Si desea modificar una línea existente, selecciónela.
2. Haga clic en el botón **Línea de 2 puntos** .
3. Para especificar los puntos inicial y final en las reglas **X** e **Y**, escriba valores en los cuadros **X** e **Y** del área **Puntos**.
   En la previsualización en vivo, se resalta el punto inicial.
4. Haga clic en una de las opciones siguientes:
   - **Crear objeto**: añade una nueva línea a la ventana de dibujo.
   - **Reemplazar objeto**: sustituye la línea seleccionada por una nueva.

También es posible

Dibujar una línea recta especificando su punto inicial, longitud y ángulo de rotación	En el área **Puntos**, escriba los valores en los cuadros **Punto inicial**, **X** e **Y**. En el área **Tamaño del objeto**, escriba un valor en el cuadro **Longitud de la línea**. A continuación, escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación**.
Definir los puntos inicial y final de una línea directamente en la ventana de dibujo	En el área **Puntos**, haga clic en uno de los botones **Establecer punto de forma interactiva** y, a continuación, en la ventana de dibujo.
Definir la longitud de la línea directamente en la ventana de dibujo	En el área **Tamaño del objeto**, haga clic en el botón **Establecer longitud del lado de forma interactiva** y arrastre en la ventana de dibujo.
Definir el ángulo de rotación directamente en la ventana de dibujo	En el área **Tamaño del objeto**, haga clic en el botón **Establecer ángulo de forma interactiva** y arrastre en la ventana de dibujo.

Para dibujar o modificar una línea de varios puntos mediante coordenadas de objeto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Coordenadas**.
Si desea sustituir una línea existente por una nueva, selecciónela.

2 Haga clic en el botón **Curva de varios puntos** .

3 Haga clic en el botón **Añadir Punta** .

4 Realice uno de los siguientes ajustes:
- Para especificar la posición exacta del punto en las reglas X e Y, escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
- Para añadir otro punto, haga clic en el botón **Añadir punto** , y escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.

5 Tras especificar todos los puntos que precisa, haga clic en una de las opciones siguientes:
- **Crear objeto**: añade una nueva línea a la ventana de dibujo.
- **Reemplazar objeto**: sustituye la línea seleccionada por una nueva.

También es posible

Especificar la posición de un punto directamente en la ventana de dibujo	Haga clic en un punto de la ventana acoplable **Coordenadas**. Haga clic en el botón **Establecer punto de forma interactiva** y, a continuación, en la ventana de dibujo.
Quitar un punto	Haga clic en un punto de la ventana acoplable **Coordenadas** y haga clic en el botón **Eliminar punto** .
Conectar el punto inicial de una línea con el final	Haga clic en el botón **Cerrar automáticamente/abrir curva** .

Utilice los siguientes accesos directos de teclado para crear una línea de varios puntos rápidamente:

- Para añadir un punto, haga clic en el área **Puntos** y presione **Insertar**.
- Para eliminar un punto seleccionado, presione **Suprimir**.
- Para activar los cuadros **X** o **Y** de un punto seleccionado, presione **F2**.
- Para navegar por los cuadros **X** e **Y** de los puntos disponibles, seleccione uno y presione **Tabulador** repetidamente.
- Para navegar hacia atrás por los cuadros **X** e **Y** de los puntos disponibles, seleccione uno y presione **Mayús** + **Tabulador** repetidamente.
- Para activar el botón **Establecer punto de forma interactiva**, haga doble clic en un punto de la ventana acoplable.

Para dibujar o modificar una estrella o una estrella compleja mediante coordenadas de objeto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Coordenadas**.
Si desea sustituir una estrella existente por una nueva, selecciónela.

2 Haga clic en el botón **Estrella** o **Estrella compleja** .

3 Especifique las configuraciones que desee.

4 Haga clic en una de las opciones siguientes:
   - **Crear objeto**: añade una nueva línea a la ventana de dibujo.
   - **Reemplazar objeto**: sustituye la línea seleccionada por una nueva.

Copiar propiedades de objeto, transformaciones y efectos

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

Para copiar un relleno, un contorno o las propiedades del texto de un objeto a otro

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cuentagotas de atributos** .

2 Haga clic en el menú lateral **Propiedades** de la barra de propiedades y active cualquiera de las siguientes casillas:
   - **Contorno**
   - **Relleno**
   - **Texto**

3 Haga clic en el objeto cuyas propiedades desee copiar.
   La herramienta **Cuentagotas de atributos** cambia automáticamente al modo **Aplicar atributos del objeto**.

4 Haga clic en el objeto al que desee aplicar las propiedades copiadas.

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

Puede asimismo copiar las propiedades de relleno o de contorno (o ambas) haciendo clic derecho en un objeto con la herramienta **Selección** , arrastrando el cursor por otro objeto, soltando el botón del ratón y seleccionando **Copiar relleno aquí**, **Copiar contorno aquí** o **Copiar todas las propiedades**.

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

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cuentagotas de atributos** .

2 Haga clic en el menú lateral **Transformaciones** de la barra de propiedades y active cualquiera de las siguientes casillas:
   - **Tamaño**
   - **Rotación**
   - **Posición**

3 Haga clic en el objeto cuyas transformaciones desee copiar.
   La herramienta **Cuentagotas de atributos** cambia automáticamente al modo **Aplicar atributos del objeto**.

4 Haga clic en el objeto al que desee aplicar las transformaciones copiadas.

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

Para copiar efectos de un objeto a otro

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cuentagotas de atributos** .

2 Haga clic en el menú lateral **Efectos** de la barra de propiedades y active cualquiera de las siguientes casillas:
- **Perspectiva**
- **Envoltura**
- **Mezcla**
- **Extrusión**
- **Silueta**
- **Objetivo**
- **PowerClip**
- **Sombra**
- **Distorsión**

3 Haga clic en el objeto cuyos efectos desee copiar.
La herramienta **Cuentagotas de atributos** cambia automáticamente al modo **Aplicar atributos del objeto**.

4 Haga clic en el objeto al que desee aplicar los efectos copiados.

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

Clonar objetos

Cuando se clona un objeto, se crea una copia del mismo que está vinculada al original. Cualquier cambio introducido en el objeto original se refleja en la clonación automáticamente. Sin embargo, los cambios que se hagan en la clonación no se reflejan en el original automáticamente. Puede eliminar los cambios hechos en la clonación restableciendo el original.

La clonación le permite modificar varias copias de un objeto simultáneamente, cambiando el objeto maestro. Este tipo de modificación resulta especialmente útil si desea que el objeto maestro y el clonado tengan varias propiedades distintas, tales como el color de relleno y contorno, pero desea que el objeto maestro controle otras propiedades, como la forma.

Si simplemente desea utilizar el objeto en un dibujo varias veces, debería considerar la opción de utilizar símbolos en lugar de clonaciones, para que el archivo tenga un tamaño manejable. Si desea obtener más información sobre los símbolos, consulte la sección "Símbolos" en la página 337.

El objeto de la izquierda se ha clonado dos veces. Se han aplicado diferentes propiedades de relleno y contorno a las clonaciones. También se ha cambiado la forma del clon de la derecha.

Para clonar un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Editar** ▸ **Clonar**.

También es posible

Seleccionar el objeto maestro de la clonación	Haga clic derecho en la clonación y, a continuación, haga clic en **Seleccionar maestro**.
Seleccionar los objetos clonados del maestro	Haga clic derecho en el maestro y, a continuación, haga clic en **Seleccionar clonación**.

Se puede clonar un objeto maestro varias veces, pero no se puede clonar una clonación.

Para volver al objeto maestro de un clon

1 Haga clic derecho en una clonación modificada y, a continuación, haga clic en **Restablecer maestro**.

2 Active las casillas apropiadas:

- **Clonar relleno**: restablece los atributos de relleno del objeto maestro
- **Clonar contorno**: restablece los atributos de contorno del objeto maestro
- **Clonar forma del trayecto**: restablece los atributos de forma del objeto maestro
- **Clonar transformaciones**: restablece los atributos de forma y tamaño del objeto maestro
- **Clonar máscaras de color de mapas de bits**: restablece la configuración de color del objeto maestro

Solo las propiedades de clon que son diferentes del objeto maestro están disponibles en el cuadro de diálogo **Restablecer maestro**.

Colocar objetos

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

Desplazamiento le permite mover un objeto en incrementos, presionando las teclas de **flecha**. El valor de incrementos se conoce como "distancia de desplazamiento". Microdesplazamiento le permite mover un objeto en una fracción de la distancia de desplazamiento. Superdesplazamiento le permite mover un objeto por un múltiplo de la distancia de desplazamiento. El desplazamiento de los objetos se realiza de forma predeterminada con incrementos de 0,25 cm (0,1 pulgadas), pero este valor se puede cambiar según las necesidades. También permiten cambiar los valores de microdesplazamiento y superdesplazamiento.

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

Además, se pueden mover objetos de una página a otra. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para mover un objeto a otra página" en la página 615.

Para mover un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Señale hacia el centro de la caja delimitadora.

3 Cuando aparezca el cursor de posición, arrastre el objeto hasta su nueva posición en el dibujo.

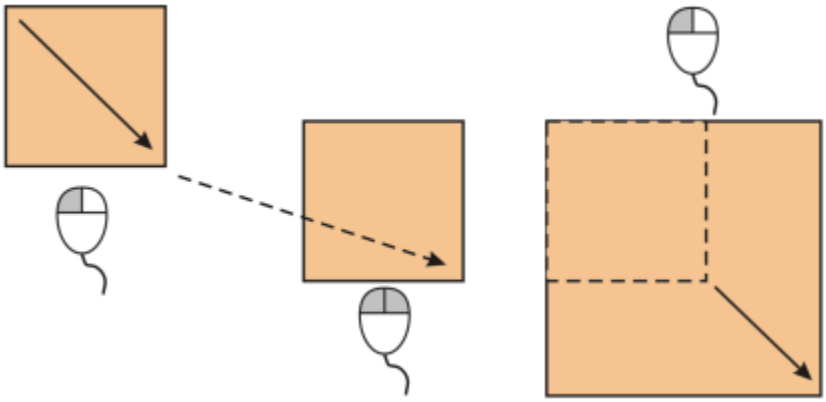
Puede mover un objeto a otra página arrastrándolo sobre la ficha de número de página en la parte inferior de la ventana de documento y luego arrastrándolo hasta la ventana de documento de la nueva página.

Para mover un objeto mientras se dibuja

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

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

3 Suelte el botón derecho, y continúe dibujando.



Mover un objeto mientras se dibuja

Para desplazar un objeto

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

Para establecer las distancias de desplazamiento

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo, haga clic en **Reglas**.

3 Escriba un valor en uno de los cuadros siguientes:

- **Desplazar**
- **Superdesplazamiento**
- **Microdesplazamiento**

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

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

Para situar un objeto mediante las coordenadas X e Y

1 Seleccione un objeto.

Si desea cambiar el origen del objeto, haga clic en un punto del botón **Origen de objeto** de la barra de propiedades.

2 Escriba valores en los cuadros siguientes:
- **X**: permite colocar el objeto en el eje de abscisas.
- **Y**: permite colocar el objeto en el eje de coordenadas.

Los valores x e y especifican la posición exacta del origen del objeto.

3 Pulse **Intro**.

El origen del objeto, también conocido como "punto de anclaje" o "punto de referencia", puede ser el centro de un objeto o cualquiera de los tiradores de selección del objeto. El origen del objeto permanece fijo cuando se coloca un objeto escribiendo valores en los cuadros **x** e **y** de la barra de propiedades.

Para colocar un objeto cambiando el punto de anclaje

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Transformar.**

3 Haga clic en el botón **Posición** .

4 Desactive la casilla de verificación **Posición relativa** de la ventana acoplable **Transformar**.

5 Escriba valores en los cuadros siguientes:
- **X**: permite especificar un valor para determinar la posición de un objeto a lo largo del eje horizontal.
- **Y**: permite especificar un valor para determinar la posición de un objeto a lo largo del eje vertical.

6 Active la casilla correspondiente al punto de anclaje que desee establecer.

7 Haga clic en **Aplicar**.

De forma predeterminada, el punto de origen (0,0) se encuentra en la esquina inferior izquierda de la página de dibujo.

Cuando activa la casilla **Posición relativa** en la ventana acoplable **Transformar**, la posición del punto de anclaje del centro se identifica como 0,0 en los cuadros **X** y **Y**. Cuando especifica una posición diferente en los cuadros **X** e **Y**, los valores representan un cambio de la posición actual medida desde el punto de anclaje del centro del objeto.

Alinear y distribuir objetos

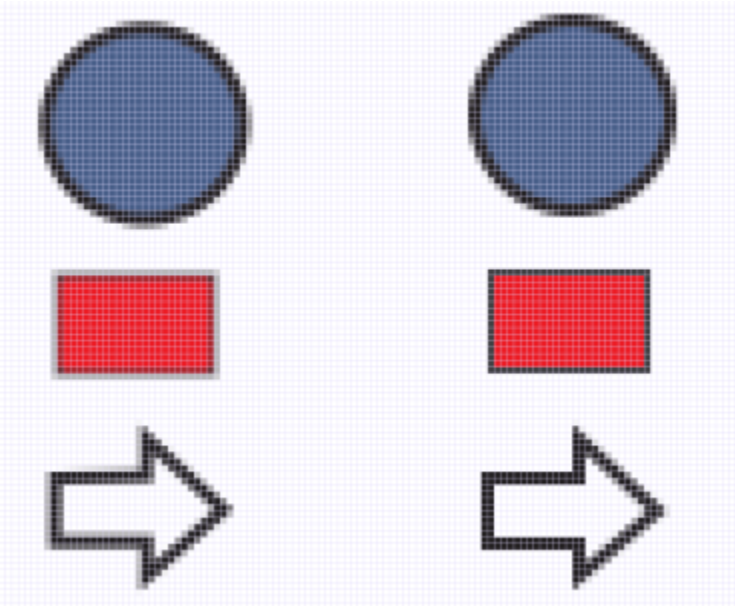
CorelDRAW le permite alinear y distribuir los objetos con precisión en un dibujo. Los objetos pueden alinearse con otros y con partes de la página de dibujo como el centro, los bordes y la cuadrícula. Cuando se alinean objetos con objetos, es posible hacer coincidir sus centros o bordes.

Puede alinear varios objetos horizontal o verticalmente con el centro de la página de dibujo. Uno o varios objetos pueden también organizarse a lo largo del borde de la página y respecto al punto más cercano en una cuadrícula. También puede alinear objetos con un punto de referencia especificando sus coordenadas X e Y exactas.

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

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

Para evitar los bordes borrosos en los objetos de diseñados para uso en web, puede alinear los objetos con la cuadrícula de píxeles. Esta función realinea los nodos o los bordes del objeto para colocarlos correctamente en la cuadrícula de píxeles.



Alinear objetos con la cuadrícula de píxeles para evitar bordes borrosos.

Para alinear objetos, haga lo siguiente

1 Seleccione los objetos.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Alinear y distribuir** ▸ **Alinear y distribuir**.

3 En el área **Alinear** de la ventana acoplable, haga clic en uno de los siguientes botones para usar el borde o el centro de un objeto para la alineación.

- **Alinear borde izquierdo** : alinea los bordes izquierdos de los objetos.

- **Alinear centro horizontalmente** : alinea los centros de los objetos a lo largo de un eje vertical.
- **Alinear borde derecho** : alinea los bordes derechos de los objetos.
- **Alinear borde superior** : alinea los bordes superiores de los objetos.
- **Alinear centro verticalmente** : alinea los centros de los objetos a lo largo de un eje horizontal.
- **Alinear borde inferior** : alinea los bordes inferiores de los objetos.

Para alinear objetos desde sus contornos, haga clic en el botón **Contorno** .

4 En el área **Alinear objetos con**, lleve a cabo una de las siguientes tareas.

Para	Realice lo siguiente
Alinear un objeto con un objeto determinado	Haga clic en el botón **Objetos activos** . Si selecciona los objetos de uno en uno, el último objeto seleccionado es la referencia para alinear los demás. Si selecciona los objetos con un recuadro, el objeto que esté colocado en la esquina superior izquierda de la selección se utilizará como referencia.
Alinear un objeto con el borde de la página	Haga clic en el botón **Borde de página** .
Alinear un objeto con el centro de la página	Haga clic en el botón **Centro de la página** . Para alinear el centro del objeto con el centro de la página, asegúrese de que los botones **Alinear centro horizontalmente** y **Alinear centro verticalmente** del área **Alinear** estén activados.
Alinear un objeto con la cuadrícula más cercana	Haga clic en el botón **Cuadrícula** .
Alinear un objeto con un punto determinado	Haga clic en el botón **Punto especificado** y escriba los valores en los cuadros **Especificar coordenadas**. También puede especificar un punto de forma interactiva; para ello, haga clic en el botón **Especificar punto** y en la ventana de documento.
Establecer una opción de alineación para objetos de texto	En el área **Texto**, seleccione una de las opciones siguientes: • **Primera línea de la línea base** :alinea el texto según la línea base de la primera línea. • **Última línea de la línea base** : alinea el texto por la línea base de la última línea.

Para	Realice lo siguiente
	• **Caja delimitadora** : alinea el texto según su caja delimitadora.

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

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

Para distribuir objetos, lleve a cabo los siguientes pasos

1 Seleccione los objetos.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Alinear y distribuir** ▸ **Alinear y distribuir**.

3 Para distribuir objetos horizontalmente, haga clic en uno de los siguientes botones:

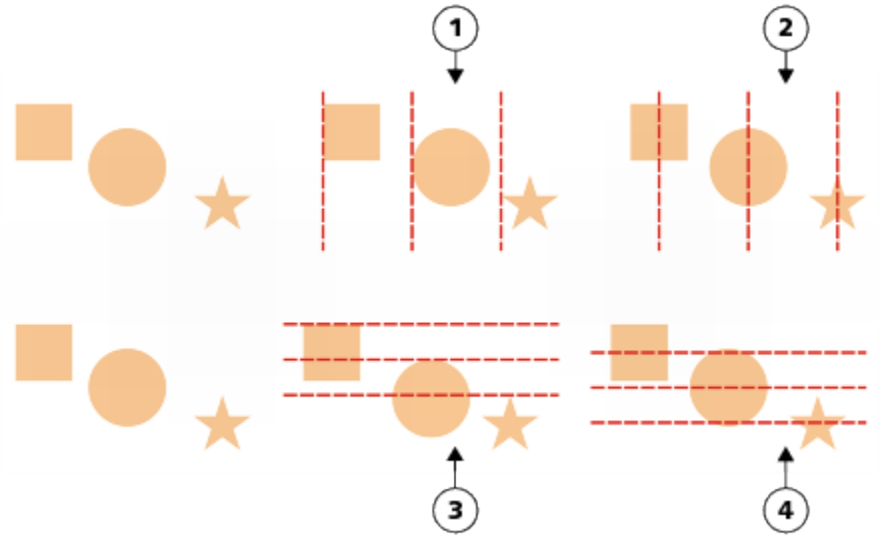
- **Distribuir borde izquierdo** : espacia los bordes izquierdos de los objetos uniformemente.
- **Distribuir centro horizontalmente** : espacia los puntos centrales de los objetos a lo largo de un eje horizontal uniformemente.
- **Distribuir borde derecho** : espacia los bordes derechos de los objetos uniformemente.
- **Distribuir espacio horizontalmente** : coloca intervalos iguales entre los objetos a lo largo de un eje horizontal.

4 Para distribuir objetos verticalmente, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Distribuir borde superior** : espacia los bordes superiores de los objetos uniformemente.
- **Distribuir centro verticalmente** : espacia los puntos centrales de los objetos a lo largo de un eje vertical uniformemente.
- **Distribuir borde inferior** : espacia los bordes inferiores de los objetos uniformemente.
- **Distribuir espacio verticalmente** : coloca intervalos iguales entre los objetos a lo largo de un eje vertical.

5 Para seleccionar el área sobre la que se distribuirán los objetos, haga clic en uno de los siguientes botones del área **Distribuir objetos según**:

- **Toda la selección** : distribuye los objetos por el área de la caja delimitadora que los rodea al completo.
- **Toda la página** : distribuye los objetos por toda la página de dibujo.



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

Para alinear un objeto con la cuadrícula de píxeles

1 Seleccione un objeto.

Para ver los resultados, haga clic en **Ver** ▸ **Píxeles** y ajuste el nivel de zoom hasta un 800% o superior.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Alinear y distribuir** ▸ **Alinear y distribuir**.

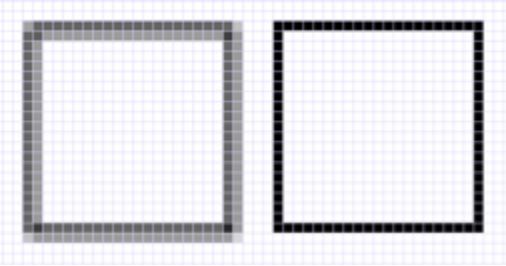
3 Haga clic en **Alinear con cuadrícula de píxeles**.

La caja delimitadora del objeto está alineada con la cuadrícula de píxeles.

La función **Alinear con la cuadrícula de píxeles** funciona con curvas y formas básicas. No está disponible para objetos y efectos complejos como símbolos, texto, grupos de simetría, efectos vectoriales u objetos PowerClip.

Aplicar matizado de objetos

El matizado de objetos le permite mejorar la representación de objetos ajustando la visualización de un objeto de modo que se alinee con la cuadrícula de píxeles. Por ejemplo, si crea un botón para Internet, puede activar el matizado de objetos a fin de garantizar que estos aparezcan claros y perfilados al exportarlos como mapas de bits.



La vista en píxeles de un cuadrado (izquierda) con una anchura de línea de un píxel creada sin el matizado de objetos. Una copia del cuadrado (derecha) que se muestra con el matizado de objetos aplicado.

Para aplicar el matizado de objetos

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Matizado de objetos**.

Encajar objetos

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

Puede encajar unos objetos en otros, en elementos de página (como el centro de la página), en la cuadrícula de documentos, la cuadrícula de píxeles, la cuadrícula de línea base y las líneas guía. Al editar grupos de simetría, también puede encajar objetos en líneas de simetría. Todas estas opciones de encaje puede activarse o desactivarse desde el menú **Ver** y desde el botón **Encajar en** en la barra de herramientas estándar.

Cuando tenga que desactivar las opciones de encaje seleccionadas de forma temporal, puede desactivar todo el encaje desde el botón **Desencajar** de la barra de herramientas estándar o en el menú **Ver**. Para restaurar todas las opciones de encaje seleccionadas puede utilizar los mismos controles.

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

El puntero se ha encajado en un nodo final de la hoja (arriba) y luego se ha arrastrado la hoja hasta encajarla en el nodo final de la rama (abajo).

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

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

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

Puede ajustar diversos ajustes de encaje. Por ejemplo, puede desactivar algunos o todos los modos de encaje para que la velocidad de ejecución de la aplicación sea mayor. Puede asimismo establecer un umbral de encaje, que especifica la distancia del puntero a la cual el encaje se vuelve activo.

Para activar o desactivar el encaje

- Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Activar el encaje de todos los objetos	Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Objetos**.
Activar el encaje de objetos en elementos de página (bordes, puntos medios de bordes y centro de página)	Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Página**.
Activar el encaje de objetos en la cuadrícula de píxeles	Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Píxeles**. Esta opción solo está disponible cuando se activa la vista en píxeles. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modos de visualización" en la página 57.
Activar el encaje de objetos en la cuadrícula de documentos	Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Cuadrícula de documentos**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Cuadrícula de documento y cuadrícula de píxeles" en la página 620.

Para	Realice lo siguiente
Activar el encaje de objetos en la cuadrícula de línea base	Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Cuadrícula de línea base**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Cuadrícula de línea base" en la página 622.
Activar el encaje de objetos en las líneas guía	Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Líneas guía**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Configurar las líneas guía" en la página 623.
Activar el encaje de objetos en líneas de simetría	Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Líneas de simetría**. Esta opción solo está disponible en el modo de simetría. Si desea obtener más información, consulte la sección "Edición de simetría" en la página 244.

Una marca junto al comando de encajar indica que el encaje está activado.

También puede presionar la combinación de teclas **Alt** + **Z** para activar o desactivar el encaje en objetos, o presionar **Alt** + **Y** para activar o desactivar el encaje en la cuadrícula de documentos.

También puede activar o desactivar los modos de encaje desde el botón **Encajar en** de la barra de herramientas estándar.

Para desactivar y activar el encaje

- Haga clic en **Ver** ▸ **Desencajar**.

  Cuando hay una marca de verificación junto al comando, todo el encaje está desactivado. Los comandos del menú **Ver** ▸ **Encajar en** y el botón **Encajar en** de la barra de herramientas se atenúan. Al hacer clic en el comando **Ver** ▸ **Desencajar** de nuevo, se activa todo el encaje y se restauran todas las opciones de encaje seleccionadas.

También puede desactivar y activar todas las opciones de encaje seleccionadas pulsando **Alt** + **Q** o haciendo clic en el botón **Desencajar** de la barra de herramientas estándar.

Para desactivar temporalmente la función de encaje mientras mueve un objeto, mantenga pulsada la tecla **Q**.

Para encajar objetos

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

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

Para ajustar la configuración del encaje

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Encaje**.
3. Para permitir el encaje de objetos a los elementos de página (bordes y centro de la página), active la casilla **Encajar en página**.
4. Active una o más casillas en el área **Modos**.
   Para activar todos los modos de encaje, haga clic en **Seleccionar todo**.
   Para desactivar todos los modos de encaje sin desactivar el encaje, haga clic en **Anular selección de todo**.
5. Escriba un valor en el cuadro **Radio de encaje** para establecer el radio, en píxeles, del campo de encaje alrededor del puntero.

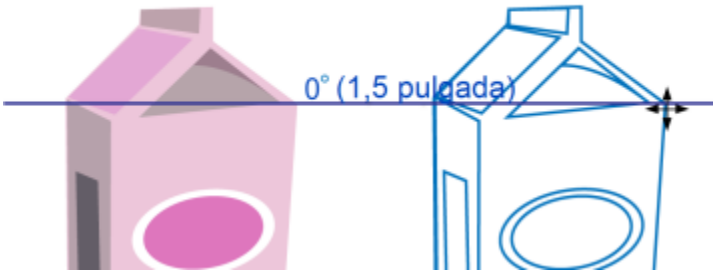
También es posible

Mostrar u ocultar los indicadores de modo de encaje	Active o desactive la casilla **Mostrar marcas de ubicación al encajar**.
Mostrar u ocultar información en pantalla	Active o desactive la casilla **Mostrar el modo de encaje en la sugerencia en pantalla**.

Guías dinámicas

Puede mostrar guías dinámicas para mover, alinear y dibujar objetos con precisión respecto a otros objetos. Las guías dinámicas son líneas guía temporales que pueden separarse de los puntos de encaje de un objeto que se indican a continuación: centro, nodo, cuadrante y línea base de texto. Si desea obtener más información sobre los puntos de encaje y los modos de encaje, consulte la sección "Encajar objetos" en la página 284.

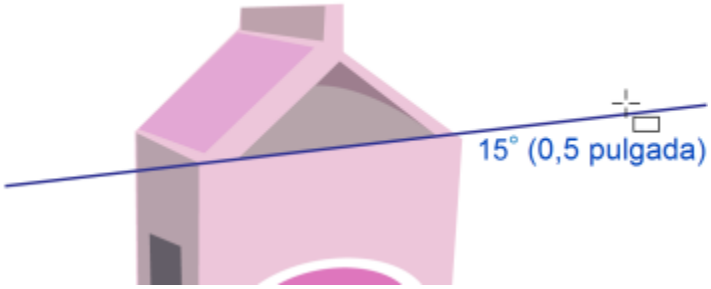
Al arrastrar un objeto por una guía dinámica, se puede ver la distancia del objeto al punto de encaje que fue utilizado para crear la guía dinámica, lo cual le ayuda a colocar el objeto con precisión. Las guías dinámicas se pueden utilizar para colocar objetos en relación con otros a medida que se dibujan.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



En el objeto de la izquierda, se ha separado una guía dinámica de un nodo. La información en pantalla que aparece junto al nodo indica el ángulo de la guía dinámica (0º) y la distancia entre el nodo y el puntero (3,8 cm). El objeto de la derecha se ha arrastrado por la guía dinámica y se ha colocado exactamente a 3,8 cm (1,5 pulgadas) del nodo que fue utilizado para generar la guía dinámica.

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

guía dinámica a un ángulo determinado puede eliminar las configuraciones de ángulo. También puede visualizar guías dinámicas que son extensiones de segmentos de línea.



Esta guía dinámica es una extensión de un segmento de línea.

Las guías dinámicas se pueden desactivar en cualquier momento.

Para activar o desactivar guías dinámicas

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

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

Puede activar o desactivar las guías dinámicas presionando **Mayús** + **Alt** + **D**.

Para visualizar guías dinámicas

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

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

Los posibles puntos de encaje (nodo, centro, cuadrante y línea base de texto) solo se visualizan cuando están activados los modos de encaje correspondientes. Si desea obtener más información sobre los puntos de encaje y los modos de encaje, consulte la sección "Encajar objetos" en la página 284.

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

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

Para colocar un objeto con respecto a otro

1. Con las guías dinámicas activadas, seleccione un objeto.
   Si desea desplazar el objeto desde un punto de encaje concreto, mueva el puntero sobre el punto de encaje hasta que se resalte.

2 Arrastre el objeto a un punto de encaje apropiado del objeto destino.

3 Cuando se resalte el punto de encaje del objeto destino, arrastre el objeto por la guía dinámica para colocarlo.

Los posibles puntos de encaje (nodo, centro, cuadrante y línea base de texto) solo se visualizan cuando están activados los modos de encaje correspondientes. Si desea obtener más información sobre los puntos de encaje y los modos de encaje, consulte la sección "Encajar objetos" en la página 284.

Para dibujar un objeto con respecto a otro

1 Con las guías dinámicas activadas, haga clic en una herramienta de dibujo.

2 Mueva el puntero por encima de un punto de encaje de un objeto.

3 Cuando se resalte el punto de encaje, mueva el puntero para visualizar una guía dinámica.

4 Mueva el puntero a lo largo de la guía dinámica hasta el punto donde desee dibujar y arrástrelo para dibujar un objeto.

Los posibles puntos de encaje (nodo, centro, cuadrante y línea base de texto) solo se visualizan cuando están activados los modos de encaje correspondientes. Si desea obtener más información sobre los puntos de encaje y los modos de encaje, consulte la sección "Encajar objetos" en la página 284.

Para colocar un objeto en la intersección de guías dinámicas

1 Con las guías dinámicas activadas, seleccione un objeto.

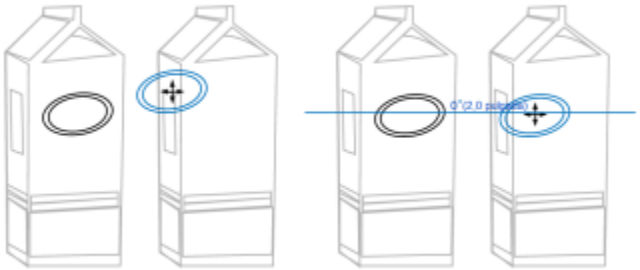
Si desea utilizar un punto de encaje concreto para mover el objeto, mueva el puntero sobre el punto de encaje hasta que se resalte.

2 Arrastre el objeto a un punto de encaje de otro objeto y arrástrelo para visualizar una guía dinámica, y continúe presionando el botón del ratón.

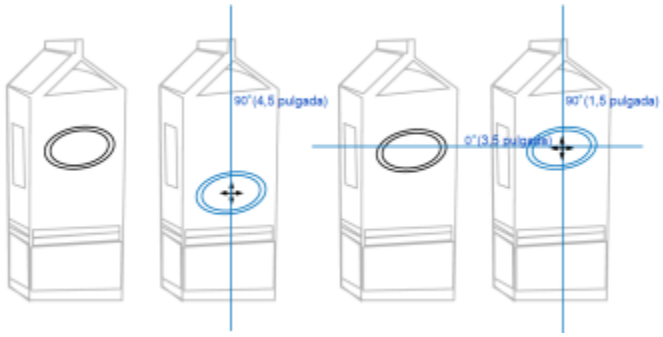
3 Arrastre el objeto hasta otro punto de encaje apropiado. Cuando el punto de encaje se resalte, arrastre para visualizar otra guía dinámica donde las dos guías dinámicas se cruzarían.

4 Cuando aparezca el punto de intersección, suelte el botón del ratón.

En el siguiente ejemplo, se utiliza la intersección de guías dinámicas para colocar una elipse.



En primer lugar, la elipse se ha arrastrado por su punto de encaje central (izquierda) al borde del otro envase y, a continuación, a la derecha para que aparezca una guía dinámica (derecha).



A continuación, se ha arrastrado la elipse hasta el borde del envase y, seguidamente, hacia abajo para visualizar otra guía dinámica (izquierda). Por último, se ha colocado la elipse en la intersección de las guías dinámicas (derecha).

Los posibles puntos de encaje (nodo, centro, cuadrante y línea base de texto) solo se visualizan cuando están activados los modos de encaje correspondientes. Si desea obtener más información sobre los puntos de encaje y los modos de encaje, consulte la sección "Encajar objetos" en la página 284.

Para establecer opciones para guías dinámicas

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Guías interactivas**.

2 En la ventana acoplable **Guías dinámicas**, haga clic en el botón **Guías dinámicas** .

3 Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

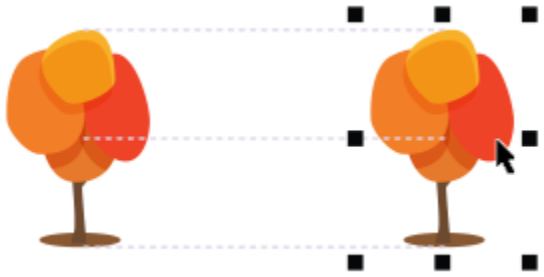
Para	Realice lo siguiente
Activar o desactivar las guías dinámicas	Active o desactive la casilla de selección situada en la esquina superior derecha de la sección **Guías dinámicas** de la ventana acoplable.
Cambiar el estilo de línea de las guías dinámicas	Abra el selector **Estilo de línea** y elija un estilo.
Cambiar el color de las guías dinámicas	Abra el selector **Color de línea** y elija un color.
Mostrar u ocultar el ángulo de las guías dinámicas y la distancia desde el punto de encaje usado para crear la guía dinámica	Haga clic en el botón **Mostrar sugerencias en la pantalla** .
Mostrar guías dinámicas que son extensiones de segmentos de línea	Haga clic en el botón **Extender a lo largo del segmento** .
Encajar en divisiones invisibles especificadas a lo largo de la guía dinámica	Haga clic en el botón **Encajar en espaciado entre marcas** y escriba un valor en el cuadro **Espaciado entre marcas**.
Elegir los ángulos en los que mostrar las guías dinámicas	Active o desactive las casillas de selección de los ángulos.

Para	Realice lo siguiente
	Al activar la casilla de selección de un ángulo, aparece una presentación preliminar de la guía dinámica en la ventana **Previsualización de guías**.
Añadir un ángulo de guía dinámica personalizado	Escriba un valor en el cuadro **Ángulo personalizado** y haga clic en el botón **Añadir ángulo personalizado** +.
Eliminar un ángulo de guía dinámica	Seleccione una guía dinámica de la lista y haga clic en el botón **Eliminar ángulo personalizado** —.
Visualizar guías dinámicas en todos los ángulos disponibles	Haga clic en el botón **Seleccionar todo**.
Desactivar las guías dinámicas en todos los ángulos disponibles	Haga clic en el botón **Anular la selección de todo**.

Guías de alineación

Puede alinear objetos de forma interactiva en la página de dibujo mediante las guías de alineación. Las guías de alineación son líneas guía temporales que aparecen al crear o mover objetos, o al cambiar su tamaño con respecto a otros objetos cercanos. Mientras que las guías dinámicas ofrecen medidas precisas para crear ilustraciones técnicas, las guías de alineación resultan útiles en el diseño de la página para alinear texto o elementos gráficos de forma rápida y precisa.

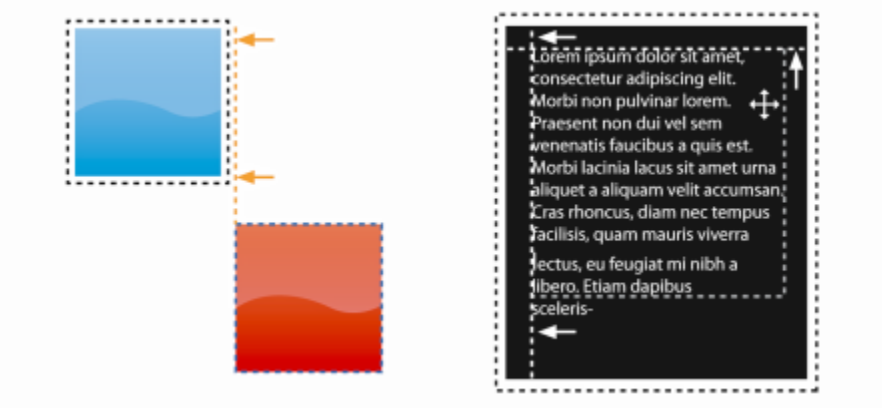
Las guías de alineación los ayudan a alinear el centro de un objeto con el centro de otro (centro con centro) o el borde de un objeto con el borde de otro (borde con borde). Asimismo, puede alinear el borde de un objeto con el centro de otro (borde con centro).



Las guías de alineación aparecen a medida que se mueve un objeto.

Si desea alinear un objeto a una distancia establecida desde el borde de otro objeto, puede establecer márgenes para las guías de alineación. Después de especificar los márgenes, puede elegir el modo en el que aparecerán las guías de los bordes: pueden seguir los márgenes o bien tanto los márgenes como los bordes del objeto.

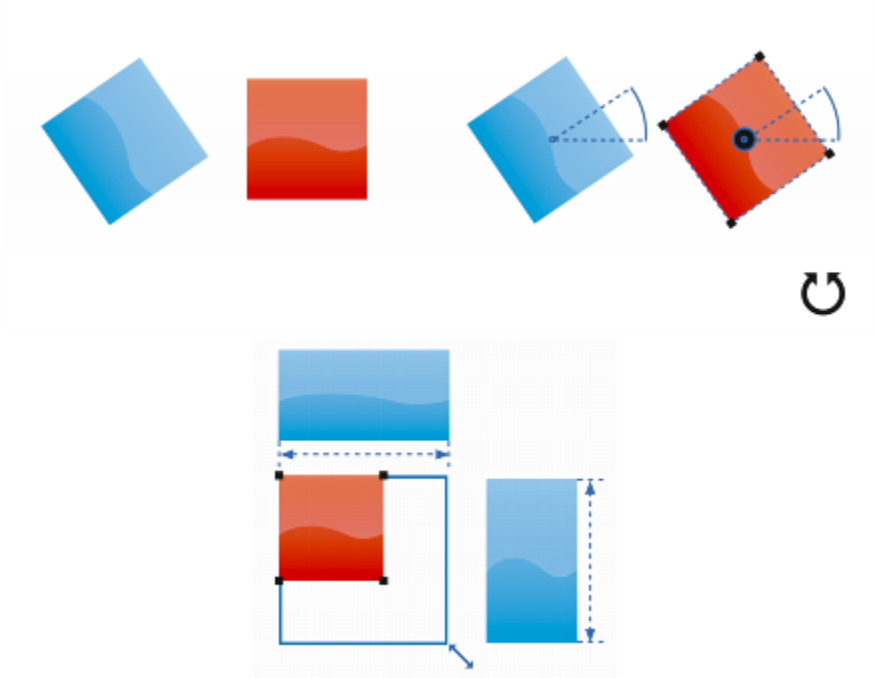
Las guías de alineación de márgenes le permiten utilizar márgenes de separación o inserción, o ambos. Las guías de alineación del margen cuentan con controles independientes para el margen vertical y horizontal, de modo que se pueda modificar la configuración de uno sin que ello afecte al otro.



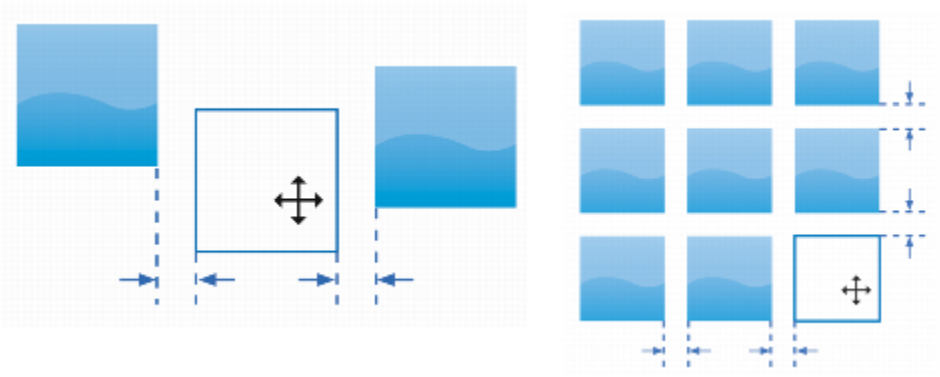
Puede separar (izquierda) e insertar (derecha) guías de alineación del margen.

Las guías de alineación están desactivadas de forma predeterminada. Puede activar o desactivar con facilidad las guías de alineación o modificar su configuración predeterminada, incluido el color y el estilo de línea. Puede elegir si las guías de alineación aparecerán para los objetos individuales de un grupo o para la caja delimitadora del grupo en su conjunto.

La función Espaciado inteligente le permite organizar y colocar de forma precisa un objeto en relación con otros que aparezcan en la pantalla. Por su parte, la función Dimensión inteligente le permite escalar y girar de forma intuitiva un objeto en relación con otros que aparezcan en pantalla.



La función Dimensión inteligente muestra indicadores cuando se rota un objeto al mismo ángulo (arriba) que el objeto más próximo o se cambia su tamaño al mismo que este (abajo).



La función Espaciado inteligente muestra indicadores cuando un objeto se encuentra equidistante con respecto a otros dos objetos (izquierda) o tiene el mismo espaciado que los objetos en pantalla más próximos (derecha).

Para activar o desactivar las guías de alineación

- Haga clic en **Ver** ▸ **Guías de alineación**.

Una marca situada junto al comando **Guías de alineación** indica que las guías de alineación están activadas.

También puede activar o desactivar las guías de alineación haciendo clic en el botón **Guías de alineación** de la barra de herramientas **Diseño**. Para abrir la barra de herramientas **Diseño**, haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Diseño**.

También puede activar las guías de alineación presionando la combinación de teclas **Mayús** + **Alt** + **A**.

Para modificar la configuración de las guías de alineación

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Guías interactivas**.
2. En la ventana acoplable **Guías dinámicas**, haga clic en el botón **Guías de alineación** .
3. Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Activar o desactivar las guías de alineación	Active o desactive la casilla de selección situada en la esquina superior derecha de la sección **Guías de alineación**.
Cambiar el color de las guías de alineación	Abra el selector **Color de línea** y elija un color.
Cambiar el estilo de línea de las guías de alineación	Abra el selector **Estilo de línea** y elija un estilo.
Establecer las guías para alinear el borde de un objeto con el borde de otro	Haga clic en el botón **Bordes de los objetos** .
Establecer las guías para alinear el borde de un objeto con el centro de otro	Haga clic en el botón **Centros de los objetos** .

Para	Realice lo siguiente
Establecer las guías para alinear con objetos individuales de un grupo	Haga clic en el botón **Objetos individuales de un grupo** .
Distribuir objetos con el mismo espaciado que los objetos en pantalla más próximos	Asegúrese de que el botón **Espaciado inteligente** esté activado y arrastre el objeto hasta que aparezcan los indicadores de flecha.
Colocar un objeto de forma equidistante entre otros dos objetos	Asegúrese de que el botón **Espaciado inteligente** esté activado y arrastre el objeto hasta que aparezcan los indicadores de flecha.
Cambiar el tamaño de objetos a las mismas dimensiones de otros objetos en pantalla	Asegúrese de que el botón **Dimensión inteligente** esté activado y arrastre el objeto hasta que aparezcan los indicadores de flecha.
Rotar objetos al mismo ángulo que otros objetos en pantalla	Asegúrese de que el botón **Dimensión inteligente** esté activado y rote el objeto hasta que aparezcan los indicadores de rotación.

Para acceder a la mayoría de los controles de las guías de alineación de la barra de herramientas **Diseño**, haga clic en el botón **Barra de herramientas Diseño** .

Para añadir guías de alineación del margen

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Guías interactivas**.

2 En la ventana acoplable **Guías dinámicas**, haga clic en el botón **Guías de alineación** .

3 Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Añadir guías de alineación de márgenes	Active la casilla de verificación **Márgenes**. Si no aparece esta casilla, haga clic en el botón de flecha situado en la parte inferior de la sección **Guías de alineación**.
Cambiar el color de línea de los márgenes	Abra el selector **Color de línea del margen** y elija un color.
Cambiar el estilo de línea de los márgenes	Abra el selector **Estilo de línea del margen** y elija un estilo.
Establecer márgenes horizontales	Escriba un valor en el cuadro **Margen horizontal**, haga clic en el botón **Margen horizontal** y elija una de las opciones siguientes: • **Descentrado horizontal** : crea un margen de la distancia especificada alrededor de un objeto.

Para	Realice lo siguiente
	• **Inserción horizontal** : crea un margen de la distancia especificada dentro de un objeto. • **Descentrado e inserción horizontales** : crea márgenes de la distancia especificada alrededor de un objeto y dentro de él.
Establecer márgenes verticales	Escriba un valor en el cuadro **Margen vertical**, haga clic en el botón **Margen vertical** y elija una de las opciones siguientes: • **Descentrado vertical** : crea un margen de la distancia especificada alrededor de un objeto. • **Inserción vertical** : crea un margen de la distancia especificada dentro de un objeto. • **Descentrado e inserción verticales** : crea márgenes de la distancia especificada alrededor de un objeto y dentro de él.
Bloquear la proporción entre los márgenes verticales y horizontales	Haga clic en el botón **Bloquear proporción** .
Ver solo las guías de alineación del margen	Desactive los botones **Bordes de los objetos** , **Centro de los objetos** , **Espaciado inteligente** y **Dimensión inteligente** .
Desactivar los márgenes horizontales	Haga clic en el botón **Margen horizontal** y seleccione **Sin margen horizontal** .
Desactivar los márgenes verticales	Haga clic en el botón **Margen vertical** y seleccione **Sin margen vertical** .

Cambiar orden de objetos

Puede cambiar el orden de apilamiento de los objetos de una capa o página enviando los objetos adelante o atrás de otros. También se pueden colocar los objetos con precisión dentro de la pila, así como invertir el orden de apilamiento de varios objetos.

Los cuatro objetos (izquierda) se ordenan de arriba a abajo para crear la imagen final (derecha).

Para mover un objeto en el orden de apilamiento

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Orden** y, a continuación, en uno de los siguientes comandos:

- **Hacia adelante de la página**: sitúa el objeto seleccionado delante de todos los demás objetos.
- **Hacia atrás de la página**: sitúa el objeto seleccionado detrás de todos los demás objetos de la página.
- **Hacia adelante de la capa**: sitúa el objeto seleccionado delante de todos los demás objetos de la capa activa.
- **Hacia atrás de la capa**: sitúa el objeto seleccionado detrás de todos los demás objetos de la capa activa.
- **Avanzar una**: desplaza el objeto seleccionado una posición hacia delante. Si el objeto seleccionado está delante de todos los otros objetos de la capa activa, se mueve a la capa superior a ésta.
- **Retroceder una**: desplaza el objeto seleccionado una posición hacia atrás. Si el objeto seleccionado está detrás de todos los otros objetos de la capa seleccionada, se mueve a la capa inferior a ésta.
- **Delante**: mueve el objeto seleccionado delante del objeto de la ventana de dibujo en el que haga clic.
- **Detrás**: mueve el objeto seleccionado detrás del objeto de la página de dibujo en el que haga clic.

Un objeto no puede moverse hasta una capa bloqueada (no editable); en vez de eso, se mueve hasta la capa editable más cercana. Por ejemplo, cuando aplica el comando **Hacia adelante de la página** y la capa superior está bloqueada, el objeto se mueve a la siguiente capa editable. Todos los objetos de la capa bloqueada permanecen delante del objeto.

De forma predeterminada, todos los objetos en la página maestra aparecen encima de los objetos en otras páginas. Si desea obtener más información acerca de la reorganización de contenido en capas de la página maestra, consulte la sección "Para mover una capa" en la página 334.

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

Para invertir el orden de varios objetos

1 Seleccione los objetos.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Orden** ▸ **Orden inverso**.

Asignar tamaño y aplicar escala a objetos

CorelDRAW permite cambiar el tamaño y la escala de los objetos. En ambos casos, puede cambiar las cotas de un objeto proporcionalmente y conservar su proporción. Puede cambiar las dimensiones de un objeto especificando los valores precisos o cambiando el objeto de forma interactiva. Cuando aplica escala a un objeto, cambia sus dimensiones en un porcentaje específico.

Para cambiar el tamaño de un objeto

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado	Arrastre cualquiera de los tiradores de selección de los vértices.
Establecer un tamaño preciso	Escriba los valores en los cuadros **Tamaño del objeto** de la barra de propiedades.
Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado a partir de su centro	Mantenga presionada la tecla **Mayús** y arrastre uno de los tiradores de selección de esquina.
Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado a un múltiplo de su tamaño original	Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y arrastre uno de los tiradores de selección de esquina.
Estirar y cambiar el tamaño de un objeto seleccionado simultáneamente	Mantenga presionada la tecla **Alt** y arrastre uno de los tiradores de selección de esquina.

El punto de anclaje de un objeto, también conocido como "origen del objeto", permanece fijo al cambiar el tamaño del objeto escribiendo valores en los cuadros **Tamaño del objeto** de la barra de propiedades. Si desea cambiar el origen del objeto, haga clic en un punto del botón **Origen de objeto** de la barra de propiedades.

También puede cambiar el tamaño de un objeto haciendo clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Transformar**, haciendo clic en el botón **Tamaño** y escribiendo los valores en la ventana acoplable **Transformar**.

Para aplicar escala a un objeto

1. Seleccione un objeto.
2. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transformación libre** .
3. Haga clic en el botón **Escala libre** de la barra de propiedades.

   Si desea cambiar el origen del objeto, haga clic en un punto del botón **Origen de objeto** de la barra de propiedades.
4. Escriba el porcentaje al que desee que se escale el objeto de los cuadros **Factor de escala** de la barra de propiedades.

También es posible

Aplicar la escala según la posición del objeto, en vez de según las coordenadas x e y	Haga clic en el botón **Relativo a objeto** de la barra de propiedades.
Escalar un objeto con la ventana acoplable**Transformar**	Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Transformar.** Haga clic en el botón **Escalar y reflejar**, escriba los valores en los cuadros **X** y **Y** y haga clic en **Aplicar**.

También es posible	
Dejar el objeto original intacto y aplicar la transformación a una copia	Haga clic en el botón **Aplicar a duplicado** de la barra de propiedades o escriba un número en el cuadro **Copias** de la ventana acoplable **Transformar**.

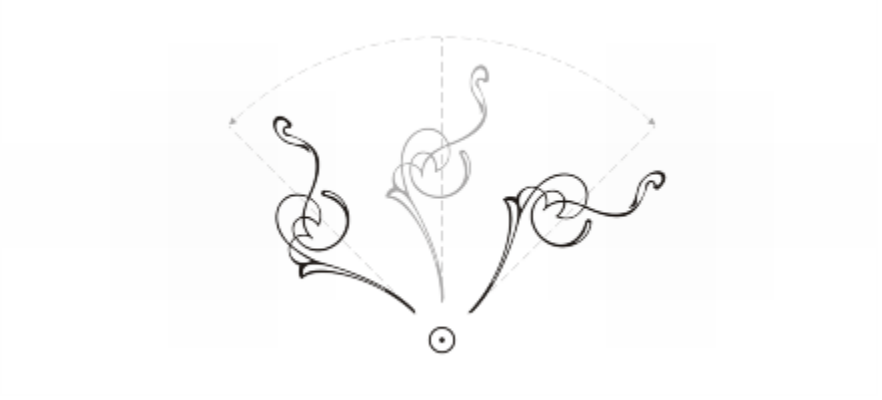
El origen del objeto, también conocido como "punto de anclaje" o "punto de referencia", puede ser el centro de un objeto o cualquiera de los tiradores de selección del objeto. El origen del objeto permanece fijo cuando se escala un objeto escribiendo valores en los cuadros **Factor de escala** de la barra de propiedades.

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

También puede escalar un objeto mediante la barra de herramientas **Transformar**. Para abrir la barra de herramientas, haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Transformar**.

Rotación y reflejo de objetos

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



Rotación de objetos alrededor de un punto.

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

Reflejo de un objeto de arriba a abajo.

Para girar un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transformación libre**.

3 Haga clic en el botón **Rotación libre** de la barra de propiedades.

4 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades.

5 Pulse **Intro**.

También es posible

Aplicar la rotación según la posición del objeto, en vez de según las coordenadas x e y	Haga clic en el botón **Relativo a objeto** de la barra de propiedades.
Usar tiradores de rotación para girar un objeto	Con la herramienta **Selección**, haga clic dos veces en el objeto para que aparezcan los tiradores de rotación. Arrastre un tirador de rotación hacia la derecha o hacia la izquierda.
Girar un objeto con la ventana acoplable **Transformar**	Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Transformar**. Haga clic en el botón **Rotar**.

También puede ver y establecer el centro relativo de un objeto haciendo clic en éste para que aparezcan los tiradores de rotación y arrastrando el tirador de centro relativo (círculo con un punto en el medio) a una nueva posición.

Puede establecer el centro relativo de un objeto en su posición original activando la casilla de verificación **Centro relativo** de la ventana acoplable **Transformar** y haciendo clic en la opción de centro en el área que figura debajo de la casilla de verificación.

También puede girar un objeto mediante la barra de herramientas **Transformar**. Para abrir la barra de herramientas, haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Transformar**.

Para hacer girar un objeto sobre una coordenada de la regla

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Transformar**.

3 Haga clic en el botón **Rotar**.

4 Desactive la casilla **Centro relativo**.

5 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación**.

6 Escriba valores en cualquiera de los siguientes cuadros **Centro**:

- **X**: permite especificar el punto de la regla horizontal alrededor del cual rota el objeto.
- **Y**: permite especificar el punto de la regla vertical alrededor del cual gira el objeto.

7 Haga clic en **Aplicar**.

Para reflejar un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Transformar.**

3 Haga clic en el botón **Escalar y reflejar**.

4 En la ventana acoplable **Transformar**, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Reflejar horizontalmente**: le permite reflejar el objeto de izquierda a derecha.
- **Reflejar verticalmente**: le permite reflejar el objeto de arriba abajo.

Si desea reflejar el objeto sobre un punto de anclaje específico, active la casilla correspondiente al punto de anclaje deseado.

5 Haga clic en **Aplicar**.

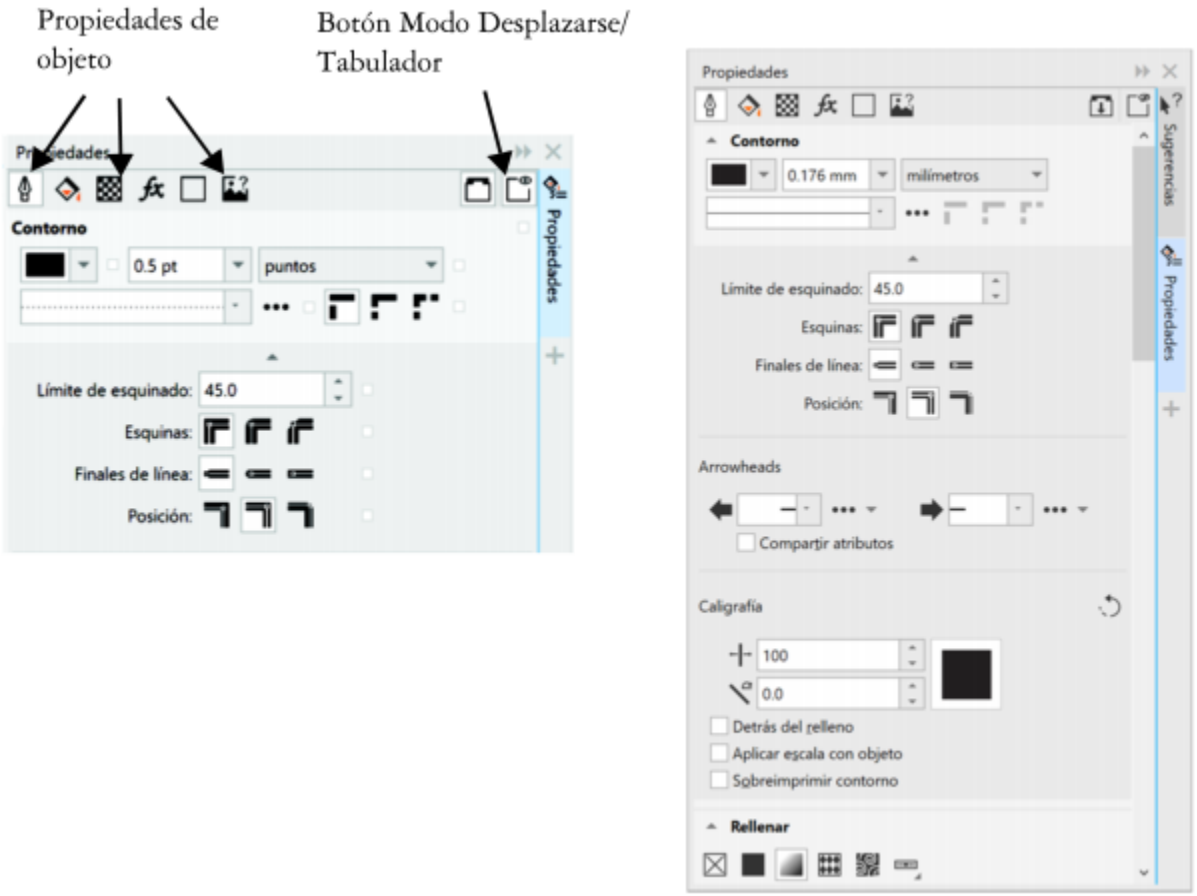
También se puede reflejar un texto manteniendo presionada la tecla **Ctrl** y arrastrando un tirador de selección hasta el extremo opuesto del objeto.

También puede reflejar un objeto seleccionado haciendo clic en el botón **Reflejar horizontalmente** o **Reflejar verticalmente** de la barra de propiedades.

Modificar objetos con la ventana acoplable Propiedades

La ventana acoplable **Propiedades** presenta propiedades y opciones de formato dependientes del objeto, lo que le permite modificar la configuración de los objetos desde un único lugar. Por ejemplo, si crea un rectángulo, la ventana acoplable **Propiedades** presenta automáticamente opciones de formato de contorno, relleno, transparencia y esquinas, así como las propiedades del rectángulo. Si crea un marco de texto, la ventana acoplable mostrará al instante las opciones de formato de caracteres, párrafos y marcos, así como las propiedades del marco de texto.

Puede navegar rápidamente a las propiedades que desea modificar mediante los controles situados en la parte superior de la ventana acoplable **Propiedades**. Además, se encuentran disponibles dos modos de visualización: Desplazarse y Tabulador. El modo Desplazarse muestra todas las propiedades de objeto relevantes, lo que le permite ir a las opciones que desea. En cambio, el modo Tabulador solo muestra un grupo de propiedades a la vez y oculta el resto de opciones. Por ejemplo, puede ver únicamente opciones de relleno y, a continuación, hacer clic en el botón **Contorno** para visualizar solo opciones de contorno.



En este ejemplo, la ventana acoplable Propiedades de objeto muestra las propiedades editables de un rectángulo seleccionado en el modo tabulador (izquierda) y el modo de desplazamiento (derecha).

Si los objetos tienen aplicados contornos, rellenos u otros estilos, aparecen indicadores de estilo al lado de la propiedad en la ventana acoplable **Propiedades**. Puede ocultar los indicadores de estilo para ahorrar espacio.

Para usar la ventana acoplable Propiedades

1 Seleccione un objeto.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

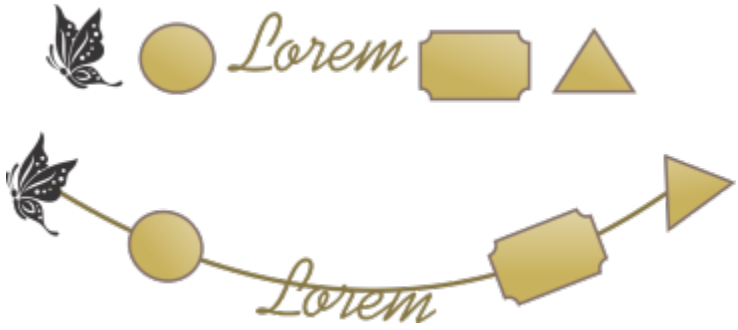
2 Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Mostrar las propiedades de objeto que desee modificar	Haga clic en el botón correspondiente, que se sitúan en la esquina superior derecha de la ventana acoplable.
Cambiar entre los modos Desplazarse y Tabulador.	Haga clic en el botón **Modo Desplazarse/Tabulador**.
Mostrar u ocultar los indicadores de estilo	Haga clic en el botón **Indicadores de estilo**.

Adaptar objetos a un trayecto

La función **Adaptar objetos al trayecto** permite adaptar cualquier tipo y número de objetos al trayecto seleccionado. La configuración de la rotación y la distribución inteligente permite personalizar la ubicación de objetos en el trayecto más fácilmente.

Puede distribuir objetos a lo largo de un trayecto estableciendo espacios iguales entre ellos. También puede distribuir objetos espaciando uniformemente sus puntos de referencia, como el centro de rotación o el origen del objeto. Los objetos se pueden girar para seguir el trayecto. Además, puede utilizar otras opciones como estilos de rotación y ángulos de giro diferentes para crear efectos únicos.



Adaptación de objetos a un trayecto

Para adaptar objetos a un trayecto

1. Mediante la herramienta **Selección**, seleccione los objetos que desea adaptar a un trayecto.
2. Mientras mantiene presionada la tecla **Mayús**, haga clic en el trayecto.
   Si no selecciona un trayecto, el último objeto seleccionado en el paso 1 se utilizará como trayecto.
3. Haga clic en **Objetos** ▸ **Adaptar objetos al trayecto**.
4. En la ventana acoplable **Adaptar objetos al trayecto**, seleccione la configuración que desee.
5. Haga clic en **Aplicar**.

Los objetos que se pueden utilizar como trayectos incluyen curvas, rectángulos, elipses, polígonos, texto artístico y grupos de objetos. Si un grupo contiene un objeto que no se puede utilizar como trayecto, el objeto no válido se excluye. Los objetos seleccionados se adaptan al trayecto del resto de objetos del grupo.

El orden de apilamiento de los objetos y el trayecto depende del orden de creación. Si creó el trayecto primero, aparecerá detrás de los objetos. Si creó el trayecto al final, aparecerá encima de los objetos.

La adaptación de grupos enlazados, como sombras con fundido, grupos de medios artísticos y mezclas, a un trayecto puede producir resultados inesperados.

Para utilizar B-splines y líneas de conexión como trayectos, primero debe convertirlos en curvas.

También puede acceder a la ventana acoplable **Adaptar objetos al trayecto** desde el menú **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables**, o haciendo clic en el botón **Personalización rápida** + de cualquier ventana acoplable y activando la casilla de verificación **Adaptar objetos al trayecto**.

Para adaptar una mezcla a un trayecto, le recomendamos que utilice un método alternativo. Haga clic en la herramienta **Mezcla**. A continuación, haga clic en el botón **Propiedades del trayecto** en la barra de propiedades, seleccione **Nuevo trayecto** y haga clic en un trayecto.

Para seleccionar la configuración Adaptar objetos al trayecto

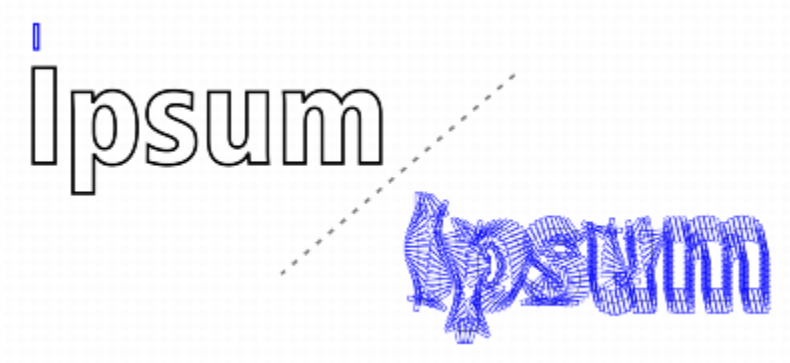
Utilice los controles de la ventana acoplable **Adaptar objetos al trayecto** (**Objetos** ▸ **Adaptar objetos al trayecto**) para personalizar el modo de ubicación de los objetos en el trayecto y crear efectos únicos.

Objetos

Mantener originales: Active esta casilla de verificación para adaptar copias de los objetos al trayecto seleccionado y mantener los objetos originales en su lugar.

Duplicados: La opción Adaptar objetos al trayecto permite crear automáticamente copias adicionales de los objetos seleccionados e incluirlas en el trayecto. Especifique el número de copias adicionales que se van a adaptar al trayecto en el cuadro **Duplicados**.

Agrupar todos los objetos: Active esta casilla de verificación si desea que los objetos se agrupen después de incluirlos en el trayecto. El trayecto no se incluye en el grupo para que pueda moverlo o eliminarlo fácilmente.



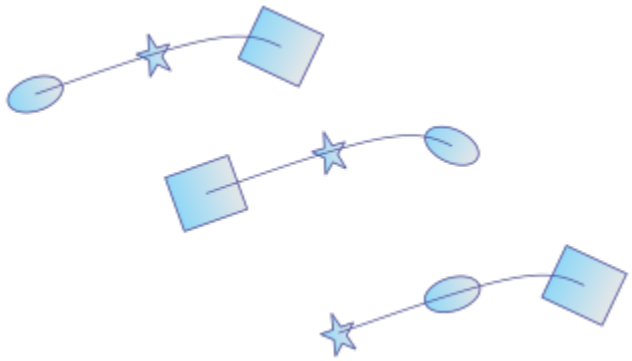
Este efecto se ha creado mediante la adaptación de un rectángulo y de 350 copias del rectángulo al trayecto de un objeto de texto.

Sendero

Tratar como contiguos: Esta opción surte efecto cuando se adaptan objetos a trayectos cerrados o trayectos que incluyen subtrayectos abiertos.

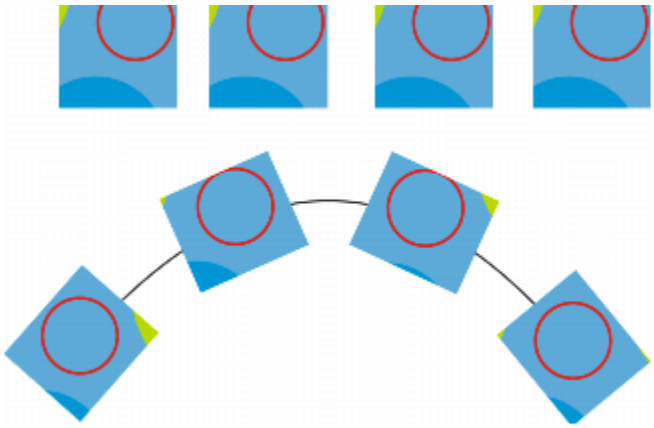
Posicionamiento de objetos

Orden: Este cuadro de lista le permite seleccionar el orden en el que aparecen los objetos seleccionados en el trayecto. Los objetos se pueden colocar por orden de selección o inverso. También puede colocarlos por tamaño, anchura o altura.



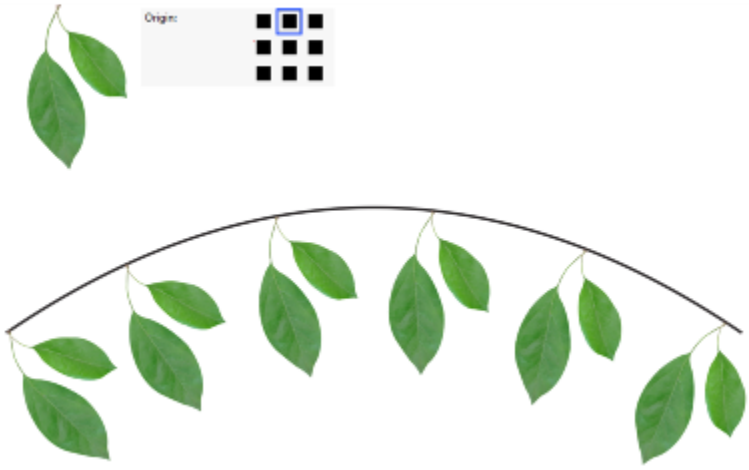
Las opciones de orden, de izquierda a derecha: selección: seguir el orden de selección; selección: orden inverso, y área: de pequeño a grande.

Distribución: Este cuadro de lista le permite elegir un método de distribución. Puede distribuir los objetos mediante la inserción de espacios iguales entre ellos (espaciado de objetos uniforme). También puede distribuir los objetos espaciando uniformemente los puntos de referencia seleccionados.



El método de espaciado de objetos uniforme se basa en la inserción de espacios iguales entre los objetos del trayecto.

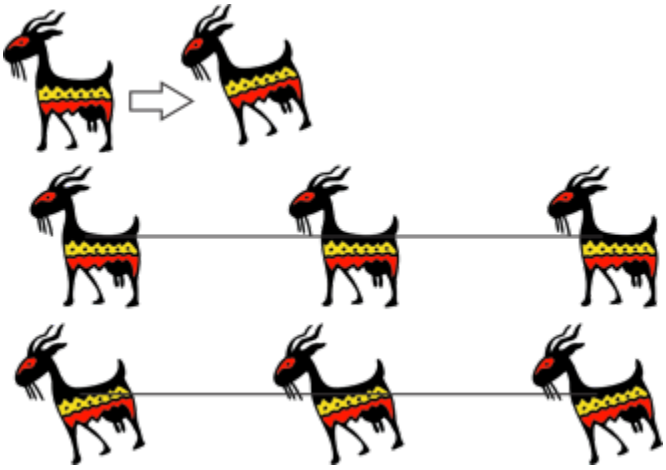
Puntos de referencia: Un objeto se ancla (adapta) al trayecto a través de su punto de referencia. El cuadro de lista **Referencia** le permite seleccionar el centro de rotación de cada objeto o el origen del objeto como punto de referencia. El origen del objeto, también conocido como "punto de anclaje", puede ser el centro de un objeto o cualquiera de los ocho puntos restantes de la caja delimitadora del objeto. Para modificar el punto de origen, solo tiene que hacer clic en otro punto del control **Origen**.



Método de espaciado del origen del objeto. El punto de origen del objeto se modifica para crear un efecto de hojas que cuelgan de una rama.

Opciones de rotación

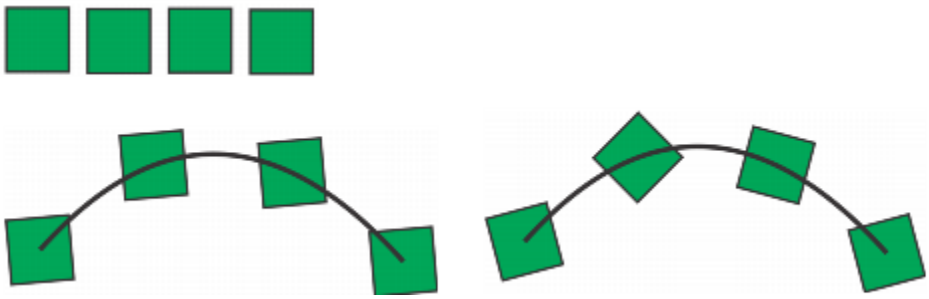
Ignorar rotación inicial: Este control le permite borrar todas las rotaciones anteriores aplicadas a los objetos antes de incluirlos en el trayecto.



Arriba: el clipart original gira. Centro: se adapta a un trayecto recto ignorando la rotación aplicada. Abajo: el clipart se adapta al trayecto, manteniendo su rotación.

Los siguientes controles le permiten mejorar la rotación de los objetos a lo largo del trayecto.

Estilo: Elija entre varios estilos de rotación para crear distintos efectos de rotación. El estilo **Uniforme** permite añadir la misma rotación a cada objeto del trayecto mediante la especificación de un valor en el cuadro **Ángulo de inicio**. El estilo **Progresivo** trabaja junto con los cuadros **Ángulo de inicio** y **Ángulo de giro** para añadir una rotación que cambia a lo largo del trayecto. Si desea crear un efecto de rotación más orgánico con ángulos de rotación que varían de forma aleatoria, puede seleccionar **Vibración** o **Vibración progresiva**. Puede especificar el rango de rotaciones aleatorias.

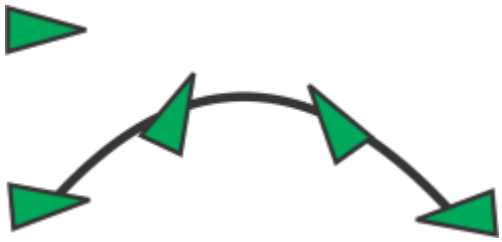


Izquierda: Con el estilo Uniforme, se añade el mismo ángulo de rotación a cada objeto del trayecto.
Derecha: Con el estilo Progresivo, cambia el ángulo de rotación que se añade a cada objeto.

Dirección: De forma predeterminada, la rotación añadida se aplica hacia la izquierda. Para cambiar la dirección, active la casilla de verificación **Hacia la derecha**.

Ángulo de inicio: Añade un ángulo de rotación a cada objeto.

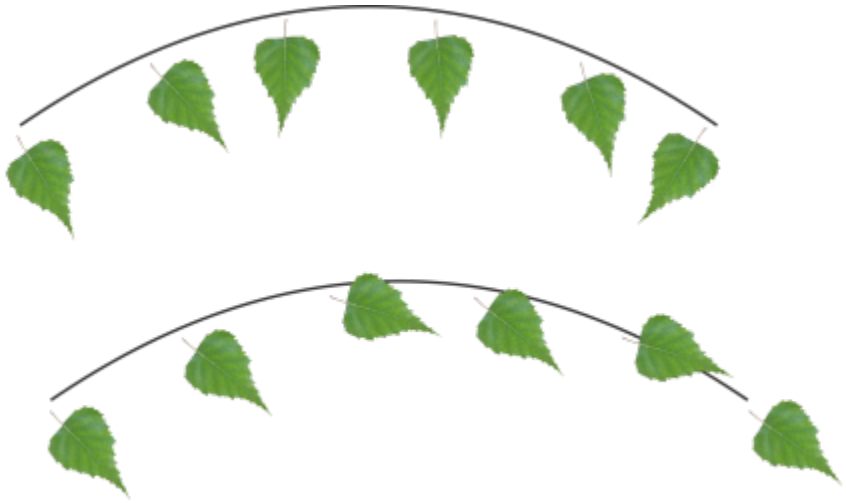
Ángulo de giro: Este control funciona junto con los estilos **Progresivo** y **Vibración progresiva**. Le permite añadir un ángulo de rotación a cada objeto, desde 0º hasta el valor especificado. Supongamos que quiere adaptar un objeto y tres duplicados a un trayecto, y especifica un ángulo de giro de 180º. Este ángulo de giro aplica una rotación adicional de 0º al primer objeto, 60º al segundo, 120º al tercero y 180º al último.



Estilo de rotación progresiva con un ángulo inicial de 5° y un ángulo de giro de 180°

Revoluciones: Una forma alternativa de añadir rotaciones a los objetos del trayecto de forma progresiva. Una revolución equivale a 360º.

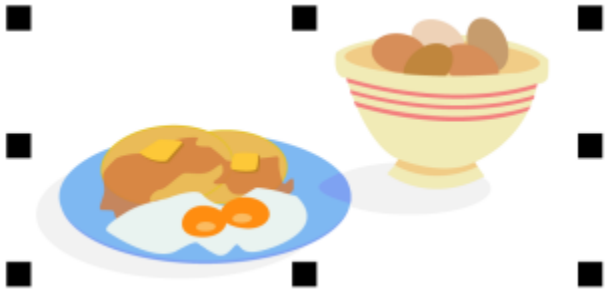
Rango: Este control se puede utilizar al seleccionar los estilos **Vibración** y **Vibración progresiva**. Especifique un rango de valores para las rotaciones aleatorias que se utilizan para crear vibraciones. Por ejemplo, con un valor de 15º, los ángulos de rotación varían entre 15º y -15º.



Ejemplos de los estilos de rotación Vibración (arriba) y Vibración progresiva (abajo) con un rango de 30°

Agrupar objetos

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



Los objetos individuales conservan sus atributos cuando están agrupados.

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

Para agrupar objetos

1 Seleccione los objetos.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Agrupar** ▸ **Agrupar**.

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

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

Es posible crear un grupo anidado si selecciona dos o más grupos de objetos y hace clic en **Objeto** ▸ **Agrupar** ▸ **Agrupar**. También puede agrupar objetos arrastrando un objeto encima de otro en la ventana acoplable **Objetos**. Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Objetos**.

También puede agrupar objetos haciendo clic en el botón **Agrupar objetos** de la barra de propiedades.

Para añadir un objeto a un grupo

- En la ventana acoplable **Objetos**, arrastre el objeto hasta el grupo.

  Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Objetos**.

Para quitar un objeto de un grupo

- En la ventana acoplable **Objetos**, arrastre un objeto fuera del grupo.

  Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Objetos**.

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

Para editar un objeto de un grupo

1. Haga clic en la herramienta **Selección** .
2. Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en un objeto de un grupo para seleccionarlo.
3. Edite el objeto.

También puede seleccionar un objeto de un grupo haciendo clic en el objeto en la ventana acoplable **Objetos**. Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Objetos**.

Para desagrupar objetos

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

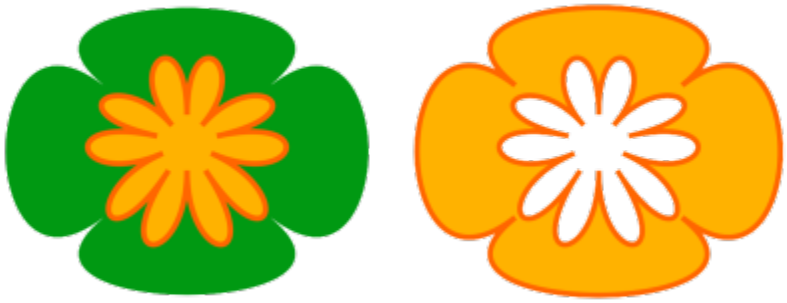
Al seleccionar **Desagrupar todo** también se desagrupan todos los nodos anidados. Si desea conservar los grupos anidados, utilice la opción **Desagrupar**.

También puede desagrupar objetos haciendo clic en el botón **Desagrupar** de la barra de propiedades.

También puede desagrupar todos los grupos anidados dentro un grupo haciendo clic en el botón **Desagrupar todo** de la barra de propiedades.

Combinar objetos

La combinación de dos o más objetos crea un solo objeto con los mismos atributos de relleno y contorno. Puede combinar rectángulos, elipses, polígonos, estrellas, espirales, gráficos o texto, para convertirlos en un solo objeto de curva. Si necesita modificar los atributos de un objeto que se ha combinado a partir de objetos separados, puede separar los objetos. Puede extraer un subtrayecto de un objeto combinado para crear dos objetos diferentes. También puede soldar dos o más objetos para crear un único objeto. Si desea obtener más información sobre cómo soldar objetos, consulte la sección "Soldadura e intersección de objetos" en la página 229.



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

Para combinar objetos

1 Seleccione los objetos que desea combinar.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Combinar**.

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

También puede combinar los objetos seleccionados si hace clic en el botón **Combinar** de la barra de propiedades.

Puede cerrar líneas abiertas en un objeto combinado haciendo clic en **Objeto** ▸ **Unir curvas** y seleccionando la configuración en la ventana acoplable **Unir curvas**.

Para separar un objeto combinado

1 Seleccione un objeto combinado.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Descombinar curva**.

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

Para extraer un subtrayecto de un objeto combinado

1 Haga clic en la herramienta **Forma** y seleccione un segmento, un nodo o un grupo de nodos de un objeto combinado.

2 Haga clic en el botón **Extraer subtrayecto** de la barra de propiedades.

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

Bloquear objetos

Si se bloquea un objeto, esto impide que éste se mueva, cambie su tamaño, se transforme, se rellene o cambie de algún modo de manera accidental. Puede bloquear un objeto, o varios, u objetos agrupados. Para cambiar un objeto bloqueado, primero debe desbloquearlo. Puede desbloquear los objetos uno a uno, o todos los objetos bloqueados a la vez.

Para bloquear un objeto

- Seleccione un objeto y haga clic en **Objeto** ▸ **Bloquear** ▸ **Bloquear**.

Los objetos enlazados, como mezclas, siluetas o texto dentro de un objeto, no se pueden bloquear. Tampoco se pueden bloquear objetos que forman parte de grupos o de grupos enlazados.

También puede bloquear un objeto haciendo clic derecho en el mismo y a continuación haciendo clic en **Bloquear**.

También puede bloquear un objeto haciendo clic en el icono de bloqueo junto al nombre del objeto en la ventana acoplable **Objetos**.

Para desbloquear objetos

1. Seleccione un objeto o grupo de objetos bloqueados.
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Bloquear** y, a continuación, en una de las siguientes opciones:
   - **Desbloquear**
   - **Desbloquear todo**

También puede desbloquear un objeto haciendo clic derecho en el mismo y a continuación haciendo clic en **Desbloquear**.

También puede desbloquear varios objetos bloqueados arrastrándolos en la segunda columna de la ventana acoplable **Objetos**.

Buscar y reemplazar objetos

Puede buscar objetos para reemplazarlos o editarlos rápidamente.

Usando criterios de búsqueda especificados por usted, puede encontrar y seleccionar objetos en un dibujo. Los criterios de búsqueda pueden incluir tipo de objeto y sus propiedades relacionadas, propiedades de relleno y contorno, efectos vectoriales aplicados a objetos, o el nombre de un objeto o estilo. Por ejemplo, puede buscar y seleccionar todos los rectángulos con esquinas redondeadas y sin relleno. Puede asimismo buscar objetos que contengan las mismas propiedades que un objeto seleccionado. Puede cambiar los criterios de búsqueda en el transcurso de la misma. También es posible guardar los criterios de búsqueda para utilizarlos más adelante.

También puede buscar objetos que contengan las propiedades que especifique para, a continuación, reemplazar esas propiedades por otras. Por ejemplo, puede reemplazar todos los rellenos de objeto de un color determinado con rellenos de un color diferente. Permite asimismo reemplazar los modelos y paletas de color, propiedades del contorno y atributos de texto, tales como fuentes y tamaño de la fuente.

Se puede asimismo buscar palabras específicas y reemplazarlas por otras palabras. Si desea obtener más información, consulte la sección "Buscar, editar y convertir texto" en la página 501.

Para buscar y seleccionar objetos

1 Haga clic en **Editar** ▸ **Buscar y reemplazar**.

2 En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, seleccione **Buscar objetos** en el cuadro de lista de la parte superior de la ventana acoplable.

3 Active la opción **Propiedades**.

4 Haga clic en **Añadir consulta** y después en el cuadro de diálogo que aparece haga lo siguiente:

- Haga clic en la flecha junto a **Tipos de objeto** y active las casillas correspondientes a los tipos de objeto que desea incluir en la búsqueda. Puede acotar la búsqueda especificando propiedades de objeto. Para incluir todos los objetos en una búsqueda, active la casilla **Tipos de objeto**.
- Haga clic en la flecha junto a **Rellenos** y active las casillas correspondientes a los tipos de relleno que desea incluir en la búsqueda. Puede acotar la búsqueda especificando propiedades de relleno. Para incluir tipos de relleno en una búsqueda, active la casilla **Rellenos**. Si desea obtener más información sobre tipos de relleno y sus propiedades, consulte la sección "Rellenos " en la página 377.
- Haga clic en la flecha junto a **Contornos** y active las casillas correspondientes a los tipos de contorno que desea incluir en la búsqueda. Puede acotar la búsqueda especificando propiedades de contorno. Para incluir todos los tipos de contorno en una búsqueda, active la casilla **Contornos**. Si desea obtener más información sobre contornos y sus propiedades, consulte la sección "Asignar formato a líneas y contornos " en la página 138.
- Haga clic en la flecha junto a **Efectos especiales** y active las casillas correspondientes a los efectos especiales que desea incluir en la búsqueda. Puede acotar la búsqueda especificando propiedades de efectos especiales. Para incluir todos los objetos con un efecto especial en una búsqueda, active la casilla **Efectos especiales**. Si desea obtener más información sobre efectos especiales y sus propiedades, consulte la sección "Adición de efectos 3D " en la página 447.

5 Haga clic en **Aceptar**.

6 Haga clic en **Editar** ▸ **Buscar y reemplazar**.

7 En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, haga clic en una de las opciones siguientes:

- Haga clic en **Buscar siguiente** o **Buscar anterior** para desplazarse por los objetos que cumplen los criterios de la búsqueda.
- **Buscar todo** para seleccionar todos los objetos que cumplen los criterios de búsqueda .
- **Editar consulta** para modificar los criterios de búsqueda.

También es posible

Buscar objetos por nombre	En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, active la casilla **Nombres o estilos**, active la casilla **Nombre de objeto** y escriba el nombre del objeto.
Buscar objetos por estilo	En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, active la casilla **Nombres y estilos**, active la casilla **Estilo** y active la opción **Nombre** para escoger el nombre del estilo o active la opción **Tipo** para escoger el tipo de estilo.
Guardar criterios de búsqueda de objeto	Haga clic en el botón **Guardar** , escriba un nombre en el cuadro **Guardar como**, localice el archivo **Donde** desea guardar el archivo y haga clic en **Guardar**. Los criterios de búsqueda se guardan en un archivo FIN.
Volver a utilizar los criterios de búsqueda de objeto	Haga clic en el botón **Cargar** , vaya a la carpeta en la que está almacenado el archivo FIN y haga clic en **Abrir**.

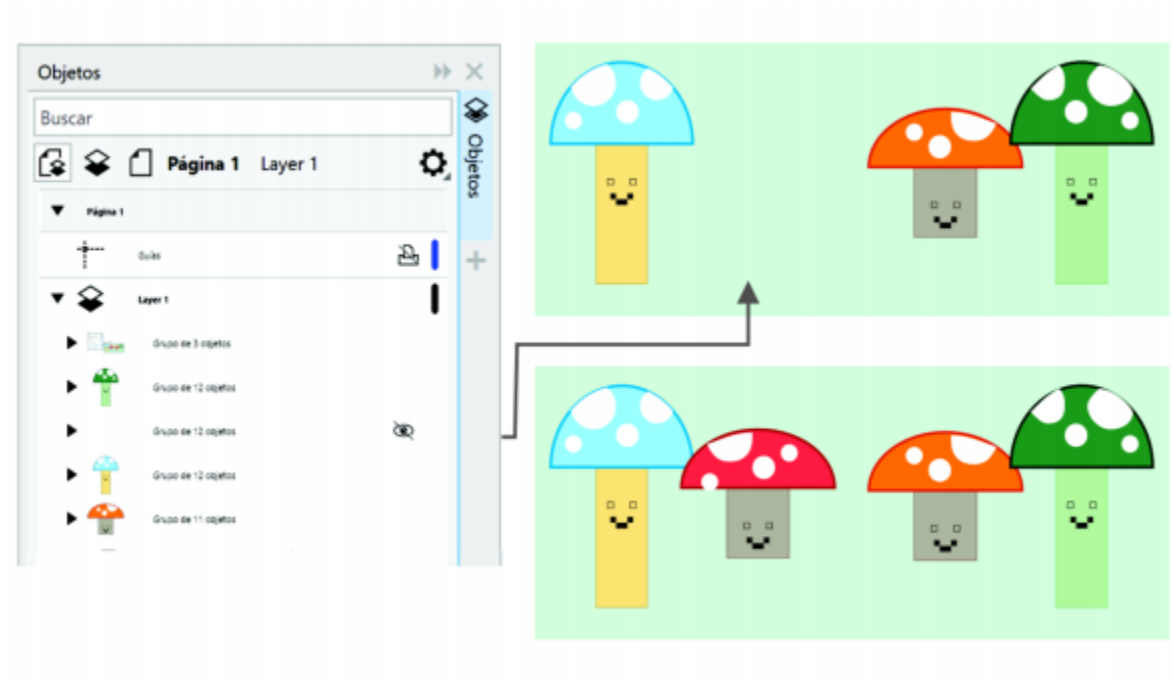
También puede iniciar una búsqueda de objeto pulsando **Ctrl** + **F**.

Para encontrar objetos con propiedades similares

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Editar** ▸ **Buscar y reemplazar**.
3. En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, haga clic en **A partir de la selección**.
   El área **Opciones de búsqueda** muestra todas las propiedades del objetos seleccionado.
4. Haga clic en una de las opciones siguientes:
   - Haga clic en **Buscar siguiente** o **Buscar anterior** para desplazarse por los objetos que cumplen los criterios de la búsqueda.
   - **Buscar todo** para seleccionar todos los objetos que cumplen los criterios de búsqueda.
   - **Editar consulta** para modificar los criterios de búsqueda.

Ocultar y mostrar objetos

CorelDRAW permite ocultar objetos y grupos de objetos para facilitar la edición de objetos en proyectos complejos y experimentar con los diseños más fácilmente.



Puede ocultar y mostrar objetos.

Para ocultar un objeto

1. Seleccione el objeto que desee ocultar.
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Ocultar** ▸ **Ocultar**.

Cuando un objeto está oculto, en la ventana acoplable **Objetos**, se muestra un icono de ojo junto a su nombre.

También puede acceder al comando **Ocultar** haciendo clic derecho en un objeto.

Para mostrar objetos ocultos

- Haga clic en **Objeto** ▸ **Ocultar** y, a continuación, haga clic en uno de los siguientes comandos:
  - **Mostrar**
  - **Mostrar todo**

También puede mostrar un objeto oculto haciendo clic en el icono de ojo junto al nombre del objeto en la ventana acoplable **Objetos**.

También puede mostrar varios objetos ocultos haciendo clic y arrastrando sobre los iconos de ojo junto a los nombres de los objetos.

Restringir objetos

Puede restringir la forma en que los objetos se dibujan y editan, utilizando la tecla de restricción mientras dibuja. Por ejemplo, puede presionar la tecla de restricción para restringir un rectángulo a un cuadrado, una elipse a un círculo, o una línea recta a una línea perfectamente vertical u horizontal. La opción predeterminada en la aplicación para restringir la forma o el ángulo de los objetos, es la tecla **Ctrl**, y la tecla **Mayús** para dibujar formas desde su centro hacia fuera. No obstante, puede cambiar la tecla de restricción predeterminada a **Mayús** en cualquier momento.

Puede usar una tecla de control para dibujar o girar un objeto, o los nodos y tiradores de control de un objeto, en incrementos preestablecidos. Estos incrementos se conocen como ángulos de restricción. El valor preestablecido es de 15 grados, pero puede cambiarlo para que se ajuste a sus necesidades.

Para restringir objetos mientras los dibuja o edita

Para	Realice lo siguiente
Restringir una forma para que tenga la misma anchura y altura	Mientras mantiene presionada la tecla **Ctrl**, dibuje en sentido diagonal.
Utilizar un incremento predeterminado (el ángulo de restricción) para dibujar o rotar un objeto	Mientras mantiene presionada la tecla **Ctrl**, mueva el cursor para dibujar o rotar el objeto.

Un rectángulo se restringe a un cuadrado, una elipse a un círculo, y un polígono a una forma con lados de la misma longitud.

Para cambiar la tecla de restricción

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Selección**.
3. En el área **teclas Ctrl y Mayús**, active una de las opciones siguientes:

- **CorelDRAW predeterminado:** permite utilizar la tecla **Ctrl** como la tecla de restricción y la tecla **Mayús** para dibujar formas desde su centro de origen hacia afuera
- **Estándar de Windows** — le permite utilizar la tecla **Mayús** como la tecla de restricción y la tecla **Ctrl** para aplicar transformaciones al duplicado de un objeto a la vez que deja el original intacto.

Para cambiar el ángulo de restricción

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Editar**.
3. Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de restricción**.

Códigos de barras

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

El **Asistente de códigos de barras** lo guiará por el proceso de inserción de códigos de barras. Si necesita más información sobre cualquier paso, puede consultar la Ayuda del **Asistente de códigos de barras**.

También puede insertar códigos QR. Si desea obtener más información, consulte la sección "Insertar códigos QR" en la página 319.

Para insertar un código de barras

1. Haga clic en **Objeto** ▸ **Insertar** ▸ **Código de barras**.
2. Siga las instrucciones del **Asistente de códigos de barras**.

   Si necesita ayuda con la selección de opciones, haga clic en **Ayuda** en el **Asistente de códigos de barras**.

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

CorelDRAW® 2019

Enlazar e incorporar objetos

Enlace e incorporación de objetos (OLE) es un método de intercambio de información entre aplicaciones. Gracias al método OLE, puede trasladar los objetos seleccionados o archivos completos de una aplicación, denominada aplicación de origen, a otra, denominada aplicación de destino.

Puede mover estos objetos y archivos libremente entre las aplicaciones siempre que éstas sean compatibles con OLE. CorelDRAW permite crear y editar objetos OLE, además de insertar objetos y archivos creados en otras aplicaciones.

Al enlazar objetos se producirán archivos de mayor tamaño, aunque resulta de utilidad cuando se desea utilizar un objeto o archivo en varios archivos. Para cambiar todas las copias del objeto o archivo, basta con cambiar el objeto en la aplicación de origen. El enlace también resulta útil cuando la aplicación de destino no es directamente compatible con los archivos creados en la aplicación de origen. La incorporación es útil cuando se desea incluir todos los objetos en un solo archivo. Los objetos incorporados no se encuentran enlazados al archivo de origen y, como resultado, el resultado es un tamaño de archivo menor en la aplicación de destino.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Insertar objetos enlazados o incorporados" (página 315)
- "Editar objetos enlazados o incorporados" (página 316)

Insertar objetos enlazados o incorporados

CorelDRAW permite insertar archivos de CorelDRAW como objetos enlazados o incorporados en otras aplicaciones. También puede insertar un objeto enlazado o incorporado en el mismo CorelDRAW. El objeto enlazado permanece conectado al archivo de origen, mientras que el objeto incorporado no tiene ninguna conexión con el archivo de origen, sino que se integra en el documento activo.

Para insertar un objeto enlazado

1. En CorelDRAW, seleccione un objeto.
   Asegúrese primero de haber guardado el archivo.
2. Haga clic en **Editar** ▶ **Copiar**.
3. Haga clic en **Editar** ▶ **Pegado especial** en la aplicación de destino.
4. Active la opción **Pegar enlace**.

Para insertar un objeto enlazado en el dibujo activo desde otra aplicación, haga clic en **Objeto** ▸ **Insertar** ▸ **Objeto**. En el cuadro de diálogo **Insertar nuevo objeto**, active la opción **Crear desde archivo**, localice el archivo que desee insertar y active la casilla **Enlazar**.

Para insertar un objeto incorporado

1. En la aplicación de destino, haga clic en **Objeto** ▸ **Insertar** ▸ **Objeto**.
2. Active la opción **Crear desde archivo**.
3. Haga clic en el botón **Explorar**.
4. Haga clic en el nombre del archivo deseado.

Para crear un objeto incorporado, también puede activar la opción **Crear nuevo** y elegir la aplicación en la que desea crear el objeto en el cuadro de lista **Tipo de objeto**.

Puede insertar un objeto incorporado si selecciona el objeto en la aplicación de origen y lo arrastra a la ventana de la aplicación de destino.

Editar objetos enlazados o incorporados

Puede editar un objeto enlazado o incorporado. Puede editar un objeto enlazado modificando su archivo de origen. Los cambios que realice en el archivo de origen se aplicarán automáticamente al objeto enlazado. También puede modificar los objetos enlazados; por ejemplo, puede actualizarlos, sustituir el archivo de origen de un objeto por otro archivo, o bien romper un enlace entre el objeto enlazado y el archivo de origen.

Para editar un objeto enlazado o incorporado

1. Haga doble clic en el objeto enlazado o incorporado para iniciar la aplicación de origen.
2. Edite el objeto en la aplicación de origen.
3. Guarde los cambios en la aplicación de origen.
4. Cierre la aplicación de origen.
5. Vuelva a la ventana de la aplicación activa para revisar los cambios.

En casi todos los casos, solo podrá editar los objetos OLE en la aplicación de origen. Si intenta modificar un objeto OLE en CorelDRAW, tenga en cuenta que existen ciertas limitaciones. En función del origen del objeto OLE, es posible que no pueda girar, inclinar, clonar, recortar, soldar, cruzar, usar como símbolos ni combinar los objetos OLE. Además, es posible que no pueda aplicar ninguno de los efectos del menú **Efectos** a los objetos OLE, excepto los objetos PowerClip. Solo puede cambiar el tamaño, desplazar y copiar estos objetos, y situarlos en objetos contenedores PowerClip.

También puede editar objetos enlazados o incorporados iniciando la aplicación de origen y abriendo el archivo directamente.

Para modificar un objeto enlazado

1. Seleccione un objeto enlazado con la herramienta **Selección** .
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Insertar** ▸ **Enlaces**.
3. Haga clic en uno de los botones siguientes:

- **Actualizar ahora**: actualiza el objeto enlazado para reflejar los cambios efectuados en el archivo de origen.
- **Abrir origen**: abre el objeto en la aplicación de origen.
- **Cambiar origen**: redirige el enlace a otro archivo.
- **Romper enlace**: desconecta el enlace para que el objeto quede incorporado al archivo.

Códigos QR

Un código Quick Response (QR) es un tipo de código de barras que representa información en dos dimensiones. Normalmente, los códigos QR están formados por puntos (también denominados “píxeles”) dispuestos en un patrón cuadrado sobre un fondo de contraste. Una de las características más conocidas de estos códigos es su facilidad de lectura; además, pueden almacenar información como direcciones de sitios web, números de teléfono y mensajes.

Gracias al uso cada vez más extendido de los teléfonos inteligentes, los códigos QR se han convertido en un elemento popular de los embalajes y la publicidad para consumidores. Al escanear un código QR con un teléfono inteligente, podrá acceder rápidamente al sitio web de la marca para obtener más información sobre un producto.

Para insertar, editar y validar códigos QR, debe estar conectado a Internet e iniciar sesión en su cuenta.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Insertar códigos QR" (página 319)
- "Editar códigos QR" (página 320)
- "Validar códigos QR" (página 323)

Insertar códigos QR

CorelDRAW permite insertar códigos QR con información incorporada como direcciones web, direcciones de correo electrónico, números de teléfono, mensajes de texto, geolocalizaciones o textos sin formato. Tras insertar un código QR, podrá editarlo y validarlo. Si desea obtener más información, consulte las secciones "Editar códigos QR " en la página 320 y "Validar códigos QR" en la página 323.

Ejemplo de un código QR

Para insertar un código QR

1 Haga clic en **Objeto** ▸ **Insertar** ▸ **código QR**.

2 En la ventana acoplable Propiedades, seleccione una de las opciones siguientes en el cuadro de lista **tipo de código QR**:

- **URL**: permite especificar la URL de un sitio web.
- **Dirección de correo electrónico**: permite especificar una dirección de correo electrónico si desea utilizar el código QR para generar un mensaje en blanco.
- **Número de teléfono**: permite especificar un número de teléfono para el código QR. En función del lector QR que utilice, al escanear el código se puede iniciar, con su autorización, una llamada telefónica al número de teléfono especificado con su teléfono inteligente.
- **SMS**: permite incluir un mensaje SMS escribiendo un número de teléfono y un texto para el mensaje. Con su autorización, el lector QR puede iniciar el envío de un mensaje SMS al número de teléfono que se haya especificado.
- **Contacto**: permite especificar información de contacto en formato vCard o meCard. En el cuadro de lista **Tipo de tarjeta de contacto**, seleccione **vCard** o **meCard** y escriba la información de contacto en los cuadros correspondientes. Con su autorización, esta información de contacto puede añadirse automáticamente a la libreta de direcciones de su teléfono.
- **Evento del calendario**: permite programar un evento especificando un nombre, una ubicación, y la fecha y hora de inicio o finalización del evento. Con su autorización, el evento se podrá añadir al calendario.
- **Geolocalización**: permite mostrar una ubicación geográfica especificando valores de latitud y longitud.
- **Texto sin formato**: permite incluir texto sin formato.

Para insertar, editar y validar códigos QR, debe estar conectado a Internet e iniciar sesión en su cuenta.

Editar códigos QR

Una vez insertado un código QR, puede usar la ventana acoplable Propiedades para personalizar el relleno de píxeles, el relleno de fondo, el contorno del relleno y la forma del píxel y la redondez de las esquinas. Al personalizar la forma de los píxeles, los marcadores (los tres cuadrados de mayor tamaño de las esquinas, así como uno o varios cuadrados más pequeños del interior del patrón del código) no se modificarán con el fin de que siga siendo sencillo leer el código. También podrá especificar los márgenes del código QR o soldar los píxeles entre sí.

Un código QR con texto añadido y formas de píxeles personalizadas. Los marcadores no se han modificado.

De izquierda a derecha: color de relleno de píxeles personalizado, color de relleno de píxeles y fondo personalizado, color de relleno de píxeles y de contorno personalizados con anchura de contorno de píxeles personalizada.

De izquierda a derecha: códigos QR con formas de píxeles circulares, de diamante y de estrella.

Corrección de errores

Aunque los efectos visuales, los logotipos o los textos añadidos pueden dotar de un diseño artístico a los códigos QR, pueden producir errores en algunos escáneres. Puede utilizar la configuración de corrección de errores para minimizar la posibilidad de que se produzcan errores durante el escaneo de códigos QR. Por ejemplo, si parte del patrón de píxeles se cubre de texto o gráficos, la corrección de errores duplicará algunos de los datos ocultos con el fin de que estos puedan recuperarse. Existen cuatro niveles de corrección de errores.

Puede mover, cambiar de tamaño, escalar y alinear el código QR como cualquier otro objeto. Si desea obtener más información, consulte "Objetos" en la página 255.

Gracias a los códigos QR, puede utilizar estilos para controlar el aspecto del relleno, el contorno y otras propiedades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Estilos y conjuntos de estilos" en la página 587. También podrá cambiar el aspecto predeterminado de los códigos QR modificando las propiedades de objeto predeterminadas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Administrar las propiedades de objeto predeterminadas" en la página 592.

Para editar un código QR

1 Haga doble clic en el código QR.

2 En la ventana acoplable Propiedades, realice cualquiera de las acciones siguientes.

Para	Realice lo siguiente
Aplicar un relleno a los píxeles del código QR	Seleccione un tipo de relleno en el cuadro de lista **Tipo de relleno de píxeles** y, a continuación, elija un relleno en el selector **Color de relleno de píxeles**. Si desea personalizar el relleno, haga clic en el botón **Configuración de relleno de píxeles** ■■■ que está situado junto al selector de colores de píxeles; a continuación, especifique las opciones de configuración de relleno.

Para	Realice lo siguiente
Aplicar un relleno al fondo	Seleccione un tipo de relleno en el cuadro de lista **Tipo de relleno del fondo** y, a continuación, elija un relleno en el selector **Color de relleno del fondo**. Si desea personalizar el relleno, haga clic en el botón **Configuración de relleno del fondo** ■■■ que está situado junto al selector de colores del fondo; a continuación, especifique las opciones de configuración de relleno.
Especificar la anchura y el color del contorno de píxeles	Escriba un valor en el cuadro **Anchura del contorno de los píxeles** y, a continuación, elija un color en el selector **Color del contorno de los píxeles**. Si desea personalizar el contorno, haga clic en el botón **Configuración del contorno de los píxeles** ■■■ que está situado junto al selector de colores de contorno; a continuación, especifique las opciones de configuración de contorno.
Especificar los márgenes del código QR	Escriba un valor en el cuadro **Márgenes**.
Seleccionar una forma de píxeles	Elija una forma en el selector **Forma del píxel**. Para establecer el porcentaje de relleno de los píxeles, escriba un valor en el cuadro **Factor de relleno de píxeles**.
Soldar píxeles	Haga clic en el botón de flecha ▼ en la parte inferior de la sección **Código QR** para ampliarla y, luego, active la casilla de verificación **Soldar píxeles**.
Establecer la redondez de las esquinas de los píxeles	Haga clic en el botón de flecha ▼ en la parte inferior de la sección **Código QR** para ampliarla y, luego, escriba un valor en el cuadro **Redondez de los píxeles**.

Al editar el relleno, asegúrese de que exista un contraste alto entre los píxeles y el fondo con el fin de evitar errores durante el escaneo de códigos.

Para insertar, editar y validar códigos QR, debe estar conectado a Internet e iniciar sesión en su cuenta.

Para añadir un objeto de texto o gráfico a un código QR

1. Seleccione el objeto de texto o gráfico que desee añadir.
2. Mueva el objeto y colóquelo en el código QR.

   Si el objeto se encuentra detrás del código QR, cambie el orden de apilamiento mediante el comando **Objeto** ▸ **Orden**.

Para establecer el nivel de corrección de errores

1. Haga doble clic en un código QR.

2 En la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón de la flecha de la parte inferior de la sección del **código QR** para apilarla y seleccione una opción del cuadro de lista **Nivel de corrección de errores**.

Los niveles de corrección de errores especifican el porcentaje de información de un código QR que puede restaurarse en caso de que se pierda.

- **Baja**: restaura el 7 % de la información.
- **Media**: restaura el 15 % de la información.
- **Cuartil**: restaura el 25 % de la información.
- **Alta**: restaura el 30 % de la información.

Los niveles de corrección superiores duplicarán un porcentaje mayor de la información, lo que puede limitar la cantidad de nueva información que puede almacenar un código QR. Esto podría suponer un problema para los códigos QR que vayan a incluir la máxima cantidad de información (o que ya la contengan) antes de aplicar un nivel alto de corrección de errores. En ese caso, se le preguntará si desea reducir el nivel de corrección o la cantidad de datos del código QR.

Validar códigos QR

Después de insertar y aplicar formato a un código QR, podrá validarlo para garantizar que los escáneres y lectores de códigos QR puedan leerlo.

Para validar un código QR

1 Haga doble clic en el código QR.

2 En la ventana acoplable Propiedades, haga clic en **Validar**.

Para insertar, editar y validar códigos QR, debe estar conectado a Internet e iniciar sesión en su cuenta.

Para validar un código QR que no ha sido creado en CorelDRAW, haga clic en **Objeto** ▸ **Insertar** ▸ **Validar código de barras**, y seleccione con recuadro el código QR.

Capas

Las capas le ayudan a organizar y disponer objetos en ilustraciones complejas.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Crear capas" (página 325)
- "Visualizar capas, páginas y objetos" (página 329)
- "Cambiar las propiedades de capas" (página 331)
- "Buscar, mover y copiar capas y objetos" (página 334)

Crear capas

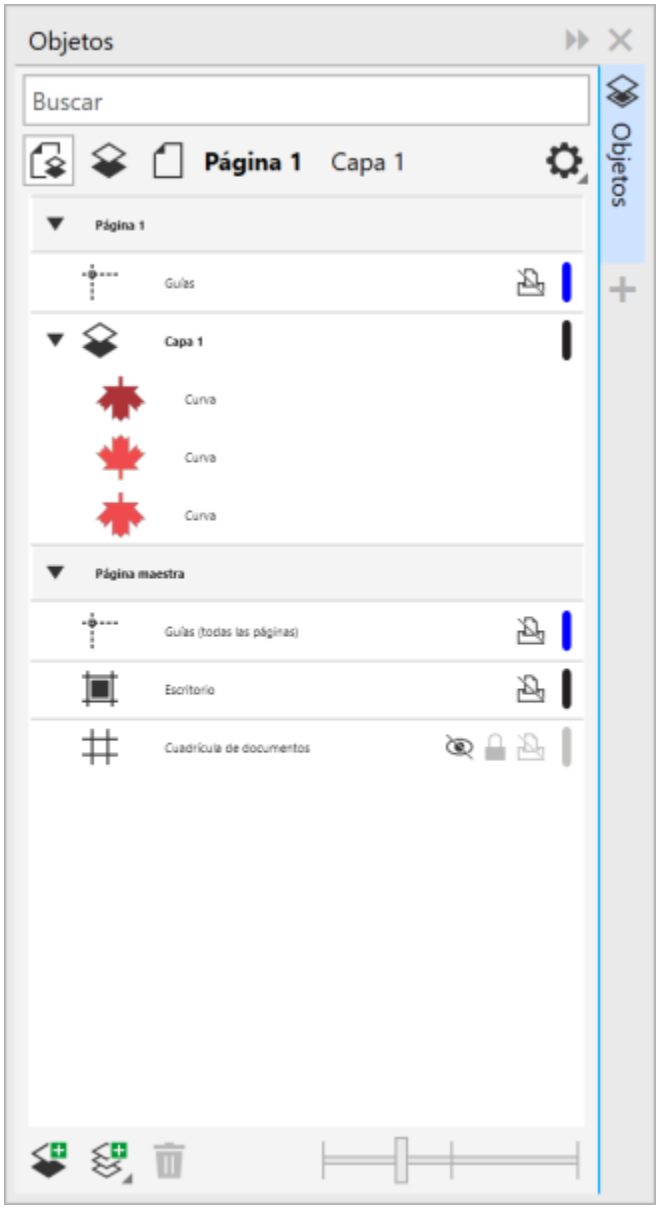
Todos los dibujos de CorelDRAW constan de objetos apilados. El orden vertical de esos objetos (el orden de apilamiento) influye en el aspecto del dibujo. Un modo eficaz de organizar estos objetos es mediante el uso de planos invisibles llamados capas.

Los dibujos pueden ensamblarse situando objetos en distintos niveles o capas.

El uso de capas aporta una mayor flexibilidad a la hora de organizar y editar los objetos en los dibujos complejos. Un dibujo puede dividirse en varias capas, cada una de las cuales contendrá una parte del contenido del dibujo. Por ejemplo, puede usar capas para organizar un plano arquitectónico para un edificio. Los distintos componentes del edificio (cañerías, instalación eléctrica, estructura, etc.) pueden organizarse colocándolos en capas diferentes.

Capas locales y capas maestras

Todo el contenido se coloca en capas. El contenido que se aplica a una página específica se coloca en una capa local. El contenido que se aplica a todas las páginas en un documento se puede colocar en una capa global llamada capa maestra. Las capas maestras se almacenan en una página virtual llamada Página maestra.



La ventana acoplable Administrador de objetos muestra la estructura de capas predeterminada. Los nombres de la página y capa activas aparecen en la parte superior.

Puede crear capas maestras para todas las páginas, para páginas pares o para páginas impares. Por ejemplo, la colocación de contenido en una capa maestra par significa que el contenido aparecerá en todas las páginas pares, pero no en las impares.

Cada nuevo archivo se crea con una página predeterminada (Página 1) y una Página maestra. La página predeterminada contiene las siguientes capas:

- **Guías**: almacena líneas guía específicas de una página (local). Todos los objetos colocados en la capa de guías aparecen solo como contornos, que actúan como líneas guía.
- **Capa 1**: representa la capa local predeterminada. Cuando arrastra objetos en la página, los objetos se añaden a esta capa si no elije una capa diferente.

La Página maestra es una página virtual que contiene información que se aplica a todas las páginas en un documento. Puede añadir una o más capas a una página maestra para que contenga elementos tales como cabeceras, pies de página o un fondo estático. De forma predeterminada, una página maestra contiene las siguientes capas:

- **Guías (todas las páginas)**: contiene las líneas guía que se utilizan para todas las páginas del documento. Todos los objetos colocados en la capa de guías aparecen solo como contornos, que actúan como líneas guía.
- **Escritorio**: contiene objetos que están fuera de los bordes de la página de dibujo. Esta capa le permite guardar objetos que quizás desee incluir en el dibujo más tarde.
- **Cuadrícula de documentos**: contiene la cuadrícula del documento que se utiliza para todas las páginas del documento. La cuadrícula de documentos siempre es la capa inferior.

Las capas predeterminadas de la capa maestra no se pueden eliminar ni copiar.

Para añadir contenido a una capa, debe convertirla en la capa activa.

Puede eliminar las capas locales seleccionadas. Si un documento contiene capas sin contenido, puede eliminarlas todas a la vez para reducir el desorden.

Para crear una capa

1 Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Haga clic en el botón **Opciones** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Crear una capa local	Haga clic en **Capa** ▸ **Nueva capa**.
Crear una capa maestra para todas las páginas	Haga clic en **Capa** ▸ **Nueva capa maestra (todas las páginas)**.
Crear una capa maestra para las páginas impares	Haga clic en **Capa** ▸ **Nueva capa maestra (páginas impares)**. Este comando solo está disponible cuando la página activa es impar.
Crear una capa maestra para las páginas pares	Haga clic en **Capa** ▸ **Nueva capa maestra (páginas pares)**. Este comando solo está disponible cuando la página activa es par.

Para usar una capa en el dibujo, debe primero activar la capa haciendo clic en el nombre de la capa en la ventana acoplable **Objetos**. Al crear un dibujo nuevo, la capa predeterminada (Capa 1) será la capa activa.

Las capas maestras siempre se añaden a la página maestra. El contenido que se añade a estas capas es visible en todas las páginas del documento, todas las páginas impares o todas las páginas pares, en función del tipo de capa maestra que haya elegido.

Las capas maestras para páginas pares e impares no pueden crearse en la vista Páginas opuestas. Si ha creado páginas maestras pares e impares antes de cambiar a la vista Páginas opuestas, las capas maestras pares e impares se convertirán en capas maestras de todas las páginas. Si desea obtener más información sobre páginas opuestas, consulte la sección "Para ver páginas opuestas" en la página 59.

También puede añadir una capa haciendo clic en el botón **Nueva Capa** en la ventana acoplable **Objetos**.

También puede crear capas maestras nuevas abriendo el menú lateral en la parte inferior de la ventana acoplable **Objetos** y haciendo clic en el botón correspondiente: **Nueva capa maestra (todas las páginas)**, **Nueva capa maestra (páginas impares)** o **Nueva capa maestra (páginas pares)**.

Puede convertir cualquier capa en capa maestra haciendo clic derecho en el nombre de la capa, seleccionando **Cambiar capa a** y seleccionando **Capa maestra (todas las páginas)**, **Capa maestra (páginas impares)**, o **Capa maestra (páginas pares)**.

Para activar una capa

1. Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.
2. En la ventana acoplable **Objetos**, opte por uno de los siguientes métodos:
   - Haga clic en el nombre de la capa.
   - Haga clic en un objeto que se encuentra en la capa que desea convertir en capa activa.

De forma predeterminada, la capa activa es la Capa 1.

El nombre de la capa activa, así como el tipo del objeto seleccionado en ese momento, aparecen en la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación. Los nombres de la página y capa activas también aparecen en la parte superior de la ventana acoplable **Objetos**.

Si no desea activar las capas seleccionando los objetos que se encuentran en ellas, haga clic en el botón **Opciones** y seleccione **Seleccionar objeto para activar capa** para desactivar el comando.

Para suprimir una capa

1. Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.
2. Haga clic en el nombre de una capa.
3. Haga clic en el botón **Eliminar**.

Al eliminar una capa, también se eliminarán todos los objetos que contiene. Para conservar un objeto, muévalo a una capa diferente antes de eliminar la capa actual.

Puede eliminar cualquier capa desbloqueada excepto las siguientes capas predeterminadas: **Cuadrícula de documentos**, **Escritorio**, **Guías** y **Guías (todas las páginas)**. Si desea obtener más información sobre cómo bloquear y desbloquear capas, consulte la sección "Para definir las propiedades de edición de una capa" en la página 333.

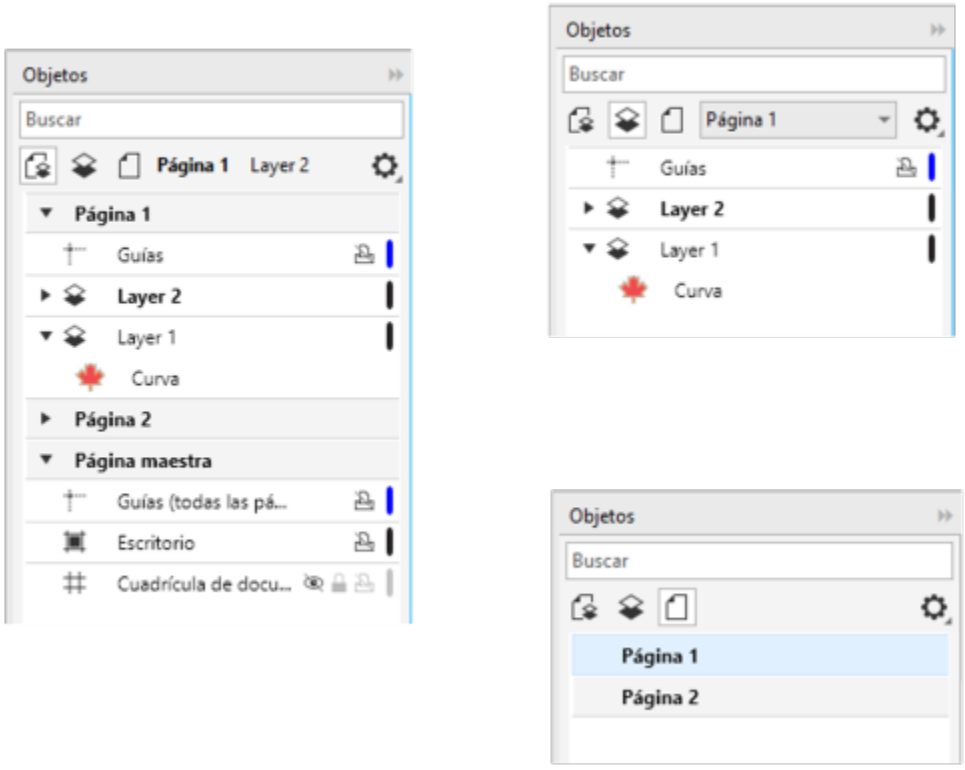
También puede eliminar una capa haciendo clic derecho en el nombre de la capa en la ventana acoplable **Objetos** y seleccionando **Eliminar**.

Para eliminar todas las capas vacías

- En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic en el botón **Opciones** y seleccione **Capa** ▸ **Eliminar capas vacías**.

Visualizar capas, páginas y objetos

Las visualizaciones en la ventana acoplable **Objetos** le permiten mostrar los componentes de su documento de formas distintas. El tipo de visualización que elija depende de la complejidad de su documento y de la tarea que vaya a realizar. Por ejemplo, en un documento largo de varias páginas, puede elegir ver solamente las páginas para navegar por el documento más fácilmente y ver solo una página cada vez. La vista **Capas y objetos** te permite ver y reorganizar todas las capas que afectan a la página seleccionada.



Visualizaciones disponibles: Páginas, Capas y objetos (izquierda); Capas y objetos (arriba a la derecha); Páginas (abajo a la derecha)

Puede ampliar las capas, páginas y grupos incluyendo cualquier grupo anidado que se encuentre en ellos, con un solo clic.

También puede cambiar la vista de una capa desde un modo de visualización de color como Normal o Mejorado a Líneas de dibujo. Útil para proyectos complejos, esta función le permite controlar el modo de visualización de cada capa, a diferencia del comando **Ver ▸ Líneas de dibujo**, que se aplica a todas las capas de un proyecto. También puede cambiar el color de las líneas de dibujo.

La ventana acoplable **Objetos** muestra vistas previas en miniatura de los objetos para que pueda identificarlos más fácilmente. Puede aumentar y reducir el tamaño de las miniaturas de los objetos.

Si desea obtener más información sobre cómo la visualización de páginas opuestas afecta a las capas, consulte la sección "Para ver páginas opuestas" en la página 59.

Si desea obtener más información sobre cómo afecta a las capas guardar un archivo en una versión anterior de CorelDRAW, consulte la sección "Para guardar un dibujo" en la página 60.

Para visualizar páginas, capas y objetos en la ventana acoplable Objetos

1 Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Mostrar páginas	Haga clic en el botón **Ver páginas** .
Mostrar todas las capas y objetos para una página	Haga clic en el botón **Ver capas e Objetos** . Elija una página en el cuadro de lista **Escoger página**.
Mostrar todas las capas y objetos en todas las páginas	Haga clic en el botón **Ver páginas, capas y objetos** .
Mostrar los objetos seleccionados en la ventana acoplable **Administrador de objetos**	Haga clic en el botón **Opciones** y luego en **Expandir para mostrar selección**.
Muestre las capas maestras de cada página en la ventana acoplable **Objetos**.	Haga clic en el botón **Opciones** y en **Mostrar capas maestras en páginas**. Esta función es útil para ocultar el contenido de la capa maestra o cambiar el orden de apilamiento de capas en una página específica. Si desea obtener más información sobre cómo cambiar las propiedades de las capas, consulte la sección "Cambiar las propiedades de capas" en la página 331.

El nombre de la capa activa, así como el tipo del objeto seleccionado en ese momento, aparecen en la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación. Los nombres de la página y capa activas también aparecen en la parte superior de la ventana acoplable **Objetos**.

Si desea ver un documento que contiene páginas opuestas, consulte la sección "Para ver páginas opuestas" en la página 59.

Para expandir completamente las capas, las páginas y los grupos

- En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic con control en la fecha a la izquierda del nombre de la capa, de la página o del grupo.

Para cambiar la vista de una capa

- En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic derecho en una capa y seleccione **Pasar a vista de líneas de dibujo** o **Pasar a vista de color**.

Esta función le permite controlar el modo de visualización de cada capa, a diferencia del comando **Ver** ▸ **Líneas de dibujo** y de otros comandos de visualización que se aplican a todas las capas de un proyecto.

También puede pasar el puntero por la parte derecha del nombre de la capa y hacer clic con control en el icono de color de la capa.

Para cambiar el color de las líneas de dibujo

- En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic en la barra de color de capa que aparece a la izquierda del nombre de la capa y elija un color.

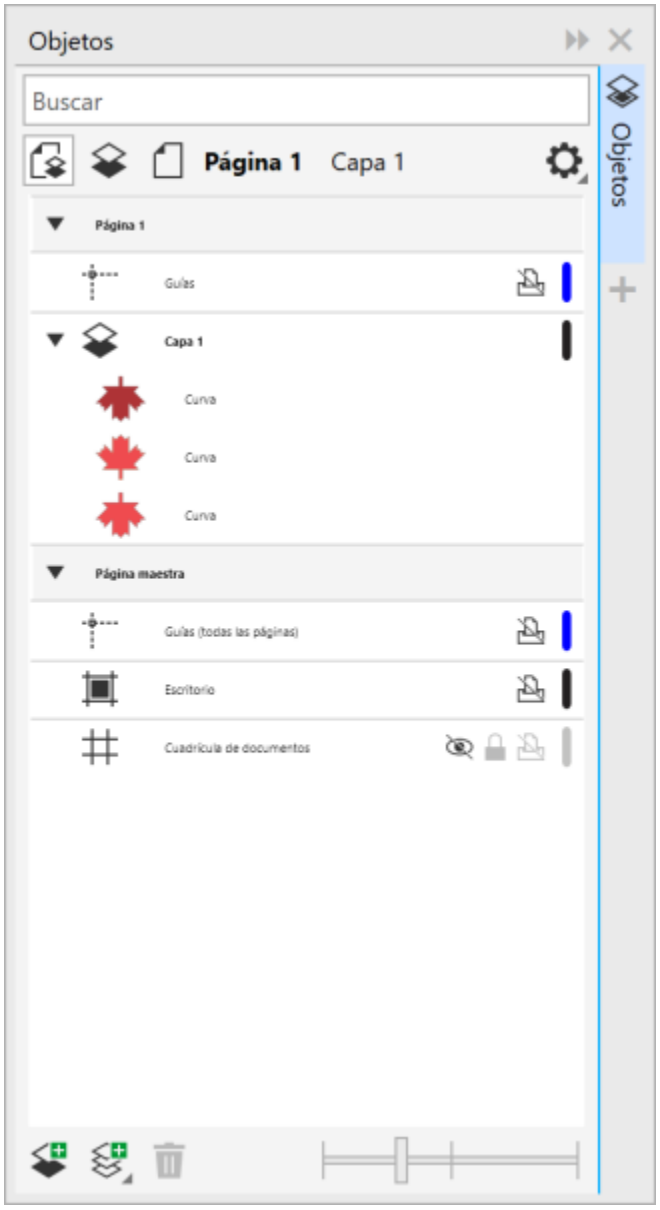
  Los objetos en la capa se muestran con el color de la capa cuando se utiliza la vista Líneas de dibujo (**Ver** ▸ **Líneas de dibujo**).

Para cambiar el tamaño de las miniaturas de objeto

- Mueva en el deslizador **Cambiar el tamaño de la lista**, que se encuentra en la parte inferior de la ventana acoplable **Objetos**.

Cambiar las propiedades de capas

Para cada nueva capa que cree, las propiedades de visualización, edición, impresión y exportación están activadas de forma predeterminada. Puede cambiar estas propiedades en cualquier momento. También puede convertir una capa local en una capa maestra, o viceversa. Si desea obtener más información sobre capas maestras, consulte la sección "Crear capas" en la página 325.



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

Puede mostrar u ocultar las capas en un dibujo. Mediante la ocultación de una capa se pueden identificar y editar objetos de otras capas. También reduce el tiempo necesario para la actualización del dibujo al editarlo.

Puede establecer propiedades de impresión y exportación para una capa y así controlar si una capa debe aparecer o no en el dibujo impreso o exportado. Tenga en cuenta que las capas ocultas solo se mostrarán en la salida final si las propiedades de impresión y exportación están activadas. La capa **Cuadrícula de documentos** no puede imprimirse ni exportarse.

Puede permitir la edición de los objetos en todas las capas o restringir la edición para que solamente se puedan editar los objetos de la capa activa. También puede bloquear una capa para evitar que se realicen cambios en los objetos que contiene por accidente. Si una capa está bloqueada, no podrá seleccionar ni editar los objetos que esta contenga.

Si lo desea, puede cambiar el nombre de las capas por otro que indique su contenido, su posición en el orden de apilamiento o su relación con otras capas.

Puede cambiar el color de una capa para que los objetos en esa capa se muestren con el color de la capa cuando usa la Visualización de líneas de dibujo. Por ejemplo, si coloca varios componentes en un plano de arquitectura (fontanería, instalación eléctrica, estructura) en capas separadas, puede usar el color de capa para identificar a qué componente corresponden los objetos. Si desea obtener más información sobre la visualización de líneas de dibujo, consulte la sección "Modos de visualización " en la página 57.

Para mostrar u ocultar una capa

1 Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Sitúe el puntero en el nombre de la capa y haga clic en el icono del ojo .

Para mostrar la capa, haga clic en el icono del ojo.

Los objetos de una capa oculta aparecerán en el dibujo impreso o exportado a menos que estén desactivadas las propiedades de impresión y exportación. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para activar o desactivar la impresión y exportación de una capa" en la página 333.

También puede mostrar u ocultar una capa haciendo clic derecho en la capa en la ventana acoplable **Objetos** y haciendo clic en **Mostrar** u **Ocultar**.

Para activar o desactivar la impresión y exportación de una capa

1 Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Haga clic en el icono de la impresora situado junto al nombre de la capa.

Desactivar la impresión y exportación de una capa evita que sus contenidos aparezcan en el dibujo impreso o exportado, o en previsualizaciones a pantalla completa. Para obtener información sobre previsualizaciones a pantalla completa, consulte "Previsualizar dibujos" en la página 55.

También puede activar o desactivar la impresión y la exportación de una capa haciendo clic derecho en la capa en la ventana acoplable **Objetos** y haciendo clic en **Activar la impresión y exportación** o en **Desactivar la impresión y exportación**.

Para definir las propiedades de edición de una capa

1 Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic en el nombre de la capa que desea editar.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Bloquear o desbloquear una capa	Haga clic derecho en el nombre de la capa y haga clic en **Bloquear**. Para desbloquear una capa haga clic en el icono del candado junto al nombre de la capa.

Para	Realice lo siguiente
Permitir la edición en todas las capas	Haga en el botón **Opciones** y, a continuación, seleccione **Editar en las capas** para activar el comando.
Permitir la edición solo en la capa activa	Haga en el botón **Opciones** y, a continuación, seleccione **Editar en las capas** para desactivar el comando.

Si desactiva la edición en las capas, solo podrá trabajar en la capa activa y en la capa **Escritorio**. No podrá seleccionar ni editar los objetos de las capas inactivas. Por ejemplo, si usa la herramienta **Selección** para seleccionar con un recuadro varios objetos en la página de dibujo, solamente se seleccionan los objetos en la capa activa.

No es posible bloquear ni desbloquear la capa **Cuadrícula de documentos**.

También puede desbloquear una capa haciendo clic derecho en la capa en la ventana acoplable **Objetos** y haciendo clic en **Desbloquear**.

Para cambiar el nombre de una capa

1. Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.
2. Haga clic derecho en el nombre de la capa y haga clic en **Cambiar nombre**.

Puede que los nombres de las capas no se conserven al guardar un archivo de CorelDRAW Graphics Suite en una versión anterior.

Buscar, mover y copiar capas y objetos

Cuando trabaja con proyectos complejos, puede buscar capas y objetos rápidamente usando la ventana acoplable **Objetos**.

Puede mover o copiar capas dentro de una misma página o entre páginas diferentes. También puede mover o copiar objetos seleccionados a nuevas capas, incluidas las capas de la página maestra.

Al mover y copiar capas se modifica el orden de apilamiento. Si mueve o copia un objeto a una capa inferior, se convertirá en el objeto superior de su nueva capa. De igual modo, si mueve o copia un objeto a una capa superior, se convertirá en el objeto inferior de su nueva capa.

Cuando añade una nueva página, los objetos que se encuentran en el escritorio se mantienen en la capa en el lugar en el que fueron creados y no aparecen en la nueva página. Puede mover estos objetos a la capa Escritorio automáticamente para que aparezcan en todas las páginas del documento.

Para buscar un objeto o una capa

- En la ventana acoplable **Objetos**, escriba el nombre de un objeto o una capa en el cuadro de **Búsqueda**.

Para mover una capa

1. Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.
2. En la lista de capas, arrastre el nombre de una capa a una nueva posición.

Para copiar una capa

1 Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 En la lista de capas, haga clic derecho en la capa que desee copiar y, a continuación, haga clic en **Copiar**.

3 Haga clic derecho en la capa situada encima de la cual desee colocar la capa copiada y, a continuación, haga clic en **Pegar**.

La capa y los objetos que contiene se pegarán encima de la capa seleccionada.

Para mover un objeto a otra capa o copiarlo en ella

1 Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Haga clic en un objeto en la ventana acoplable **Objetos**.

3 Haga clic en el botón **Opciones** y en una de las siguientes opciones:

- **Mover a capa**
- **Copiar a capa**

4 Haga clic en la capa de destino.

Para mover objetos desde o hacia una capa, la capa ha de estar desbloqueada.

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

Puede asimismo mover un objeto a otra capa por medio del comando **Orden**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para mover un objeto en el orden de apilamiento" en la página 296.

Para mover objetos del escritorio a la capa Escritorio cuando se añaden nuevas páginas

- En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic en el botón **Opciones** y desactive el comando **Mantener objetos del escritorio en la capa**.

Símbolos

CorelDRAW le permite crear objetos y guardarlos como símbolos. Los símbolos se definen una vez y pueden insertarse tantas referencias a los mismos como se desee en un dibujo. Cada vez que se inserta un símbolo en un dibujo, se crea una copia del símbolo. Las definiciones de símbolos y la información sobre copias se almacenan en un administrador de símbolos, que forma parte del archivo de CorelDRAW (CDR). La utilización de símbolos en los casos de objetos que aparecen muchas veces en un dibujo permite reducir el tamaño del archivo.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- "Crear, editar y eliminar símbolos" (página 337)
- "Usar símbolos en dibujos" (página 340)
- "Colecciones y bibliotecas de símbolos" (página 341)

Si desea obtener información sobre la modificación de copias de símbolos y sobre los tipos de objetos no compatibles, consulte la sección "Referencia: Símbolos" en la página 343.

Si desea obtener información sobre cómo trabajar con caracteres especiales en texto, consulte la sección "Incorporar gráficos" en la página 513.

Crear, editar y eliminar símbolos

Los símbolos son objetos que se definen una vez; se pueden insertar tantas referencias a ellos como se desee en un dibujo. Es posible tener varias copias de un símbolo en un dibujo sin que ello afecte significativamente al tamaño del archivo. Los símbolos también facilitan y agilizan la edición de un dibujo, ya que los cambios realizados en el símbolo se reflejan automáticamente en todas las copias.

La utilización de símbolos en los casos de objetos que aparecen muchas veces permite reducir el tamaño del archivo.

Los símbolos se crean a partir de objetos. Al convertir un objeto en un símbolo, el nuevo símbolo se añade a la ventana acoplable **Símbolos** y el objeto seleccionado se convierte en una copia. También puede crear un símbolo a partir de varios objetos. La mayoría de los objetos de CorelDRAW pueden convertirse en símbolos, con algunas excepciones. Si desea obtener más información, consulte la sección "Tipos de objetos no compatibles " en la página 344.

Los símbolos creados un dibujo se guardan con el archivo de CorelDRAW (CDR). Asimismo, puede crear bibliotecas de símbolos, que contienen símbolos que pueden compartirse entre varios dibujos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Colecciones y bibliotecas de símbolos " en la página 341.

Puede editar un símbolo; todos los cambios que haga afectan a todas las copias del dibujo. Los tiradores de selección de los símbolos son distintos de los de los objetos. Los tiradores de selección de los símbolos son azules, mientras que los de los objetos son negros. Al insertar un símbolo de una biblioteca externa, se añade una copia del símbolo al dibujo activo, pero permanece enlazado al símbolo de origen. Puede editar un símbolo enlazado o puede decidir romper el enlace a la biblioteca externa y hacer el símbolo interno. Cuando el enlace se rompe, la copia local del símbolo permanece en el dibujo como un símbolo interno y puede editarse independientemente del símbolo en la biblioteca externa.

Puede eliminar un símbolo. Al eliminar un símbolo que se utiliza en un documento, todas las copias del símbolo se quitarán del documento. También puede eliminar todos los símbolos almacenados en la biblioteca de documentos, que no se utilizan en el documento.

Para crear un símbolo

1 Seleccione uno o varios objetos.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Crear nuevo símbolo**.

3 Escriba un nombre para el símbolo en el cuadro de diálogo **Crear nuevo símbolo**.

Los símbolos no pueden extenderse entre capas distintas. Si convierte objetos situados en diferentes capas en un símbolo, los objetos se combinan en la capa del objeto superior. Si desea obtener más información sobre las capas, consulte la sección "Capas" en la página 325.

No todos los objetos pueden convertirse en símbolos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Tipos de objetos no compatibles " en la página 344.

También puede convertir objetos existentes en símbolos arrastrando los objetos hasta la ventana acoplable **Símbolos**. Para abrir la ventana acoplable, haga clic en **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Símbolos**.

Para editar un símbolo

1 En la ventana acoplable **Símbolos** elija un símbolo de la lista.

Para abrir la ventana acoplable **Símbolos**, haga clic en **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Símbolos**.

2 Haga clic en el botón **Editar símbolo** .

3 Modifique los objetos en la página de dibujo.

4 Haga clic en **Finalizar** en la esquina superior izquierda de la ventana de dibujo.

Los cambios realizados en un símbolo aparecen automáticamente en todas las copias del dibujo activo.

Mientras esté trabajando con un símbolo en el modo edición, no podrá añadir capas ni guardar el dibujo.

También puede editar un símbolo seleccionando un copia en la ventana de dibujo y haciendo clic en el botón **Editar símbolo** en la barra de propiedades o manteniendo presionada la tecla **Ctrl** y haciendo clic en una copia del símbolo.

Para editar un símbolo enlazado, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**. Elija la unidad y carpeta de la biblioteca que contenga el símbolo que desee modificar. Haga clic en un nombre de archivo (.csl) de la biblioteca y haga clic en **Abrir**. El símbolo aparece en la ventana acoplable **Símbolos** y puede seleccionarse y editarse como cualquier otro símbolo. Es posible que necesite el permiso adecuado para modificar archivos de la red.

Para cambiar el nombre de un símbolo, haga doble clic en el nombre del símbolo de la ventana acoplable **Símbolos** y escriba un nuevo nombre.

Durante la edición de un símbolo, puede insertar una copia de otro símbolo para crear un símbolo anidado. Sin embargo, no puede insertar una copia del mismo símbolo.

Para hacer que un símbolo enlazado sea interno

1 Seleccione un símbolo en la ventana de dibujo.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Romper enlace**.

Si hay otras copias del símbolo en el dibujo, se le ofrece la opción de romper el enlace de todas las copias. En caso de hacerlo, el símbolo interno se aplicará a todas las copias.

Para convertir un símbolo enlazado en interno, también puede hacer clic derecho en un símbolo y seleccionar **Romper enlace**.

Para eliminar un símbolo

1 En la ventana acoplable **Símbolos** elija un símbolo de la lista.

2 Haga clic en el botón **Eliminar símbolo** .

Al eliminar un símbolo, todas las copias del símbolo se quitan del dibujo.

Para eliminar los símbolos que no se utilizan

1 En la ventana acoplable **Símbolos**, haga clic en el nombre del documento activo.

2 Haga clic en el botón **Opciones** y seleccione **Eliminar símbolos no usados**.

Usar símbolos en dibujos

Puede insertar un símbolo en un dibujo para crear una copia del símbolo. Es posible modificar determinadas propiedades de una copia del símbolo, como el tamaño y la posición, sin que la definición de símbolo almacenada en la biblioteca se vea afectada. Si desea obtener una lista completa de las propiedades que puede modificar, consulte la sección "Modificar copias de símbolos " en la página 343. Puede convertir una copia del símbolo de nuevo en un objeto conservando sus propiedades.

Puede compartir símbolos entre dibujos. Si copia los símbolos en el Portapapeles, los originales permanecen en la biblioteca. También puede copiar y pegar copias de un símbolo en el Portapapeles. Cuando se pega una copia de un símbolo en la biblioteca, también se coloca una copia del símbolo en el dibujo. Las siguientes operaciones de pegado colocarán otra copia del símbolo en el dibujo sin añadirla a la biblioteca. Si se pega en el dibujo una copia modificada de un símbolo, la nueva copia conserva las propiedades de la copia original y la nueva definición de símbolo de la biblioteca conserva las propiedades del símbolo original. Las copias de símbolos se copian y pegan del mismo modo que el resto de los objetos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Copiar, duplicar y eliminar objetos" en la página 262.

También puede exportar símbolos a una biblioteca externa que puede compartirse entre varios dibujos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Colecciones y bibliotecas de símbolos" en la página 341.

También es posible eliminar una copia de un símbolo.

Para insertar una copia de un símbolo

1 Abra la ventana acoplable **Símbolos** haciendo clic en **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Símbolos**.

Si desea el símbolo escalado automáticamente para que coincida con la escala de dibujo actual, haga clic en el botón **Opciones** y asegúrese de que **Escalar a unidades mundiales** esté activado.

2 Haga clic derecho en un símbolo de la lista y haga clic en el botón **Insertar símbolo**.

Si desea obtener información sobre cómo trabajar con caracteres especiales en texto, consulte la sección "Incorporar gráficos" en la página 513.

También puede insertar una copia de un símbolo arrastrando un símbolo desde la ventana acoplable **Símbolos** hasta la ventana de dibujo.

Para modificar una copia de un símbolo

1 Seleccione una copia de un símbolo.

2 Realice los cambios que desee.

Ciertas propiedades de una copia de un símbolo no se pueden modificar. Si desea obtener una lista de propiedades que pueden modificarse, consulte la sección "Modificar copias de símbolos" en la página 343. Para modificar otras propiedades, puede revertir la copia del símbolo a un objeto o modificar el propio símbolo.

Si un símbolo contiene varios objetos, todos los objetos de la copia de símbolo se tratan como si fueran un grupo. No se pueden modificar objetos individuales de una copia de símbolo.

Al seleccionar una copia de un símbolo, puede modificar muchas propiedades de objeto en la barra de propiedades.

Para convertir una copia del símbolo en un objeto o en varios objetos

1 Seleccione una copia de un símbolo.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Símbolo** ▸ **Restablecer objetos**.

El símbolo sigue estando en la ventana acoplable **Símbolos**.

Para restablecer una copia de símbolo en un objeto, también puede hacer clic derecho en la copia del símbolo y hacer clic en **Restablecer objetos**.

Para compartir símbolos entre varios dibujos

Para	Realice lo siguiente
Copiar símbolos en el portapapeles	Abra el documento origen. En la ventana acoplable **Símbolos**, seleccione el símbolo o los símbolos de la lista, haga clic derecho y seleccione **Copiar**.
Pegar símbolos del portapapeles	Abra el documento destino. En la ventana acoplable **Símbolos**, haga clic derecho y seleccione **Pegar**.

El primer símbolo pegado se denomina "Symbol1"; además, un número que va aumentando se añade a los nombres de copias posteriores: "Symbol2", "Symbol3", etc.

Para eliminar una copia de un símbolo

1 Seleccione una copia de un símbolo.

2 Presione la tecla **Supr**.

El símbolo sigue estando en la ventana acoplable **Símbolos**.

Colecciones y bibliotecas de símbolos

Los símbolos que crea en un dibujo se guardan con el archivo de CorelDRAW. Si desea utilizar los símbolos en otros dibujos o compartirlos con otros usuarios, puede guardarlos o exportarlos al formato CSL (Biblioteca de símbolos de Corel) para crear una biblioteca de símbolos. Al guardar un dibujo en formato CSL, todas las copias de símbolos se guardan con el documento. Al exportar una biblioteca, solo los símbolos se guardan con el documento.

La ventana acoplable **Símbolos** muestra las bibliotecas que están en la carpeta local **Símbolos**. La carpeta **Símbolos** es la ubicación predeterminada de las bibliotecas de símbolos personalizadas que se han exportado de CorelDRAW y de las bibliotecas importadas que se han copiado en el disco local.

Los símbolos que se utilizan en el documento aparecen debajo del nombre de archivo del documento en la ventana acoplable **Símbolos**.

Puede añadir bibliotecas y colecciones (grupos de archivos de bibliotecas) a su dibujo. También puede eliminar bibliotecas y colecciones.

Puede añadir símbolos a una biblioteca existente.

Para crear una biblioteca de símbolos

1. Cree los símbolos que desee.
2. Haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar como**.
3. Elija la unidad y la carpeta en la que desea almacenar la biblioteca.
4. Elija **CSL - Biblioteca de símbolos de Corel** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
5. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
6. Haga clic en **Guardar**.

   Todos los símbolos y copias de símbolos se guardan con el documento.

También puede hacer clic en el nombre del documento activo en la ventana acoplable **Símbolos**, hacer clic en el botón **Opciones** y después hacer clic en **Exportar biblioteca**. Al exportar una biblioteca, solo los símbolos se guardan con el documento.

Para añadir una colección o una biblioteca a un dibujo

1. En el árbol de carpetas de la ventana acoplable **Símbolos**, haga clic en **Símbolos locales** o **Símbolos en la red**.
2. Haga clic en el botón **Opciones** y haga clic en **Importar biblioteca**.
3. Localice la colección o biblioteca deseada.
4. Haga clic en **Aceptar**.

De forma predeterminada, se hace referencia a los archivos de biblioteca desde su ubicación original. Si desea copiar una biblioteca en su carpeta **Símbolos**, active la casilla de verificación **Copiar bibliotecas en el sistema local**.

Si añade una colección, puede activar la casilla **Recursivo** para incluir las subcarpetas.

Para eliminar una colección o una biblioteca

1. En la ventana acoplable **Símbolos**, haga clic en una colección o biblioteca.
2. Presione la tecla **Supr**.

La colección o la biblioteca se quita del árbol de carpetas de la ventana acoplable **Símbolos**, pero no se eliminan los archivos.

Para añadir un símbolo a una biblioteca existente

1. En la ventana acoplable **Símbolos**, haga clic derecho en un símbolo y haga clic en **Copiar**.
2. Haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
3. Elija la unidad y la carpeta en la que está almacenada la biblioteca.
4. Elija **CSL - Biblioteca de símbolos de Corel** en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.
5. Elija el archivo de biblioteca en el que desea agregar un símbolo.
6. Haga clic con el botón derecho en la ventana de dibujo y, a continuación, haga clic en **Pegar**.
7. Guarde el archivo de biblioteca.

Referencia: Símbolos

Modificar copias de símbolos

Puede modificar las siguientes propiedades de las copias de símbolos. Si un símbolo contiene varios objetos, todos los objetos de la copia del símbolo se tratan colectivamente como un único objeto, como si estuvieran agrupados.

Propiedad	Notas
Posición	Puede modificarse en la barra de propiedades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Colocar objetos" en la página 277.
Tamaño	Puede modificarse en la barra de propiedades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Asignar tamaño y aplicar escala a objetos" en la página 296.
Escala	El porcentaje es relativo a la definición del símbolo. Puede modificarse en la barra de propiedades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Asignar tamaño y aplicar escala a objetos" en la página 296.
Inclinación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Inclinar y estirar objetos" en la página 197.
Ángulo de rotación	Puede modificarse en la barra de propiedades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Rotación y reflejo de objetos" en la página 298.
Transparencia	Transparencias uniformes únicamente. Puede modificarse en la sección **Símbolo** de la ventana acoplable **Propiedades**.
Reflejar	Puede modificarse en la barra de propiedades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Rotación y reflejo de objetos" en la página 298.
Ajuste del texto	Puede modificarse en la sección **Resumen** de la ventana acoplable **Propiedades**. También puede modificarse en la barra de propiedades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para ajustar texto de párrafo alrededor de un objeto, texto artístico o marco de texto" en la página 507.
Orden	Puede modificarse en la barra de propiedades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Cambiar orden de objetos" en la página 295.

Propiedad	Notas
Nombre	El nombre de una copia aparece en la ventana acoplable **Símbolos**. Haga clic dos veces para cambiarlo.

Tipos de objetos no compatibles

La mayoría de los objetos de CorelDRAW se puede convertir en símbolos, con las excepciones que se exponen a continuación.

Tipos de objetos no compatibles	Notas
Objetos enlazados o incorporados	Códigos de barras incluidos.
Objetos con lentes sin congelar	Las lentes deben estar congeladas.
Objetos de control en grupos de enlace (como sombras, siluetas, mezclas, biseles y extrusiones)	Todos los objetos relacionados del grupo enlazado deben incluirse en el símbolo. Por ejemplo, si un objeto tiene una sombra, no podrá convertirlo sin ella. Como alternativa, puede separar el grupo.
Objetos con efectos de medios artísticos aplicados	Los efectos de diseminador pueden separarse en objetos de curvas. Otros efectos de medios artísticos deben separarse o convertirse como un grupo de enlace. Los efectos de diseminador que contienen transparencias no pueden convertirse en símbolos.
Campos de fusión de impresión	
Mapas de bits enlazados	
Archivos PDF o EPS insertados	
Objeto bloqueado	El objeto debe estar desbloqueado.
Texto de párrafo	
Líneas de conexión y de cotas	Deben separarse o incluirse con el objeto u objetos enlazados.
Líneas guía	
Imágenes cambiantes	No puede convertir una imagen cambiante en un símbolo, aunque sí puede incluir una copia de un símbolo con un estado de imagen cambiante.
Objetos con transparencia o efectos de transparencia aplicados	Los efectos de transparencia deben convertirse en un mapa de bits.

CorelDRAW 2019

Administrar y seguir proyectos

El Administrador de datos del objeto es una función avanzada que resulta especialmente útil como herramienta de administración de proyectos al crear o supervisar un proyecto de grandes dimensiones. Las funciones del Administrador de datos del objeto simulan las de un pequeño programa de hoja de cálculo, como Quattro Pro o Microsoft Excel, dentro del programa de gráficos. Permite realizar un seguimiento de los gastos, los plazos, las asignaciones, el progreso o cualquier otro aspecto que necesite organizar. Puede especificar muchos tipos de datos de proyecto sobre objetos individuales o grupos de objetos.

El temporizador de proyectos ofrece una forma rápida, automática y no intrusiva de realizar un seguimiento del tiempo empleado en un proyecto.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Configurar la base de datos del proyecto" (página 345)
- "Asignar y copiar datos de objetos" (página 346)
- "Resumen de datos de objetos" (página 347)
- "Seguir el tiempo del proyecto" (página 348)

Configurar la base de datos del proyecto

Antes de asignar datos de proyecto a objetos de un dibujo, ha de saber qué información desea mostrar. De forma predeterminada, CorelDRAW crea cuatro campos de datos: **Nombre**, **Coste**, **Comentarios** y **CDRStaticID**. Los tres primeros campos se pueden editar o eliminar según convenga. El campo **CDRStaticID** está oculto; CorelDRAW lo utiliza para identificar objetos y no se puede editar ni eliminar.

Puede crear y asignar tantos campos de datos como desee, siempre que utilicen variables con un formato adecuado. Si desea obtener más información sobre la asignación de campos de datos, consulte la sección "Asignar y copiar datos de objetos" en la página 346.

Es posible cambiar la configuración de un campo de datos, como el nombre o el formato, en cualquier momento. Si necesita campos personalizados, puede definir su formato usando cuatro formatos de campo básicos: **General**, **Fecha/hora**, **Lineal/angular** y **Numérico**. Cada uno de estos formatos proporciona una serie de ajustes comunes. Si los formatos preestablecidos de CorelDRAW no proporcionan la información que desea en el resumen de datos, puede crear sus propios formatos personalizados utilizando las variables disponibles para el tipo de formato que esté usando. El formato de campo que seleccione se utilizará para todos los objetos del dibujo activo.

También puede eliminar cualquier campo de datos excepto **Name** y **CDRStaticID**. Al eliminar un campo también se eliminan todos los datos especificados para dicho campo en el documento activo.

Para añadir un campo de datos

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Administrador de datos del objeto**.

2 En la ventana acoplable **Administrador de datos del objeto**, haga clic en el botón **Abrir Editor de campos** .

3 En el cuadro de diálogo **Editor de campos de datos del objeto**, haga clic en **Crear campo nuevo**.

4 Para cambiar el nombre del campo que ha creado, haga doble clic en el campo, escriba un nombre nuevo y presione **Intro**.

5 En el área **Añadir campo a**, active una o las dos casillas siguientes:

- **Atributos predeterminados del documento**: almacena el nuevo campo en el documento actual.
- **Atributos predeterminados de la aplicación**: almacena el nuevo campo en la aplicación.

También puede utilizar este procedimiento para cambiar la configuración de un campo de datos existente.

También es posible

Cambiar el formato de un campo de datos	Seleccione el campo de datos deseado y haga clic en **Cambiar** en el área **Formato**. En el cuadro de diálogo **Definición de formato**, active la opción situada junto al tipo de formato que desee utilizar y elija un formato de la lista.
Crear un formato personalizado para un campo de datos	Seleccione el campo de datos deseado y haga clic en **Cambiar** en el área **Formato**. En el cuadro de diálogo **Definición de formato**, active la opción situada junto al tipo de formato que desee crear. Escriba el formato en el cuadro **Crear** y presione **Intro**.
Eliminar un campo de datos	Elija el nombre del campo de datos de la lista y haga clic en **Eliminar campos**. Para seleccionar varios campos, mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en los nombres deseados de la lista.

Asignar y copiar datos de objetos

Después de crear todos los campos de datos que desee para un dibujo, puede crear una base de datos. La ventana acoplable **Administrador de datos del objeto** y el Administrados de datos del objeto (una hoja de cálculo iniciada desde la ventana acoplable **Administrador de datos del objeto**) proporcionan todos los comandos y funciones necesarios para añadir y editar información del objeto.

La ventana acoplable **Administrador de datos del objeto** es el método más adecuado para introducir datos para objetos individuales. Le permite añadir, editar y eliminar datos del objeto. En cambio, el Administrador de datos del objeto resulta más adecuado para introducir y editar datos para varios objetos. Incluye muchas de las funciones de edición disponibles en las aplicaciones de hoja de cálculo más utilizadas.

Es posible utilizar las entradas de datos de un objeto para actualizar las entradas de datos de otro objeto. Esta función no sustituye las entradas de datos de un objeto, sino que anexa campos y datos allí donde sea necesario.

Para añadir o editar datos para un objeto

1 Seleccione el objeto deseado con la herramienta **Selección** .

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Administrador de datos del objeto**.

3 Seleccione un campo de datos. Escriba texto en la columna **Valor** para el campo y presione **Intro**.

4 Repita el paso 3 para añadir datos a otros campos.

También es posible

Borrar un campo	Haga clic en el botón **Borrar campo** .
Borrar todos los campos	Haga clic en el botón **Borrar todos los campos** .

Para añadir o editar datos para varios objetos

1. Seleccione los objetos deseados con la herramienta **Selección** .
2. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Administrador de datos del objeto**.
3. En la ventana acoplable **Datos del objeto**, haga clic en el botón **Abrir hoja de cálculo** .
4. En la ventana de datos, haga clic en una celda y escriba los datos adecuados. Presione **Intro** para asignar la entrada a la celda, los campos y los objetos.

Para copiar datos de un objeto en otro

1. Con la herramienta **Selección** , seleccione el objeto en el que desea copiar los datos.
2. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Administrador de datos del objeto**.
3. En la ventana acoplable **Datos del objeto**, haga clic en el botón **Copiar datos de** .
4. Haga clic en el objeto del que desea copiar los datos.

Resumen de datos de objetos

El Administrador de datos del objeto proporciona los comandos y funciones necesarios para visualizar el resumen de datos de los objetos. Además, resume la información que ha asignado a los objetos de un dibujo. Aunque la ventana acoplable **Administrador de datos del objeto** se puede utilizar para ver y editar datos asociados con un único objeto, su principal función consiste en ayudar a visualizar y administrar grandes cantidades de datos asociados con varios objetos contenidos en diversos grupos en un dibujo.

Es posible cambiar el modo en que se visualizan los datos de los objetos:

- Se pueden visualizar subtotales de grupos individuales para campos compartidos por varios grupos. Utilice este comando cuando se muestre más de un grupo de objetos en una hoja de datos. Este comando solo se aplica a campos con formatos numéricos.
- Para crear una distinción visible entre grupos en una columna, puede colocar una sangría de dos espacios delante de los datos relacionados con los objetos de cada grupo.
- La ventana acoplable **Administrador de datos del objeto** puede sumar automáticamente el total de los valores de la columna seleccionada. El total se muestra en la parte inferior de la columna.

La ventana acoplable Administrador de datos del objeto permite acceder a todas las funciones de impresión de la aplicación. Esta función le ofrece la posibilidad de realizar una impresión rápida o imprimir utilizando una configuración específica.

Para visualizar un resumen de datos de objetos

1. Seleccione el objeto o los objetos deseados con la herramienta **Selección** .

   Si desea visualizar un resumen de datos de objetos para todo el documento, haga clic en **Editar** ▸ **Seleccionar todo** ▸ **Objetos**.
2. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Administrador de datos del objeto**.

3 En la ventana acoplable **Datos del objeto**, haga clic en el botón **Abrir hoja de cálculo** .

El resumen de datos de objetos se muestra en la ventana **Administrador de datos del objeto**.

También es posible

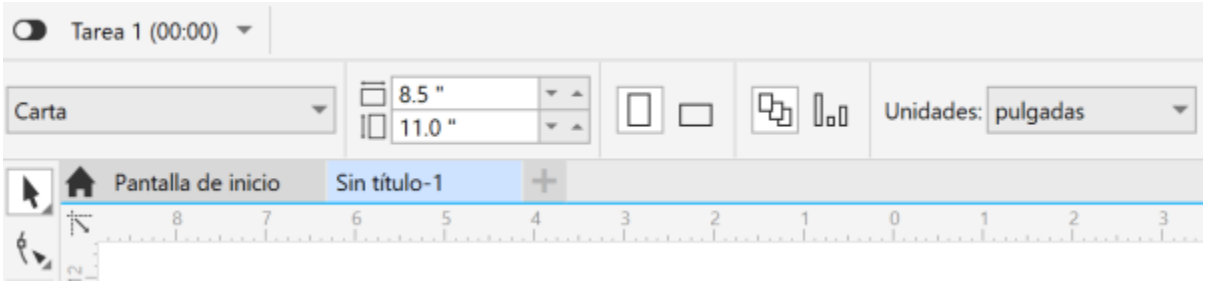
Mostrar u ocultar subtotales de grupo	Seleccione la columna haciendo clic en el título de la columna y después haga clic en **Opciones de campo** ▸ **Resumir grupos**. Una marca junto al comando **Resumir grupos** indica que los subtotales de grupo se muestran en cursiva.
Sangrar o alinear grupos en una columna	Seleccione la columna deseada haciendo clic en el título de la columna y después haga clic en **Opciones de campo** ▸ **Mostrar jerarquía**. Una marca junto al comando **Mostrar jerarquía** indica que los grupos de una columna están sangrados.
Mostrar u ocultar la suma de valores de una columna	Seleccione la columna deseada haciendo clic en el título de la columna y después haga clic en **Opciones de campo** ▸ **Mostrar totales**. Una marca junto al comando **Mostrar totales** indica que se muestra la suma de los valores de una columna.
Imprimir el resumen de datos de objetos	Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**. Elija una impresora en el cuadro de lista **Impresora**. Escriba un número en el cuadro **Número de copias**. Si desea obtener más información sobre las posibilidades de impresión con CorelDRAW, consulte la sección "Conceptos básicos de impresión" en la página 757.

Seguir el tiempo del proyecto

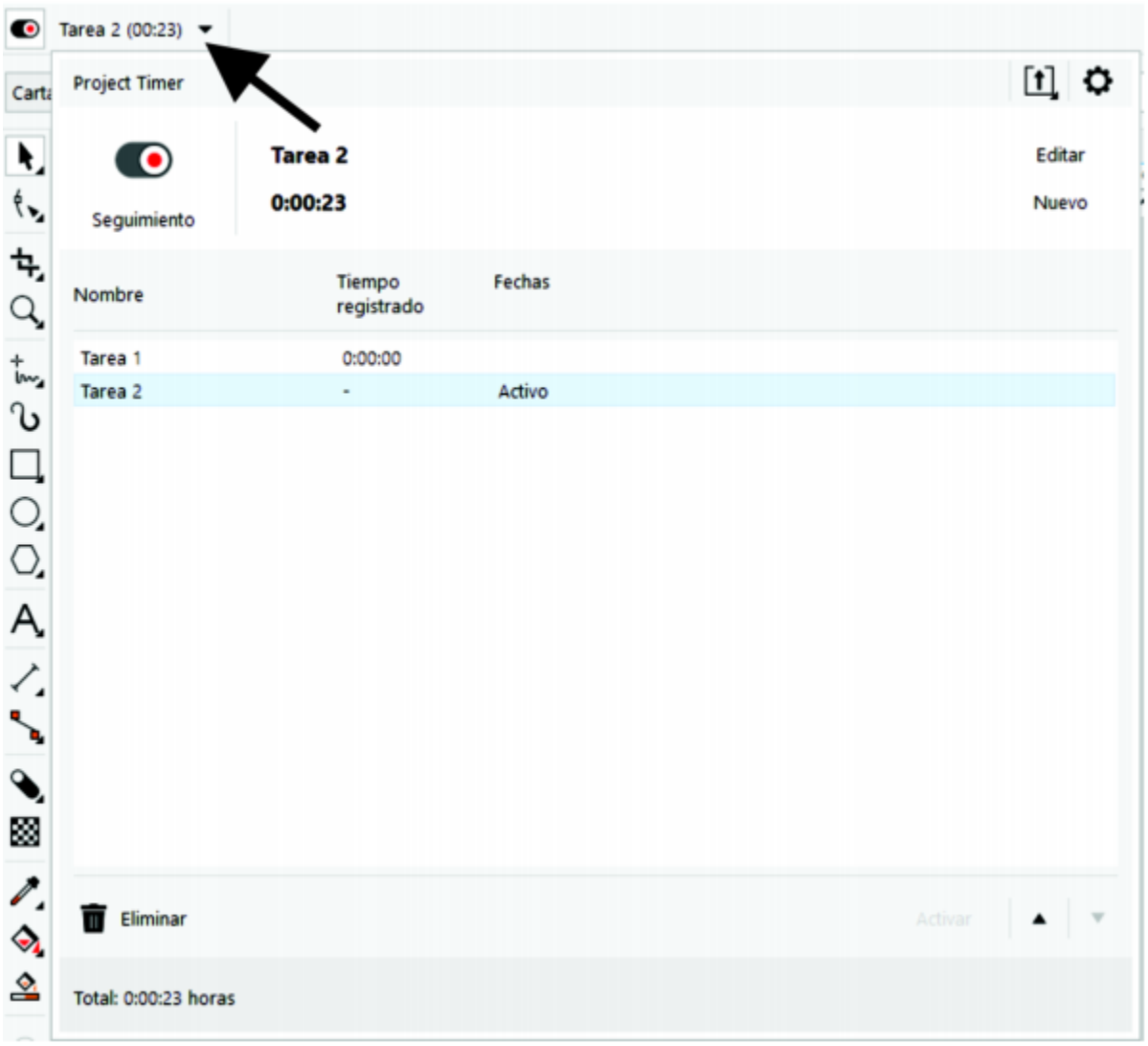
La función Temporizador de proyecto (**Ventanas** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Temporizador de proyectos**) le permite realizar un seguimiento del tiempo empleado en un proyecto con facilidad. Para perfeccionar los registros de seguimiento, puede añadir tareas y realizar un seguimiento del tiempo dedicado a cada tarea. Puede utilizar un nombre representativo para una tarea y editar un registro de tareas restableciendo el contador, o bien especificando la duración y la fecha de inicio y de fin de la tarea.

La información de seguimiento se guarda con el documento, y es fácil acceder a ella. Además, puede guardar los registros de seguimiento como archivos de valores separados por comas (CSV) o archivos de texto (TXT), que se pueden abrir y formatear en una aplicación de hojas de cálculo para crear informes de hojas de horas.

Existen configuraciones adicionales que pueden ayudarle a personalizar el temporizador de proyectos para adaptarlo a su flujo de trabajo. Puede establecer preferencias de automatización, especificar si desea y cómo desea realizar un seguimiento de la inactividad y simplificar la barra de herramientas del temporizador de proyectos en mayor medida ocultando elementos de la IU.



La barra de herramientas del temporizador de proyectos aparece debajo de la barra de herramientas estándar.



La flecha de la barra de herramientas del temporizador de proyectos permite mostrar y ocultar el panel del temporizador de proyectos, en el que puede añadir y editar tareas, y acceder a distintas configuraciones.

Para realizar un seguimiento del tiempo empleado en un proyecto

1 Abra o inicie el proyecto del que desea realizar el seguimiento.

2 Haga clic en el botón **Seguir/Detener/Desactivar** de la barra de herramientas del **temporizador de proyectos**.

Si la barra de herramientas del **temporizador de proyectos** no se muestra, haga clic en **Ventanas** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Temporizador de proyectos**.

3 Empiece a trabajar en el proyecto.

El botón **Seguir/Detener/Desactivar** de la barra de herramientas muestra si se está realizando el seguimiento de una tarea. Este botón incluye los siguientes estados:

- — Indica que el seguimiento está desactivado.
- — Indica que se está realizando un seguimiento de la tarea activa.
- — Indica que el seguimiento de la tarea activa se ha suspendido temporalmente y que el temporizador de proyectos no está generando un registro del tiempo. Dependiendo de la configuración del temporizador de proyectos, esto puede suceder cuando el panel del temporizador de proyectos está abierto, o cuando el enfoque se sitúa en otro documento. Si desea obtener más información sobre la configuración, consulte la sección "Para ajustar la configuración del temporizador de proyectos" en la página 352.

Para agregar, activar, eliminar, modificar o mover una tarea

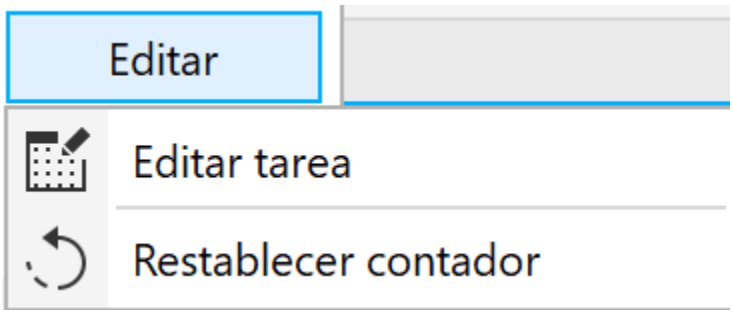
- Haga clic en la flecha de lista desplegable de la barra de herramientas del **temporizador de proyectos**. A continuación, en el panel del **temporizador de proyectos**, realice cualquiera de las tareas de la siguiente tabla. Cuando haya terminado, haga clic fuera del panel del **temporizador de proyectos** para ocultarlo.

Para	Realice lo siguiente
Añadir una tarea	Haga clic en **Nuevo**.
Cambiar la tarea de la que se está realizando el seguimiento	Seleccione la tarea de la que desea realizar un seguimiento de la lista de tareas y, a continuación, haga clic en **Activar**. La lista de tareas muestra la tarea como **Activa** para indicar que esta es la tarea de la que está realizando el seguimiento. También puede hacer doble clic en una tarea para activarla.
Eliminar una tarea	Seleccione la tarea y haga clic en **Eliminar**. También puede eliminar la tarea seleccionada presionando la tecla **Supr**.
Cambiar el nombre de una tarea	Haga clic en el nombre de la tarea dos veces en la lista de tareas y, a continuación, escriba un nombre nuevo.
Cambiar la duración de la tarea	Haga clic en el campo **Tiempo registrado** dos veces y especifique el tiempo que desee. Notas: Desde la lista de tareas solo puede modificar la duración de una tarea que no está activa (de la que no se está realizando un seguimiento). Para modificar la tarea activa, debe utilizar el cuadro de diálogo **Editar tarea activa**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para editar la tarea activa" en la página 351. La modificación de la duración de la tarea no actualiza la fecha y la hora de inicio y fin.

Para	Realice lo siguiente
Modificar la fecha y la hora de inicio y fin	Haga doble clic en el campo **Fechas** de la tarea y especifique las fechas de inicio y fin que desee. Notas: Desde la lista de tareas solo puede modificar la fecha y la hora de inicio y fin de una tarea que no está activa. Para modificar la tarea activa, debe utilizar el cuadro de diálogo **Editar tarea activa**. La modificación de la fecha y la hora de inicio y fin de una tarea no actualiza la duración de la tarea.
Desplazar la tarea seleccionada hacia arriba o hacia abajo en la lista	Seleccione una tarea y haga clic en el botón **Arriba** ▲ o **Abajo** ▼.

Para editar la tarea activa

Puede restablecer el temporizador de la tarea activa. También puede cambiar la fecha y la hora de inicio o fin de la tarea, o la duración de la tarea.



1 Haga clic en la flecha desplegable de la barra de herramientas del **temporizador de proyectos**.

2 Haga clic en **Editar** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Restablecer el temporizador de la tarea activa a 0	Haga clic en **Restablecer contador**.
Modificar información de la tarea	Haga clic en **Editar tarea** y realice una de las siguientes acciones: • Escriba un nuevo nombre de tarea en el cuadro **Nombre**. • Escriba valores en los cuadros **Tiempo registrado** para especificar el tiempo total invertido en la tarea. El primer cuadro muestra las horas, el segundo los minutos y el tercero los segundos. • Especifique la fecha y la hora de inicio y fin de la tarea en los cuadros **Inicio** y **Fin**. El tiempo registrado para la duración de la tarea no está vinculado a la fecha y la hora de inicio y fin. La modificación del valor del cuadro **Tiempo registrado** no actualiza los cuadros **Inicio** y **Fin**, y viceversa.

Para crear un informe de hoja de horas

Puede guardar la información de seguimiento como un archivo CSV o TXT. Posteriormente, podrá abrir y formatear el archivo en Microsoft Excel u otras aplicaciones de hojas de cálculo.

1 Haga clic en la flecha desplegable de la barra de herramientas del **temporizador de proyectos**.

2 Haga clic en el botón **Opciones de exportación** y, a continuación, haga clic en uno de los siguientes comandos:

- **Exportar a CSV**: para guardar la hoja de horas como un archivo CSV. Los archivos CSV guardan la información en un formato con estructura de tabla similar al de las hojas de cálculo. A diferencia de las hojas de cálculo, este formato solo puede contener una hoja y no admite opciones de formato ni fórmulas. Los archivos CSV exportados del temporizador de proyectos utilizan comas como separadores de campos.
- **Exportar a TXT (separación con comas)**: para guardar la hoja de horas como un archivo TXT que utiliza comas como separadores de campos.

3 En el cuadro de diálogo **Guardar como**, elija la carpeta donde desea guardar el archivo y escriba un nombre de archivo.

4 Abra y dé formato al archivo en una aplicación de hojas de cálculo.

Para ajustar la configuración del temporizador de proyectos

Con la ayuda del cuadro de diálogo **Configuración del temporizador de proyectos**, puede configurar el temporizador para iniciar o detener el seguimiento automáticamente en función de determinadas acciones o cambios. Además, la configuración de inactividad le ayudará a decidir cómo tratar los periodos de tiempo en los que el proyecto está abierto pero no se registran cambios en el documento. Por ejemplo, puede configurar el temporizador de proyectos para que muestre un aviso o detenga el seguimiento después de un tiempo de inactividad especificado. También puede personalizar la barra de herramientas del temporizador de proyectos para que muestre u oculte determinados controles.

1 Haga clic en la flecha desplegable de la barra de herramientas del **temporizador de proyectos** para mostrar el panel del **temporizador de proyectos**.

2 Haga clic en el botón **Opciones del temporizador de proyectos** y, a continuación, en **Configuración**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración del temporizador de proyectos**.

3 En el cuadro de diálogo **Configuración del temporizador de proyectos**, realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Configurar el temporizador de proyectos para que inicie el seguimiento automáticamente cuando se realice una acción específica	En el área **Automatización**, active cualquiera de las siguientes casillas de verificación situadas debajo de **Iniciar el registro cuando**: • **El documento esté abierto** • **Se cree un documento nuevo** • **La tarea esté activa**
Establecer preferencias de inactividad	En el área **Detección de inactividad**, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Inactivo**: • **Aviso**: para mostrar un aviso después de un periodo de inactividad especificado. • **Detener temporizador**: para detener el registro después del tiempo de inactividad especificado y reanudar el seguimiento cuando se continúe trabajando con el documento. • **Seguir siempre**: para ignorar la inactividad y registrar todo el tiempo como trabajo.
Especificar tras cuánto tiempo de inactividad se debe detener el temporizador o mostrar un aviso	Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia de inactividad**.

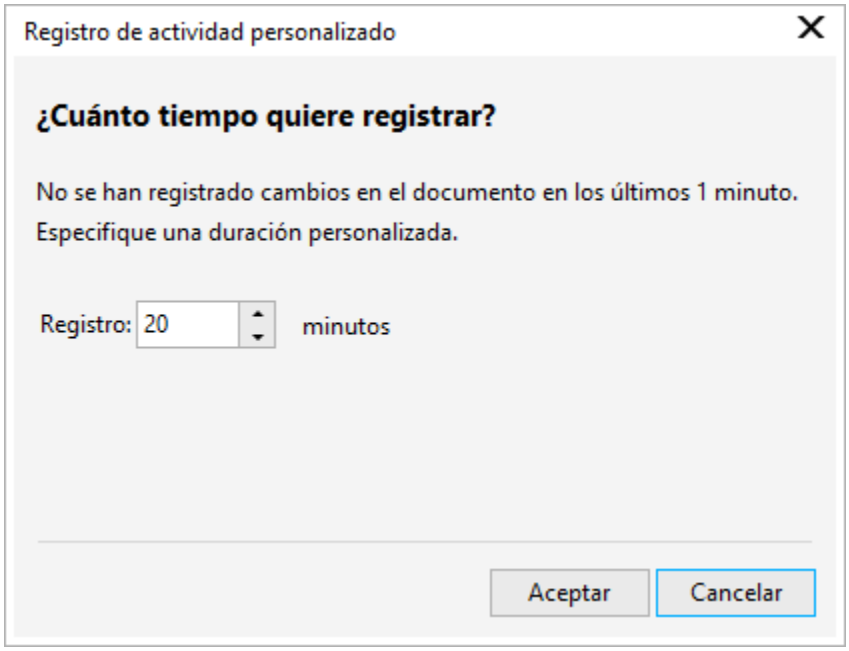
Para	Realice lo siguiente
Detener el seguimiento automáticamente en determinadas circunstancias	Active cualquiera de las siguientes casillas de verificación situadas debajo de **Detener el registro cuando**: • **CorelDRAW esté minimizado y fuera del enfoque** • **El enfoque se sitúe en otro documento** • **El panel del temporizador de proyectos esté abierto** El registro se reanuda al continuar trabajando con el documento.
Personalizar la barra de herramientas del temporizador de proyectos	Active o desactive cualquiera de las casillas de verificación siguientes del área **Aspecto de la barra de herramientas**: • **Botón Seguir/Detener/Desactivar**: para mostrar u ocultar el botón **Seguir/Detener/Desactivar**. • **Nombre de la tarea**: para mostrar u ocultar el nombre de la tarea de la que se está realizando el seguimiento. • **Temporizador**: para mostrar u ocultar el temporizador que muestra la duración de la tarea actual.

Para responder al aviso de inactividad

Si no se realizan cambios en el documento durante algún tiempo, el temporizador de proyectos le solicita de forma predeterminada que decida cómo realizar el seguimiento de este tiempo de inactividad. El aviso se muestra en cuanto transcurre el tiempo de tolerancia de inactividad.

- Haga clic en uno de los siguientes botones del cuadro de diálogo **Inactividad detectada**:
  - **Descartar**: para eliminar todo el periodo de inactividad del registro de seguimiento.
  - **Seguir como trabajo**: para registrar el periodo de inactividad como tiempo de trabajo. Esta opción es útil para realizar un seguimiento del tiempo empleado en tareas relacionadas con el proyecto que no se realizan en CorelDRAW. Por ejemplo, puede que haya realizado una búsqueda sobre el proyecto o haya mantenido un debate en profundidad con un cliente por teléfono. Por ello, seguramente querrá realizar un seguimiento de este tiempo, aunque no haya realizado cambios en el proyecto como tal.
  - **Personalizado**: para registrar el tiempo de forma personalizada. En el cuadro de diálogo **Registro de actividad personalizado**, especifique el tiempo (en minutos) del que desea que se realice un seguimiento como si se tratase de trabajo. Por ejemplo, puede haberse ausentado de su puesto de trabajo durante una hora. Si durante esa hora ha dedicado 20 minutos a tareas relacionadas con el proyecto, puede registrar solo esos 20 minutos. Los 40 minutos restantes se descartarán.

  Si desea que el temporizador de proyectos memorice su selección y la aplique a toda la inactividad en el futuro, active la casilla de verificación **Recordar y no volver a preguntar** antes de hacer clic en un botón del cuadro de diálogo. Esta acción suprime todos los avisos de inactividad. Para iniciar la visualización de avisos de nuevo, debe modificar las preferencias de inactividad en el cuadro de diálogo **Configuración de temporizador de proyectos**. En el área **Detección de inactividad**, elija **Aviso** en el cuadro de lista **Inactivo**.



Cuadro de diálogo Registro de actividad personalizado

Color, rellenos y transparencias

Color....357
Rellenos....377
Transparencia de objeto....401
Buscar, administrar y almacenar rellenos y transparencias....415
Administración del color....421

Color

CorelDRAW permite elegir y crear colores mediante una amplia variedad de paletas de colores, mezcladores de colores y modelos de color estándares. Mediante la paleta Documento puede guardar los colores utilizados frecuentemente para utilizarlos en el futuro. Igualmente puede crear y modificar paletas de colores personalizadas.

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

Asimismo, es posible crear estilos de color. Si desea obtener más información, consulte la sección "Estilos de color" en la página 597.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Modelos de color" (página 357)
- "Profundidad de color" (página 359)
- "Elegir colores" (página 360)
- "Paleta de documento" (página 365)
- "Crear y modificar paletas de colores" (página 368)
- "Organizar y visualizar paletas de colores" (página 371)
- "Mostrar u ocultar paletas de colores" (página 373)
- "Definir propiedades de la paleta de colores" (página 374)

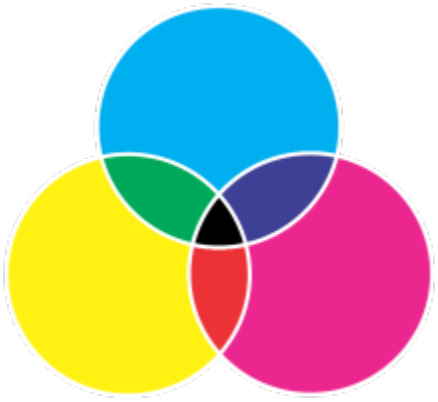
Modelos de color

Los modelos de color proporcionan un método preciso para definir los colores y cada uno de ellos define los colores mediante componentes de color específicos. Existen diversos modelos de color para elegir cuando se crean gráficos.

Modelo de color CMYK

El modelo de color CMYK, utilizado en impresión, define los colores basándose en los componentes cian (C, del inglés "Cyan"), magenta (M, del inglés "Magenta"), amarillo (Y, del inglés "Yellow") y negro (K, del inglés "Black"). Los valores para estos componentes varían de 0 a 100 y representan porcentajes.

En los modelos de color sustractivos, como CMYK, el color (es decir, la tinta) se añade a una superficie, como el papel blanco por ejemplo. A continuación, el color "sustrae" brillo de la superficie. Cuando el valor de cada componente de color (C,M,Y) es 100, el color resultante es el negro. Cuando el valor de cada componente es 0, no se añade ningún color a la superficie, por lo que se verá la superficie misma; en este caso, el papel blanco. El negro (K) se incluye en el modelo de color por motivos de impresión, ya que la tinta negra es más neutra y oscura que su equivalente al mezclar cantidades iguales de cian, magenta y amarillo. La tinta negra produce resultados más nítidos, sobre todo para la impresión de texto. Además, la tinta negra suele ser más barata que la de color.

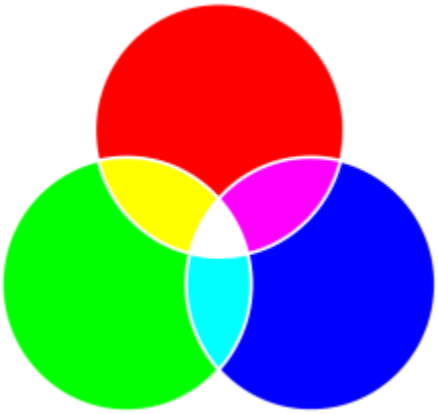


El color negro es el resultado de combinar los tres colores CMY en su mayor intensidad.

Modelo de color RGB

El modelo de color RGB utiliza los componentes rojo (R, del inglés "Red"), verde (G, del inglés "Green") y azul (B, del inglés "Blue") para definir la cantidad de luz de cada color en un color determinado. En una imagen de 24 bits, cada componente se expresa como un número entre 0 y 255. En una imagen basada en un mayor número de bits, como una imagen de 48 bits, el rango de valores es también mayor. La combinación de estos componentes define un color específico.

En los modelos de color aditivos, como RGB, el color se produce a partir de la luz transmitida. RGB se utiliza por lo tanto en monitores, donde las luces roja, azul y verde se mezclan de distintas formas para reproducir un amplio rango de colores. Cuando las luces roja, azul y verde se combinan en su máxima intensidad, el ojo percibe el color resultante como blanco. En teoría, los colores mezclados siguen siendo el rojo, el azul y el verde, pero los píxeles del monitor se encuentran demasiado juntos para que nuestro ojo pueda diferenciar los tres colores. Cuando el valor de cada componente es 0, que indica que existe una ausencia de luz, el ojo percibe el color negro.



El color blanco es el resultado de combinar los tres colores RGB en su máxima intensidad.

RGB es el modelo de color más utilizado porque posibilita el almacenamiento y visualización en pantalla de una amplia gama de colores.

Modelo de color HSB.

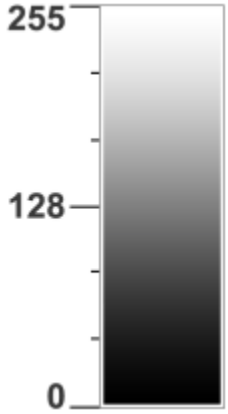
El modelo de color HSB utiliza el matiz (H, del inglés "Hue"), la saturación (S, del inglés "Saturation") y el brillo (B, del inglés "Brightness") como componentes para definir los colores. HSB también se denomina HSV (con los componentes matiz, saturación y valor). El matiz describe el pigmento de un color y se expresa en grados para representar la ubicación del espectro de colores estándar. Por ejemplo, el rojo tiene 0 grados, el amarillo 60 grados, el verde 120 grados, el cian 180 grados, el azul 240 grados y el magenta 300 grados.

La saturación determina si un color es vivo o apagado. Los valores de saturación varían de 0 a 100 y representan porcentajes (cuanto mayor es el valor, más vivo es el color). El brillo determina la cantidad de blanco que contiene el color. Como ocurre con la saturación, los valores de brillo varían de 0 a 100 y representan porcentajes (cuanto mayor es el valor, más brillante es el color).

Modelo de color HSB.

Modelo de color de escala de grises

El modelo de color de escala de grises se basa en un solo componente, la luminosidad, para definir el color y se mide en valores que varían de 0 a 255. Cada color de la escala de grises tiene los mismos valores para los componentes rojo, verde y azul del modelo de color RGB. Al cambiar el color de una fotografía a escala de grises se crea una fotografía en blanco y negro.



Modelo de color de escala de grises.

Profundidad de color

La profundidad de color indica el número máximo de colores que puede contener una imagen. La profundidad de color viene determinada por la profundidad de bits de una imagen (número de bits binarios que definen la sombra o el color de cada píxel en un mapa de bits). Por ejemplo, un píxel con una profundidad de 1 bit puede tener dos valores: blanco y negro. Cuanto más alta sea la profundidad de bit, más colores puede contener una imagen y más precisa es la representación del color. Por ejemplo, una imagen GIF de 8 bits puede contener hasta 256 colores, pero una imagen JPEG de 24 bits puede contener alrededor de 16 millones de colores.

Normalmente, las imágenes RGB, de escala de grises y CMYK contienen 8 bits de datos por canal de color. De ahí que las imágenes RGB se denominen RGB de 24 bits (8 bits x 3 canales), las imágenes en escala de grises se denominen escala de grises de 8 bits (8 bits x canal), y las imágenes CMYK se denominen CMYK de 32 bits (8 bits x 4 canales).

Con independencia de la cantidad de colores que contenga una imagen, su representación en pantalla está limitada por el máximo número de colores que puede mostrar el monitor en el que se visualiza. Por ejemplo, un monitor de 8 bits solo puede mostrar un máximo de 256 colores de una imagen de 24 bits.

Elegir colores

Puede elegir los colores de relleno y de contorno seleccionando un color de la paleta de documento, las paletas de colores personalizadas, las paletas de las bibliotecas Paletas, los visualizadores de color o las mezclas de colores. Si desea utilizar un color que ya existe en un objeto o un documento, mediante la herramienta **Cuentagotas de color** puede muestrear dicho color para reproducirlo con total precisión.

Si desea obtener información sobre la aplicación de colores que seleccione, consulte la sección "Rellenos uniformes " en la página 378 y "Asignar formato a líneas y contornos" en la página 138. Si desea obtener información sobre cómo guardar colores para usarlos más adelante, consulte la sección "Estilos de color" en la página 597.

Paleta de colores predeterminada

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

En CorelDRAW, la paleta de colores predeterminada se basa en el modo de color principal del documento. Por ejemplo, si el modelo de color principal del documento es RGB, la paleta de colores predeterminada también será RGB. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modelos de color" en la página 357. El modelo de color predeterminado se selecciona al crear un nuevo dibujo. Puede abrir y utilizar paletas de colores adicionales en cualquier momento.

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

Paleta de documento

Al crear un nuevo dibujo, la aplicación genera automáticamente una paleta vacía, denominada paleta Documento. Permite realizar un seguimiento de los colores que se utilizan guardándolos con el documento para utilizarlos en el futuro. Si desea obtener más información, consulte la sección "Paleta de documento" en la página 365.

Bibliotecas de paletas y paletas de colores personalizadas

Las paletas de colores que se encuentran en las bibliotecas de paletas no pueden ser modificadas directamente. Algunas de estas paletas pertenecen a terceros como, por ejemplo, PANTONE, Colores HKS y TRUMATCH. Puede resultar útil tener a mano un muestrario del fabricante, que consiste en un conjunto de muestras de color en el que se presenta el aspecto exacto de cada color una vez impreso.

La paleta PANTONE solid coated constituye un ejemplo de paleta de colores de las bibliotecas de paletas.

Algunas paletas que se encuentran en las bibliotecas de paletas (PANTONE, Colores HKS, TOYO, DIC, Focoltone y SpectraMaster) son colecciones de colores directos. Si crea separaciones de color al imprimir, cada color directo necesitará una plancha de impresión distinta, lo que afectará de manera significativa al coste del trabajo de impresión. Si desea utilizar separaciones de color, pero prefiere evitar

utilizar colores directos, puede convertirlos en colores de cuatricromía al imprimir. Si desea obtener más información, consulte la sección "Separaciones de color" en la página 777.

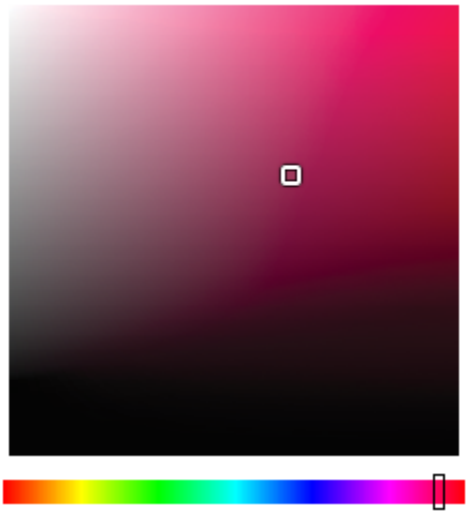
Las paletas de colores personalizadas incluyen colores de cualquier modelo de color, incluidas las paletas de las bibliotecas de paletas, como una paleta de colores directos. Es posible guardar una paleta de colores personalizada para su posterior uso. Si desea obtener más información sobre cómo trabajar con paletas de colores personalizadas, consulte las secciones "Crear y modificar paletas de colores " en la página 368 y "Organizar y visualizar paletas de colores" en la página 371.

Muestreo de colores

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

Visualizadores de color

Los visualizadores de color muestran un rango de colores con formas unidimensionales o tridimensionales. El visualizador de color predeterminado utiliza el modelo de color HSB, pero puede utilizarlo para elegir colores CMYK, CMY o RGB. Si desea obtener información sobre los modelos de color, consulte la sección "Modelos de color" en la página 357.



Ejemplo de un visualizador de color

Elección de colores web

Puede utilizar los colores web a la hora de diseñar documentos que se publicarán en Internet. Con CorelDRAW, puede definir los colores web mediante valores RGB hexadecimales (por ejemplo, #aa003f).

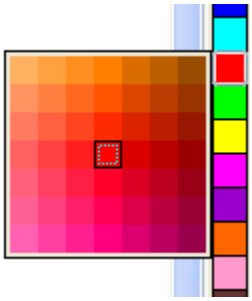
Para elegir un color por medio de la paleta de colores predeterminada

Para	Realice lo siguiente
Elegir un color de relleno para un objeto seleccionado	Haga clic en una muestra de color.
Elegir un color de contorno para un objeto seleccionado	Haga clic derecho en una muestra de color.
Elegir entre diferentes matices de un color	Haga clic en una muestra de color y mantenga presionado el botón del ratón hasta que aparezca un selector de color emergente y, a continuación, haga clic en un color.

Para	Realice lo siguiente
Ver más colores de la paleta de colores predeterminada	Haga clic en las flechas de desplazamiento de la parte superior e inferior de la paleta de colores.

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

Para mostrar los nombres de los colores en lugar de sus valores, haga clic en el botón del menú lateral **Opciones** en la parte superior de la paleta predeterminada y, a continuación, haga clic en **Mostrar nombres de colores**. Esta acción desacopla la paleta de colores y muestra los nombres del color.



Ejemplo de una paleta de colores emergente

Para elegir un color mediante una paleta de colores

1. Seleccione un objeto.
2. Haga doble clic en el botón **Relleno** en la barra de estado.En el cuadro de diálogo **Editar relleno**, haga clic en el botón **Relleno uniforme**.
3. Active la opción **Paleta de colores**.
4. Elija una paleta de colores en el cuadro de lista **Paleta**.
5. Desplace el deslizador de color para definir el rango de colores visualizados en el área de selección de colores.
6. Haga clic en un color en el área de selección de colores.

También es posible

Mostrar u ocultar los nombres de los colores	Activar o desactivar la casilla de verificación **Mostrar nombres de colores**.
Intercambie el color de referencia (el color original del objeto seleccionado) por el nuevo.	Haga clic en el botón **Intercambiar colores**.
Elegir un color de contorno	Haga doble clic en el botón **Contorno** de la barra de estado. En el cuadro de diálogo **Pluma del contorno**, abra el selector **Color** y elija un color.

También es posible

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

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

Es conveniente que todos los colores de un dibujo pertenezcan al mismo modelo de color; así, los colores serán coherentes y se podrá prever con mayor precisión su aspecto en el resultado final. Si desea obtener más información sobre cómo reproducir los colores de manera precisa, consulte la sección "Administración del color" en la página 421.

También puede acceder a las paletas de colores en la ventana acoplable **Color** haciendo clic en el botón **Mostrar paletas de colores** y eligiendo una paleta en el cuadro de lista. Si la ventana acoplable **Color** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Color**.

Para elegir un color mediante un visualizador de color

1. Seleccione un objeto.
2. Haga doble clic en el botón **Relleno** en la barra de estado.En el cuadro de diálogo **Editar relleno**, haga clic en el botón **Relleno uniforme**.
3. Elija un Modelo de color en el cuadro de lista **Modelo de color**.
4. Elija un visualizador de color en el cuadro de lista **Visualizadores de color**.
5. Desplace el deslizador de color.
6. Haga clic en un color en el área de selección de colores.

También es posible

Muestreo de un color a partir del dibujo o escritorio	Haga clic en el botón **Cuentagotas** , y seleccione el dibujo o el escritorio.
Elegir un color de relleno	Haga doble clic en la muestra de color **Relleno** , haga clic en el botón **Relleno uniforme** del cuadro de diálogo **Seleccionar relleno** y, a continuación, haga clic en **Editar**.
Intercambie el color de referencia (el color original del objeto seleccionado) por el nuevo.	Haga clic en el botón **Intercambiar colores**.

Si elige un color que se encuentra fuera de la gama de la impresora, CorelDRAW permite reemplazarlo por un color similar que se encuentre en dicha gama. Para reemplazar el color, haga clic en el botón **Insertar color en la gama**, que se encuentra a la izquierda

de la muestra **Color nuevo**. Si desea obtener más información sobre la corrección de colores, consulte la sección "Administración del color" en la página 421.

Es conveniente que todos los colores de un dibujo pertenezcan al mismo modelo de color; así, los colores serán coherentes y se podrá prever con mayor precisión su aspecto en el resultado final. Es preferible emplear el mismo modelo de color que se usará en el resultado final.

Para acceder a los modelos de color en la ventana acoplable **Color**, también puede hacer clic en el botón **Mostrar visualizadores de color** y elegir uno en el cuadro de lista. Si la ventana acoplable **Color** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Color**.

Para muestrear un color

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Cuentagotas de color**.

2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- 1×1: le permite elegir el color del píxel en el que haga clic.
- 2×2: le permite elegir el color medio en un área de muestreo de 2 × 2 píxeles. El píxel en el que ha hecho clic se encuentra en el centro del área de muestreo.
- 5×5: le permite elegir el color medio en un área de muestreo de 5 × 5 píxeles.

Si desea tomar una muestra de un color fuera de la ventana de dibujo, haga clic en el botón **Seleccionar externo**, que se encuentra en la barra de propiedades, y, a continuación, en un color del escritorio.

3 Haga clic en el color del que desea tomar una muestra.
La herramienta **Cuentagotas de color** cambiará automáticamente al modo Aplicar color.

4 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Rellenar un objeto con un color muestreado	Pase el cursor del ratón sobre un objeto. Cuando el cursor Aplicar color cambie a una muestra de color sólido, haga clic para aplicar el color muestreado.
Rellenar el color de contorno de un objeto con el color muestreado	Pase el cursor del ratón sobre el contorno de un objeto. Cuando el cursor Aplicar color cambie a una forma de contorno, haga clic para aplicar el color muestreado.
Añadir el color muestreado a la paleta Documento	En la barra de propiedades, haga clic en la flecha situada junto a **Añadir a paleta** y seleccione **Paleta Documento**.
Muestrear un color adicional	En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Seleccionar color** y, a continuación, seleccione el color del que desea tomar la muestra.

También es posible

Arrastrar un color muestreado de un objeto a otro	Arrastre el color a otro objeto.
Aplicar un color muestreado en la muestra **Color de relleno**, que se encuentra en la barra de propiedades	Arrastre hacia el objeto el color muestreado de la muestra **Color seleccionado**.
Aplicar un color muestreado en la muestra **Relleno uniforme**, que se encuentra en la esquina inferior derecha de la ventana de dibujo	Arrastre hacia el objeto un color de la muestra **Relleno uniforme**.
Añadir el color muestreado a la paleta Documento	Arrastre el color muestreado en las muestras **Color seleccionado** o **Relleno uniforme** a la paleta Documento.

En algunos casos, el color del que se ha tomado la muestra puede ser un color RGB o CMYK de mayor similitud con el color original, en lugar de una equivalencia exacta.

Para elegir un color web

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Color**.
3. En la ventana acoplable **Color**, seleccione **RGB** en el cuadro de lista.
4. Escriba o pegue un valor en el cuadro **Valor hexadecimal**.
   Tanto si utiliza el formato de tres dígitos (#fff) o el de seis (#ffffff), el valor final se presenta en formato de seis dígitos.
5. Haga clic en uno de los botones siguientes:
   - **Relleno**: rellena el objeto seleccionado con el nuevo color
   - **Contorno**: aplica el color al contorno del objeto

Puede especificar los valores de color hexadecimales solo cuando se trabaja con colores RGB.

Si escribe un valor hexadecimal no válido, el color no cambia.

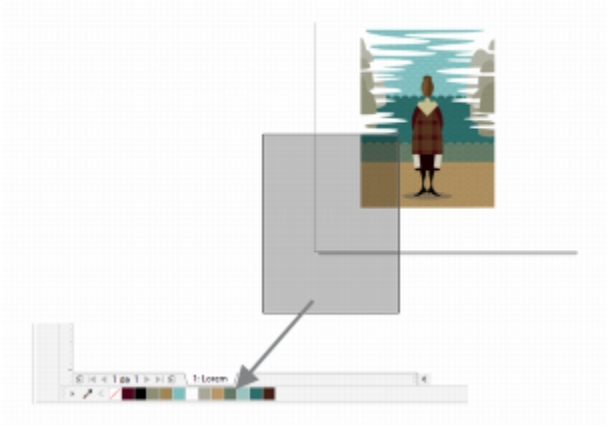
En la barra de estado se pueden ver los valores de colores hexadecimales.

Además, puede elegir colores web en el cuadro de diálogo **Pluma del contorno** (en la barra de estado, haga doble clic en el botón **Pluma del contorno**) y en el cuadro de diálogo Editar **Relleno** (en la barra de estado, haga doble clic en el botón **Relleno** y haga clic en el botón **Relleno uniforme**), que permiten ver y copiar los equivalentes hexadecimales de los valores de colores no hexadecimales.

Paleta de documento

Cuando se comienza un nuevo dibujo, una paleta de colores vacía, llamada Paleta de documento, aparecerá acoplada en la esquina inferior izquierda de la ventana de dibujo. Cada vez que utilice un color en el dibujo se añadirá de manera automática a la paleta de documento. Sin embargo, si prefiere controlar qué colores se añaden a la paleta Documento, puede desactivar las actualizaciones automáticas y añadir los colores de manera manual.

Puede añadir colores desde una paleta de colores, una imagen externa, un selector de color o un cuadro de diálogo relacionado con colores, como el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**. Además, puede añadir colores de una imagen u objeto importado.



Para añadir colores, arrastre un mapa de bits a la paleta Documento.

Cuando abra documentos creados en CorelDRAW X4 o en una versión anterior del programa, solo se añadirán a la paleta de documento los colores directos y un máximo de 100 estilos de color de versión anterior. Los estilos de versión anterior se añadirán a la paleta como colores normales.

Puede eliminar colores de manera individual o restablecer la paleta y eliminar los colores no deseados de una sola vez para eliminar de la paleta Documento los colores que no se utilicen o que no necesite Por otra parte, también añadir a la paleta Documento todos los colores de un dibujo ya existente.

La paleta Documento se guarda de manera automática con el documento. Si se cambia la extensión del archivo .cdr a .zip, la paleta de colores Documento (DocumentPalette.xml) se incluirá en el conjunto de archivos.zip.

Para desactivar la inserción automática de colores en la paleta de documento

- En la paleta de documento, haga clic en el botón del menú lateral ▶ y, a continuación, en **Actualizar automáticamente**.

  De manera predeterminada, la paleta de documento está acoplada encima de la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

También puede desactivar la incorporación automática de colores haciendo clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**, haciendo clic en **Paleta de colores** en el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece y desactivando la casilla **Actualizar automáticamente la paleta del documento**.

Para añadir colores de forma manual a la paleta de documento

Para	Realice lo siguiente
Añadir un color de otra paleta de colores	Arrastre un color de una paleta de colores abierta hasta la paleta Documento.
Añadir un color de una imagen de mapa de bits	En la paleta de documento, haga clic en el botón **Cuentagotas** y seleccione el color de la imagen.
Añadir varios colores a partir de una imagen	En la paleta de documento, haga clic en el botón **Cuentagotas**, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y, a

Para	Realice lo siguiente
	continuación, haga clic en la imagen hasta que añada los colores que desee.
Arrastrar para añadir varios colores a partir de una imagen o de un objeto	Arrastre una imagen u objeto de la ventana de dibujo hasta la paleta Documento.
Añadir colores de una selección	Seleccione uno o varios objetos. En la paleta de documento, haga clic en el botón del menú lateral ▶ y, a continuación, en **Añadir a partir de selección**.
Añadir un color desde un cuadro de diálogo relacionado con colores	En el cuadro de diálogo, haga clic en una muestra de color, haga clic en la flecha situada junto a **Añadir a paleta**, seleccione **Paleta de documento** y, a continuación, haga clic en **Añadir a paleta**.
Mover una muestra de color	Arrastre una muestra de color a una nueva posición en la paleta de documento.

Al arrastrar la mayor parte de objetos vectoriales a la paleta, añade todos los objetos de colores a esta. Cuando arrastre un mapa de bits, puede especificar el número de colores que desee añadir a la paleta. Si un objeto incluye un relleno degradado, un relleno de textura o un relleno de patrón, solo se admitirán los colores definidos durante la creación del relleno. No se admiten los colores de los rellenos PostScript.

De manera predeterminada, la paleta de documento está acoplada encima de la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

Para añadir colores de un dibujo ya existente a la paleta Documento

1 Abra un dibujo.

2 En la paleta de documento, haga clic en el botón del menú lateral ▶ y, a continuación, en **Añadir a partir de documento**.

De manera predeterminada, la paleta de documento está acoplada encima de la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

Si el dibujo se creó en una versión anterior de CorelDRAW e incluye colores directos personalizados, estos se mostrarán en la paleta de documento.

Si tiene un documento con imágenes vectoriales y de mapa de bits, y desea añadir únicamente los colores a partir de imágenes vectoriales de la paleta de documento, especifique el valor 0 en el cuadro de diálogo **Añadir colores del mapa de bits**.

Para quitar un color de la paleta de documento

1 Haga clic en una muestra de color de la paleta Documento.

2 En la paleta de documento, haga clic en el botón del menú lateral y, a continuación, en **Eliminar color**.

De manera predeterminada, la paleta de documento está acoplada encima de la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

También puede quitar todos los colores de la paleta de documento que ya no utiliza si hace clic en el botón del menú lateral , que se encuentra en la esquina superior izquierda de la paleta de documento, selecciona **Paleta** y hace clic en **Restablecer paleta**.

Para restablecer la paleta de documento

- En la paleta de documento, haga clic en el botón del menú lateral , seleccione **Paleta** y, a continuación, haga clic en **Restablecer paleta**.

  De manera predeterminada, la paleta de documento está acoplada encima de la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

Para ocultar la paleta de documento

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Paleta de documento**.

Ocultar la paleta Documento no desactiva la inserción automática de colores.

Crear y modificar paletas de colores

Las paletas de colores personalizadas son conjuntos de colores o estilos de color que se pueden guardar. Pueden incorporar colores o estilos de color de cualquier modelo de color, incluidos los colores directos o cualquier paleta de colores que se encuentren en las bibliotecas de paletas. Es posible crear una paleta personalizada para almacenar todos los colores o estilos de color que necesite para un proyecto actual o futuro.

Compartir paletas de colores con otras personas resulta sencillo. Las paletas personalizadas se encuentran en la carpeta **Mis paletas** de la ventana acoplable **Paletas**.

Se puede crear una paleta de colores personalizada eligiendo los colores o estilos de color de manera individual, o bien utilizando los colores de un objeto seleccionado o de todo un documento. También puede modificar, cambiar el nombre y eliminar las paletas de color personalizadas.

Las paletas de color personalizadas se guardan como archivos .XML y almacenan en la carpeta **Mis documentos\Mis paletas**.

Para crear una paleta de colores personalizada desde cero

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Paletas**.

2 Haga clic en el + en la parte inferior de la ventana acoplable y seleccione **Nueva paleta de colores vacía** .

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en **Guardar**.

5 En la ventana acoplable **Paletas**, seleccione la paleta personalizada que haya creado.

6 Haga clic en el botón **Opciones** y seleccione **Editar paleta**.

7 En el cuadro de diálogo **Editor de paleta**, haga clic en **Añadir color**.

8 En el cuadro de diálogo **Seleccionar color**, elija un color y haga clic en **Añadir a paleta**.

También es posible	
Tratar el color como un color directo	En el área **Color seleccionado** del cuadro de diálogo **Editor de paleta**, seleccione **Directos** de la lista **Tratar como**.
Tratar el color como un color de cuatricromía	En el área **Color seleccionado** del cuadro de diálogo **Editor de paleta**, seleccione **Cuatricromía** de la lista **Tratar como**.
Cambiar el nombre de un color	En el cuadro de diálogo **Administrador de paletas**, haga clic en un color en el área de selección de colores y escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.

Para añadir un color a una paleta de colores personalizada

1 Abrir una paleta de colores personalizada.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Añadir un color de otra paleta de colores	Arrastre un color de una paleta de colores abierta hasta la paleta Imagen.
Añadir un color a partir de una imagen	En la paleta personalizada, haga clic en el botón **Cuentagotas** y, a continuación, seleccione el color que desea añadir.
Añadir varios colores a partir de una imagen	En la paleta personalizada, haga clic en el botón **Cuentagotas** , mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y, a continuación, haga clic en la imagen hasta que añada los colores que desee.
Añadir varios colores a partir de un objeto o imagen	Arrastre una imagen u objeto de la ventana de dibujo hasta la paleta Imagen.
Añadir un color desde un cuadro de diálogo relacionado con colores	En el cuadro de diálogo, haga clic en una muestra de color, haga clic en la flecha situada junto a **Añadir a paleta**, seleccione el nombre de la paleta personalizada de la lista y, a continuación, haga clic en **Añadir a paleta**.
Añadir colores de una selección	Seleccione uno o varios objetos. En la paleta de personalizada, haga clic en el botón del menú lateral y, a continuación, en **Añadir a partir de selección**.
Mover una muestra de color	Arrastre una muestra de color a una nueva posición en la paleta.

Al arrastrar la mayor parte de objetos vectoriales a la paleta, añade todos los objetos de colores a esta. Cuando arrastre un mapa de bits, puede especificar el número de colores que desee añadir a la paleta. Si un objeto incluye un relleno degradado, un relleno de textura o un relleno de patrón, solo se admitirán los colores definidos durante la creación del relleno. No se admiten los colores de los rellenos PostScript.

Para crear una paleta de colores a partir de un objeto

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

Para crear una paleta de colores a partir de un documento

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Crear paleta a partir de documento**.
2 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
3 Haga clic en **Guardar**.

Para editar una paleta de colores personalizada

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Editor de paleta**.
2 Elija una paleta en el cuadro de lista.
3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Añadir un color	Haga clic en **Añadir color**. En el cuadro de diálogo **Seleccionar color**, haga clic en la ficha **Modelos**, en un color del área de selección y, a continuación, en **Añadir a paleta**.
Tratar un color como color directo	En el área **Color seleccionado** del cuadro de diálogo **Editor de paleta**, seleccione **Directos** de la lista **Tratar como**.
Tratar un color como color de cuatricromía	En el área **Color seleccionado** del cuadro de diálogo **Editor de paleta**, seleccione **Cuatricromía** de la lista **Tratar como**.
Modificar un color	En el área de selección de colores, haga clic en un color y en **Editar color**. En el cuadro de diálogo **Seleccionar color**, haga clic en la ficha **Modelos** y, a continuación, en un color del área de selección.
Eliminar un color	En el área de selección de colores, haga clic en un color y en **Eliminar color**.
Clasificar colores	Haga clic en **Clasificar colores** y, a continuación, seleccione un método de clasificación.

Para	Realice lo siguiente
Mover un color	Arrastre una muestra de color a una nueva posición.
Cambiar el nombre de un color	Haga clic en un color en el área de selección de colores y escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.

Puede eliminar varios colores si mantiene pulsadas las teclas **Mayús** o **Ctrl**, hace clic en los colores que desea eliminar y selecciona **Eliminar color**.

Si añade un color de cuatricromía a la paleta pero lo considera como un color directo, el color pasará a ser color directo y conservará su nombre. Sin embargo, si elige un color directo con un nombre registrado, por ejemplo, un color PANTONE, y lo convierte en color de cuatricromía, el nombre registrado se sustituirá por los componentes de color de dicho color.

Para cambiar el nombre de una paleta de colores personalizada

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Paletas**.
2 En la carpeta **Mis paletas**, haga doble clic en una paleta personalizada.
3 Escriba un nuevo nombre y pulse **Intro**.

Para eliminar una paleta de colores personalizada

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Paletas**.
2 En la carpeta **Mis paletas**, haga clic derecho en una paleta personalizada y haga clic en **Eliminar**.

Organizar y visualizar paletas de colores

La ventana acoplable **Paletas** permite acceder rápidamente a las paletas de colores disponibles, incluso a la Paleta de documento y la paleta de estilos de color. También permite crear paletas de colores personalizadas. Las paletas de colores enla ventana acoplable **Paletas** se encuentran divididas en dos carpetas principales: **Mis paletas** y **Bibliotecas de paletas**.

Utilice la carpeta **Mis paletas** para almacenar todas las paletas de colores personalizadas que cree. Puede añadir carpetas para almacenar y organizar las paletas de colores para diferentes proyectos. También puede copiar una paleta de colores o moverla a otra carpeta. Puede abrir y controlar la visualización de todas las paletas de colores.

La carpeta **Bibliotecas de paletas**de la ventana acoplable **Paletas** incluye colecciones de paletas de colores preestablecidas en las que puede elegir colores. No puede editar ninguna de las paletas de colores que se encuentran en las Bibliotecas de paletas. Sin embargo, sí puede crear una paleta de colores personalizada copiando una paleta de colores de la carpeta **Bibliotecas de paletas**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Mostrar u ocultar paletas de colores" en la página 373.

Para abrirla ventana acoplable de Paletas

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Paletas**.

Para cortar o copiar una paleta de colores personalizada

1 Abrala ventana acoplable **Paletas**.

2 En la carpeta **Mis paletas**, haga clic en el icono **Mostrar u Ocultar** que se encuentra junto al nombre de la paleta personalizada.

Si desea definir una paleta de colores personalizada como la paleta predeterminada, haga clic en el botón del menú lateral de la paleta personalizada y seleccione **Establecer como predeterminada**.

Para abrir una paleta de colores personalizada

1 Abrala ventana acoplable **Paletas**.

2 Haga clic en el botón **Abre una paleta**.

3 Elija la unidad y la carpeta donde se encuentra almacenada la paleta de colores personalizada.
Si desea abrir una paleta de colores (archivo .cpl) creada en una versión anterior de CorelDRAW, seleccione **Paleta personalizada de versión anterior (.cpl)** en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.

4 Haga clic en la paleta personalizada.

5 Haga clic en **Abrir**.

Al abrir un archivo de una paleta personalizada de una versión anterior (.cpl), se convierte de manera automática al formato XML (.xml). La versión .XML se guarda en la carpeta **x:\Documents and Settings\su nombre\Mis documentos**. También se encuentra en la carpeta **Mis paletas** de la ventana acoplable **Paletas**.

Si la paleta de colores personalizada (.xml) se guardó en la carpeta **Mis paletas**, puede abrirla haciendo clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** y seleccionando la paleta personalizada de la lista.

Para crear una carpeta para guardar paletas de colores personalizadas

1 Abrala ventana acoplable **Paletas**.

2 Haga clic en el botón **Crear una nueva carpeta**.

3 Escriba un nuevo nombre y pulse **Intro**.

Si desea mover una paleta de colores personalizada, arrástrela hacia la nueva carpeta.

Para cortar o copiar una paleta de colores personalizada

1 Abrala ventana acoplable **Paletas**.

2 En la carpeta **Mis paletas**, haga clic derecho sobre una paleta personalizada y seleccione una de las opciones siguientes:
- **Cortar**
- **Copiar**

Si desea pegar la paleta personalizada en una carpeta diferente, haga clic derecho sobre la carpeta y seleccione **Pegar**.

Para copiar una paleta desde las Bibliotecas de paletas para modificarla

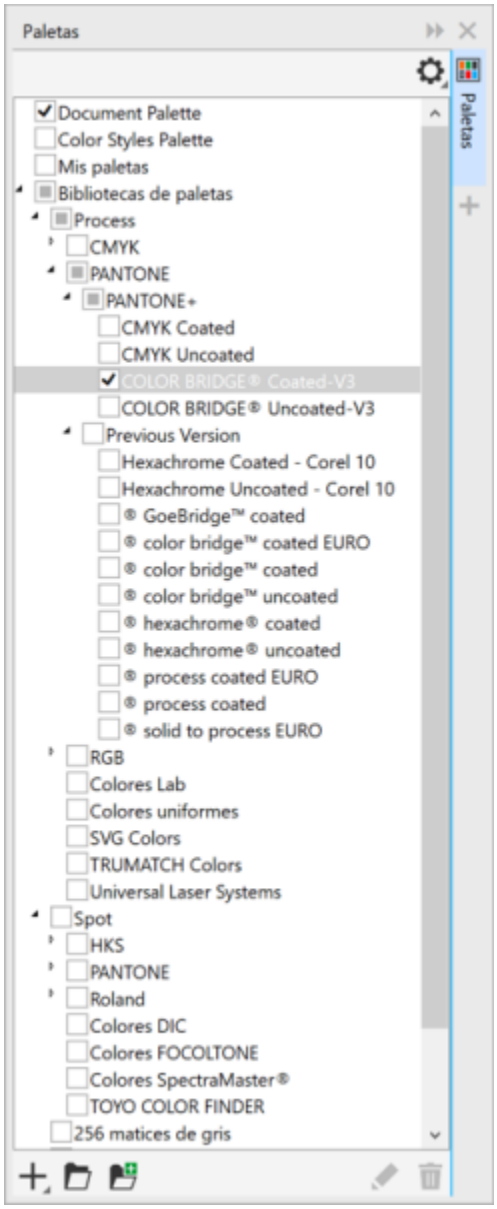
- Abrala ventana acoplable **Paletas**, arrastre una paleta desde la carpeta **Bibliotecas de paletas** hasta la carpeta **Mis paletas**.

En la carpeta **Mis paletas** aparecerá una copia editable de la paleta de colores.

Mostrar u ocultar paletas de colores

Las Bibliotecas de paletas incluyen una colección de paletas de colores. Es posible gestionar la visualización de las paletas de colores predeterminadas, como las paletas de colores RGB predeterminada y CMYK predeterminada. Las principales bibliotecas de paletas incluidas son la de color de cuatricromía y la de color directo.

La biblioteca de color de cuatricromía contiene las paletas de colores predeterminadas RGB, CMYK y Escala de grises. Además, puede encontrar paletas de colores predeterminadas con una temática específica, como la naturaleza. La biblioteca de color directo contiene paletas de colores proporcionadas por otros fabricantes, como HKS Colors, PANTONE, Focoltone y TOYO. Estas paletas de colores pueden resultar de gran utilidad si necesita ciertos colores aprobados por otras empresas para sus proyectos de impresión. Las bibliotecas de paletas de colores están bloqueadas, es decir, no pueden editarse.



Bibliotecas de paletas

Para mostrar una paleta de colores en las Bibliotecas de paletas

1 Abrala ventana acoplable **Paletas**.

2 En la carpeta **Bibliotecas de paletas**, haga clic en el icono **Mostrar u Ocultar** , que se encuentra junto al nombre de la paleta de colores.

Para mostrar paletas de colores directos o de cuatricromía

1 Abrala ventana acoplable **Paletas**.

2 En la carpeta **Bibliotecas de paletas**, haga doble clic sobre una de las siguientes carpetas:
- **Directo**
- **Cuatricromía**

3 Haga clic en el icono de **Mostrar u ocultar** situado junto al nombre de la paleta de colores.

Definir propiedades de la paleta de colores

Puede personalizar las paletas de colores.

Las paletas de colores pueden estar acopladas o flotantes. Al acoplar una paleta de colores, ésta se fija al borde de la ventana de aplicación. Al desacoplar una paleta de colores, ésta se separa de dicho borde, por lo que flota y puede desplazarse con facilidad.

Respecto a las muestras de color, puede configurar el botón derecho del ratón para mostrar un menú contextual, o bien a fin de establecer el color del contorno. Puede asimismo ajustar el borde y el tamaño de las muestras de color, así como mostrar u ocultar el tintero **Sin color**.

Para acoplar o desacoplar una paleta de colores

Para	Realice lo siguiente
Acoplar una paleta de colores	Haga clic en la parte superior del borde de la paleta de colores y arrástrela hasta algún borde de la ventana de aplicación hasta que se muestre un contorno negro y fino de barra de herramientas.
Desacoplar una paleta de colores	Haga clic en el borde de puntos de la paleta de colores y arrástrela alejándola del borde de la ventana de aplicación.
Cambiar el número de filas de una paleta de colores acoplada	En la paleta, haga clic en el botón del menú lateral , seleccione **Filas** y seleccione una opción de la lista.

También puede cambiar el número de filas de una paleta de colores acoplada haciendo clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**, seleccionando **Paleta de colores** en el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece y escribiendo un valor en el cuadro **Número máximo de filas al estar acoplada**. En una paleta de colores, se puede definir un máximo de siete filas.

Para establecer la acción del botón derecho del ratón en las muestras de color

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Paleta de colores**.

3 Active una de las casillas de verificación siguientes:
   - **Menú contextual**
   - **Establecer color de contorno**

Aunque active la opción **Establecer color de contorno**, puede ver el menú contextual haciendo clic con el botón derecho del ratón en cualquier parte del borde de una paleta de colores.

Para personalizar las muestras de color

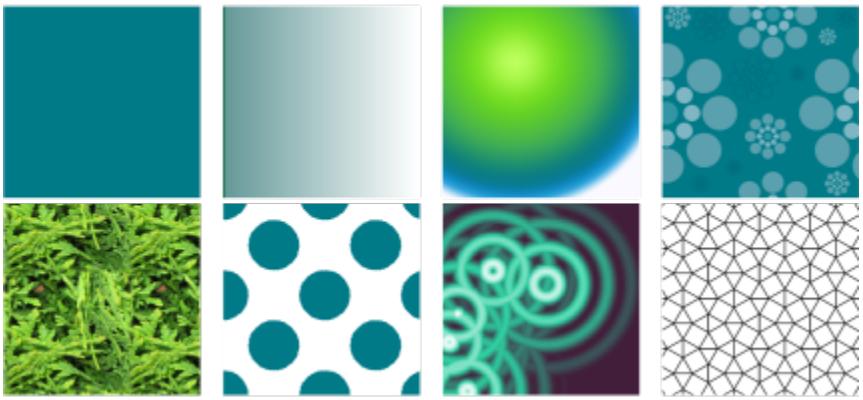
1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Paleta de colores**.
3 Active las casillas apropiadas:
   - **Bordes anchos**
   - **Muestras grandes**
   - **Mostrar tintero "Sin Color"**

Puede asimismo mostrar los nombres de los colores de las muestras haciendo clic en el botón del menú lateral ▶ situado en la paleta de colores y, a continuación, en **Mostrar nombres de colores**.

CorelDRAW® 2019

Rellenos

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



Ejemplos de relleno: uniforme, degradado lineal, degradado elíptico, patrón de vectores, patrón de mapa de bits, de dos colores, de textura y PostScript

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Rellenos uniformes" (página 378)
- "Rellenos degradados" (página 378)
- "Rellenos de patrón de mapa de bits y vectores" (página 383)
- "Rellenos de patrón de dos colores" (página 389)
- "Rellenos de textura" (página 391)
- "Rellenos Postscript" (página 392)
- "Rellenos de malla" (página 393)
- "Aplicar rellenos en áreas" (página 397)
- "Operaciones con rellenos" (página 398)

Rellenos uniformes

Puede aplicar un relleno uniforme a los objetos. Los rellenos uniformes consisten en colores uniformes que se pueden elegir o crear utilizando modelos de color y paletas de colores. Si desea obtener información sobre cómo crear colores, consulte la sección "Color" en la página 357.

Para aplicar un relleno uniforme

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en un color de la paleta de colores.

Si desea mezclar colores en un relleno uniforme, presione la tecla **Ctrl** y haga clic en otro color de la paleta de colores.

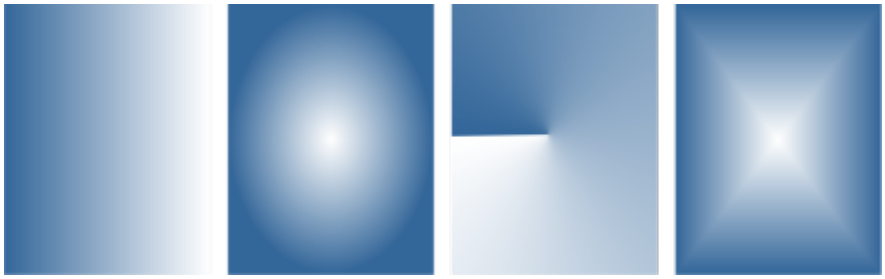
Puede asimismo seleccionar un relleno uniforme haciendo clic en una de las siguientes opciones:

- El botón **Relleno uniforme** de la sección **Relleno** de la ventana acoplable **Propiedades**
- La herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, el botón **Relleno uniforme** de la barra de propiedades.

Rellenos degradados

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

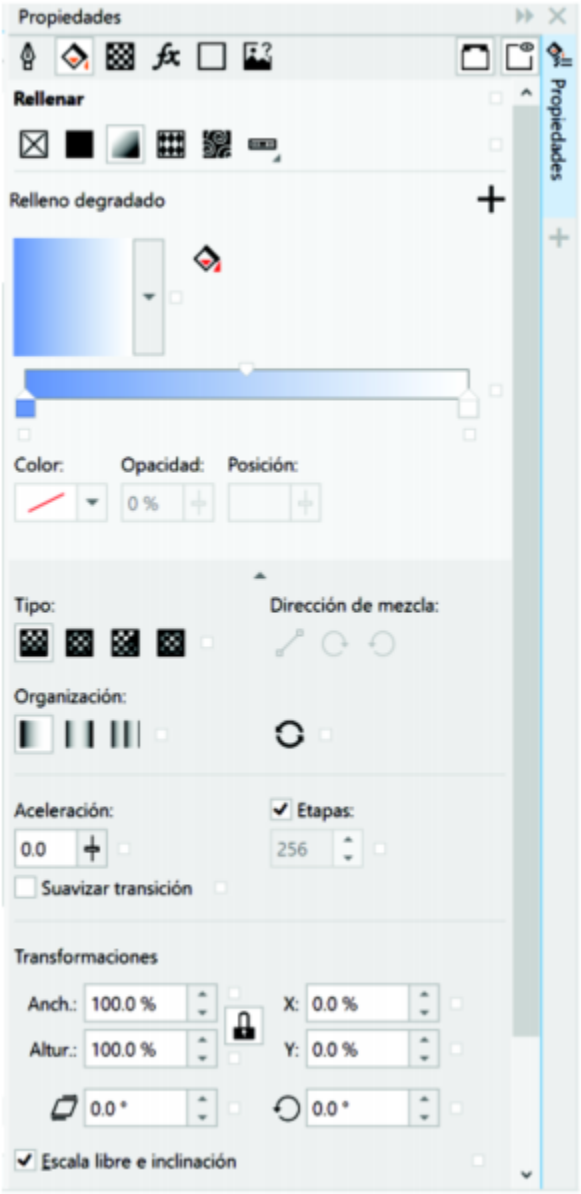
Existen cuatro tipos de rellenos degradados: lineales, elípticos, cónicos y rectangulares. Los rellenos degradados lineales atraviesan el objeto en línea recta, los rellenos degradados cónicos crean la ilusión de un cono iluminado, mientras que los elípticos y los rectangulares forman elipses y rectángulos concéntricos desde el centro del objeto.



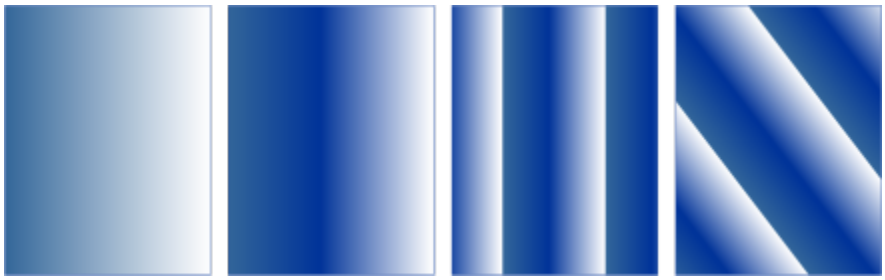
Existen cuatro tipos de rellenos degradados (de izquierda a derecha): lineales, elípticos, cónicos y rectangulares.

La aplicación proporciona una colección de rellenos degradados a los que puede acceder. Puede explorar los rellenos degradados disponibles, buscar por palabra clave, marcar rellenos como favoritos y ordenar rellenos. También puede descargar paquetes de rellenos adicionales. Si desea obtener más información, consulte la sección "Buscar y ver rellenos y transparencias" en la página 415.

Es posible modificar cualquier relleno degradado para que se ajuste a sus necesidades; además, puede crear los suyos propios desde cero. Los rellenos degradados personalizados pueden contener dos o más colores, que se pueden situar en cualquier lugar de la progresión del relleno. Asimismo, es posible especificar los atributos de relleno, como la dirección de su mezcla de color, su ángulo, así como los puntos central y medio. Además, puede establecer la anchura y altura del relleno como un porcentaje de la anchura y la altura del objeto Además, puede suavizar, inclinar, girar, repetir y reflejar un relleno.



Puede editar las propiedades del relleno en la ventana acoplable Propiedades.



De izquierda a derecha: Objeto con relleno degradado lineal aplicado. Se añade otro color al relleno. El tamaño del relleno cambia al 50 % de la anchura y altura del objeto y, a continuación, se repite y se refleja. Por último, el relleno gira 45 grados.

Tras haber creado un relleno degradado, podrá guardarlo para utilizarlo más adelante. Si desea obtener más información, consulte la sección "Almacenar rellenos y transparencias" en la página 419.

Es posible especificar el número de etapas para ajustar la calidad de impresión y visualización del relleno degradado. De forma predeterminada, la opción de etapas está bloqueada para que la calidad de impresión del relleno degradado dependa del valor especificado en la configuración de impresión, y la calidad de visualización, del valor predeterminado que elija. Si lo desea puede desbloquear la configuración de etapas de degradado y así especificar un valor para la calidad de impresión y de visualización del relleno. Si desea obtener información sobre la configuración de etapas de rellenos degradados para la impresión, consulte la sección "Ajustar los trabajos de impresión" en la página 761.

Para aplicar un relleno degradado

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, haga clic en el botón **Relleno degradado** de la barra de propiedades.

3 Abra el selector de **relleno** de la barra de propiedades y, a continuación, haga doble clic en una miniatura de relleno.

Si desea obtener información sobre cómo encontrar rellenos en el selector de **relleno**, consulte la sección "Para buscar, filtrar y ordenar rellenos y transparencias" en la página 416.

También puede aplicar un relleno haciendo clic en una miniatura de relleno en el selector de **relleno**. Esta acción se aplica al relleno sin cerrar el selector de **relleno**.

Puede añadir color a un relleno degradado si hace clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y en el botón **Relleno degradado** de la barra de propiedades, y arrastra un color de la paleta de colores al tirador de vector interactivo de un objeto.

Para crear un relleno degradado

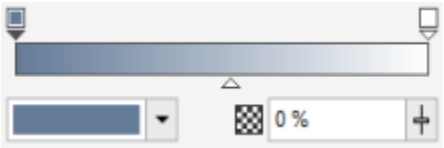
1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, haga clic en el botón **Relleno degradado** de la barra de propiedades.

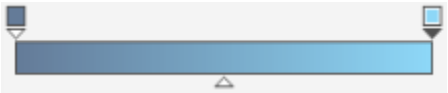
3 Haga clic en uno de los botones siguientes para seleccionar un tipo de relleno degradado:

- **Relleno degradado lineal**
- **Relleno degradado elíptico**
- **Relleno degradado cónico**
- **Relleno degradado rectangular**

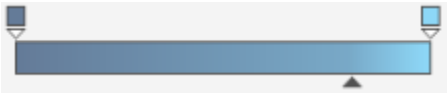
4 Haga clic en el nodo inicial, abra el selector de **Color de Nodo** de la barra de propiedades y elija un color.



5 Haga clic en el nodo final, abra el selector de **Color de Nodo** de la barra de propiedades y elija un color.

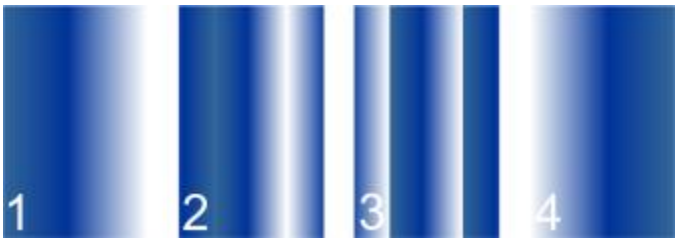


6 Mueva el deslizador Punto medio para establecer el punto intermedio entre los dos colores.

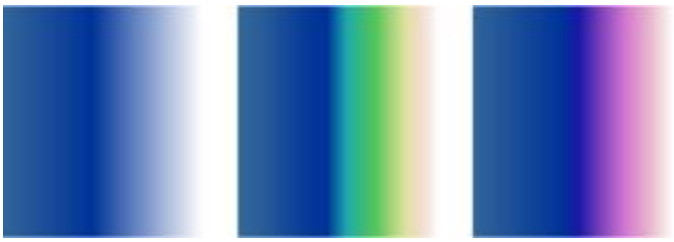
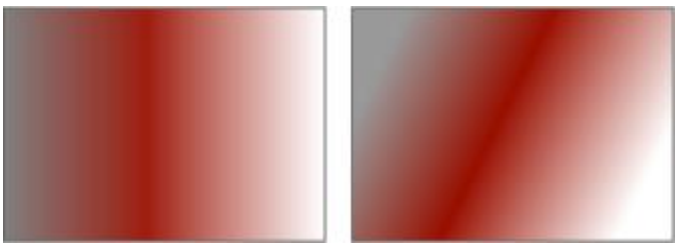


7 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Guardar como nuevo** para guardar el relleno o continúe editando el relleno realizando una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar la transparencia de un color	Seleccione el nodo correspondiente y escriba un valor en el cuadro **Transparencia de nodo**.
Añadir un color intermedio	Haga doble clic en la banda de color donde desee añadir un nodo. Con el nuevo nodo seleccionado, abra el selector **Color de nodo** y elija uno.
Cambiar la posición de un color intermedio	Arrastre el nodo correspondiente a una nueva ubicación situada sobre la banda de escala de grises o escriba un valor en el cuadro **Posición de nodo** en la ventana acoplable **Propiedades**.
Eliminar un color intermedio	Haga doble clic en el nodo correspondiente.
Revertir, reflejar, repetir o invertir el relleno	Haga clic en el botón **Disposición** de la barra de propiedades y, a continuación, en uno de los siguientes: • **Relleno degradado predeterminado** • **Repetir y reflejar** • **Repetir** Haga clic en el botón **Revertir relleno** de la barra de propiedades.



Solo se puede ver un efecto de repetición y reflejo si el relleno es más pequeño que el objeto. La siguiente ilustración muestra un relleno predeterminado (1), el mismo relleno redimensionado y, a continuación, repetido y reflejado (2), el relleno redimensionado y repetido (3), y el relleno invertido (4).

Para	Realice lo siguiente
Especificar la velocidad a la que se mezcla el relleno degradado de un color a otro	Escriba un valor en el cuadro **Aceleración** de la barra de propiedades.
Crear transiciones de color más uniformes entre nodos de relleno degradado	Haga clic en el botón **Suavizar** .
Especifique la manera en la que los colores se mezclan entre los dos nodos.	Seleccione los dos nodos o el punto medio entre ellos y en el área **Relleno** de la ventana acoplable **Propiedades** y escoja una opción de dirección de mezcla: • **Mezcla de colores lineal**: mezcla los colores a lo largo de una línea recta, empezando con el color inicial y pasando por todo el espectro de colores hasta el color final. • **Mezcla de colores en sentido derecho**: mezcla los colores a lo largo de un trayecto que se desplaza hacia la derecha alrededor del espectro de colores. • **Mezcla de colores en sentido izquierdo**: mezcla los colores a lo largo de un trayecto que se desplaza hacia la izquierda alrededor del espectro de colores.  *Las siguientes opciones de mezcla de colores se muestran a continuación de izquierda a derecha: Mezcla de colores lineal, Mezcla de colores en sentido derecho, Mezcla de colores en sentido izquierdo*
Establecer la anchura y altura del relleno como un porcentaje de la anchura y la altura del objeto	Enla ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón de la flecha en la parte inferior de la sección **Relleno** para mostrar más opciones de relleno y, a continuación, escriba los valores en los cuadros **Ancho** y **Alto**.
Mover el centro del relleno hacia arriba, abajo, a la izquierda o la derecha	Escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Inclinar el relleno en un ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Inclinar**.  *En este ejemplo, el relleno está inclinado 15 grados.*

Para	Realice lo siguiente
Girar la progresión de color hacia la derecha o hacia la izquierda	Escriba un valor en el cuadro **Girar**.
Permitir que el relleno se incline o estire de manera desproporcionada	Active la casilla de verificación **Escala libre e inclinación**.
Aplicar el relleno seleccionado al área de intersección de objetos combinados	Active la casilla de verificación **Espiral de relleno**. Si desea obtener más información, consulte "Combinar objetos" en la página 308.
Permitir que el relleno se imprima encima de los colores subyacentes.	Active la casilla de verificación **Sobreimprimir relleno**.

Puede asimismo aplicar un relleno degradado personalizado haciendo clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y arrastrando colores de la paleta de colores de la ventana de documento hasta los tiradores de vector interactivos del objeto. Para mezclar colores, seleccione uno de los tiradores de vector interactivos, presione **Ctrl** y haga clic en un color de la paleta de colores.

Para cambiar la calidad de impresión y visualización de un relleno degradado

1. Seleccione un objeto al que se le haya aplicado un relleno degradado.
2. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón de flecha , que se encuentra en la parte inferior de la sección **Rellenar**, para mostrar más opciones de relleno.
3. Desactive la casilla **Etapas** para desbloquear las etapas de degradado y escriba un valor en el cuadro **Etapas**.

   Los números más elevados generan una transición más uniforme entre los colores.

Cuando el cuadro **Etapas de degradado** está bloqueado, el número de etapas del relleno degradado que se imprime depende del valor especificado en el cuadro de diálogo **Imprimir**. Si desea obtener información sobre la configuración de etapas de rellenos degradados para la impresión, consulte la sección "Ajustar los trabajos de impresión" en la página 761.

Para establecer la calidad de visualización de los rellenos degradados

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Mostrar**.
3. Escriba un valor en el cuadro **Bandas de degradado de previsualización**.

Rellenos de patrón de mapa de bits y vectores

Es posible rellenar objetos con rellenos de patrón de vectores o mapa de bits, así como con aquellos de dos colores. Por su parte, un relleno de patrón en color consiste en un gráfico vectorial más complejo que puede componerse de líneas y rellenos. Un relleno de vectores puede contar con más de un fondo de color o transparente. Un relleno de patrón de mapa de bits es una imagen de mapa de bits cuya complejidad depende del tamaño, la resolución y la profundidad de bits. Si desea obtener información sobre rellenos de dos colores, consulte la sección "Rellenos de patrón de dos colores" en la página 389.

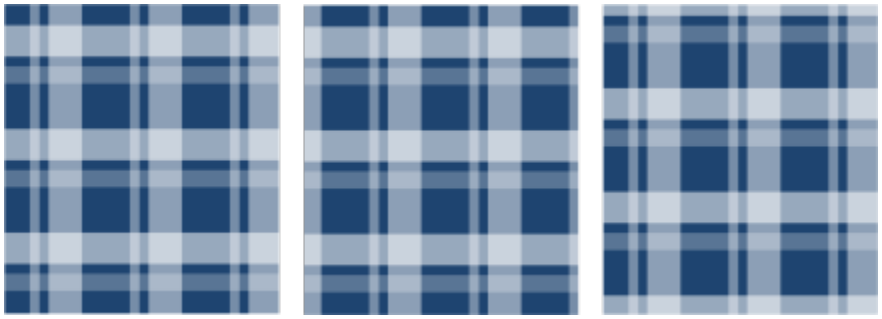
CorelDRAW proporciona una colección de patrones de mapa de bits y vectores a los que puede tener acceso. Puede explorar los rellenos de patrón disponibles, buscar por palabra clave, marcar rellenos como favoritos y ordenar rellenos. También puede descargar paquetes de rellenos adicionales. Si desea obtener más información, consulte la sección "Buscar y ver rellenos y transparencias" en la página 415.

Ejemplos de rellenos de patrón de vectores

Ejemplos de rellenos de patrón de mapa de bits

Modificación de rellenos de patrón

Puede modificar los rellenos de patrón de acuerdo con sus necesidades. Por ejemplo, puede cambiar el tamaño del relleno de patrón, o mover el centro del patrón hacia la izquierda o hacia la derecha y hacia arriba o hacia abajo. CorelDRAW también permite descentrar los mosaicos de un relleno.



De izquierda a derecha: Relleno de patrón de vectores original. El centro del mosaico de patrón se ha movido hacia la derecha (centro). El centro del mosaico se ha movido hacia abajo (derecha).

Puede reflejar el relleno para que los mosaicos alternos sean reflejos unos de otros. Si desea que un relleno de patrón cambie en función de las acciones que realice sobre el objeto relleno, puede especificar que se transforme con el objeto. Por ejemplo, si aumenta de tamaño el objeto, el patrón será más grande y el número de mosaicos seguirá siendo el mismo.

Se puede ajustar el brillo y el contraste de patrones de mapa de bits. También puede crear una mezcla uniforme lineal o radial entre los mosaicos de patrón de mapa de bits y puede uniformar la transición de color entre los mosaicos haciendo coincidir los bordes. También puede ajustar los parámetros de patrones, como el brillo, la luminosidad y el contraste de color del patrón.

Creación de rellenos de patrón

También puede crear sus propios patrones. Los patrones de vectores y mapa de bits se componen de unidades más pequeñas denominadas "mosaicos". En función del tamaño del objeto, el relleno de patrón consistirá en uno o varios mosaicos. El patrón se creará repitiendo el mosaico hasta rellenar el objeto. Puede crear un nuevo patrón seleccionando un área del espacio de trabajo que se usará como mosaico, o bien utilizando una imagen importada como origen del mosaico.

Tras haber creado un nuevo patrón, podrá guardarlo para utilizarlo más adelante. Si desea obtener más información, consulte la sección "Almacenar rellenos y transparencias" en la página 419.

Para aplicar un relleno de patrón de vector o de mapa de bits

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, haga clic en uno de los botones siguientes de la barra de propiedades:

- **Relleno de patrón de vectores**
- **Relleno de patrón de mapa de bits**

3 Abra el selector de **relleno** y haga doble clic en una miniatura de patrón.

Si desea obtener información sobre cómo encontrar rellenos en el selector de **relleno**, consulte la sección "Para buscar, filtrar y ordenar rellenos y transparencias" en la página 416.

También puede aplicar un relleno haciendo clic en una miniatura de relleno en el selector de **relleno**. Esta acción se aplica al relleno sin cerrar el selector de **relleno**.

Para crear un patrón de vector o de mapa de bits desde el espacio de trabajo

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, haga clic en uno de los botones siguientes de la barra de propiedades:

- **Relleno de patrón de vectores**
- **Relleno de patrón de mapa de bits**

3 En el área **Relleno** de la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Nuevo origen** debajo del selector de **Relleno** y seleccione **Nuevo origen a partir de documento**.

4 Seleccione un área del espacio de trabajo que desee utilizar como un patrón.
Esta área puede incluir cualquier objeto o partes de objetos que haya dibujado.

5 Haga clic en **Aceptar**.

Para guardar el patrón, haga clic en el botón **Guardar como nuevo** .

Los patrones de vectores pueden tener un fondo transparente o a color.

También puede hacer clic en el botón **Nuevo origen a partir de espacio de trabajo** y seleccionar un área del documento que sirva de origen de mosaico. En este caso, la configuración actual del área **Transformaciones** de la ventana acoplable **Propiedades** se aplicará al nuevo patrón.

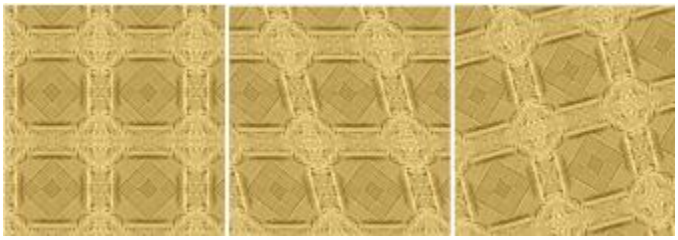
Para crear un relleno de patrón de vector o de mapa de bits a partir de una imagen importada

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, haga clic en uno de los botones siguientes de la barra de propiedades:
   - **Relleno de patrón de vectores**
   - **Relleno de patrón de mapa de bits**
3. En el área **Relleno** de la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Nuevo origen** debajo del selector de **Relleno** y seleccione **Nuevo origen a partir de archivo**.
4. En el cuadro de diálogo **Importar**, busque la imagen que desee usar y haga doble clic en el nombre de archivo.

Para modificar un relleno de patrón de vector o de mapa de bits

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, haga clic en uno de los botones siguientes de la barra de propiedades:
   - **Relleno de patrón de vectores**
   - **Relleno de patrón de mapa de bits**
3. En el área **Relleno** la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón de la parte inferior para mostrar más opciones de relleno de patrón.
4. Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Organizar los mosaicos para que los mosaicos alternos sean reflejos los unos de los otros.	Haga clic en los botones **Reflejar mosaicos horizontalmente** o **Reflejar mosaicos verticalmente** .

Para	Realice lo siguiente
	Esta ilustración muestra un relleno de patrón (izquierda), reflejado horizontalmente (centro) y verticalmente (derecha).
Definir la anchura y la altura de los mosaicos de patrón	Escriba los valores en los cuadros **Anchura de relleno** y **Altura de relleno**.
	 Esta ilustración muestra el efecto de cambiar el tamaño de un mosaico de patrón de mayor a menor.
Mover el centro del relleno de patrón arriba, abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha	Escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Inclinar o girar el patrón en un ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Inclinación** o el cuadro **Girar**.
	 *El relleno de patrón en esta ilustración está inclinado 15 grados (centro) y girado 15 grados (derecha).*
Especificar un desplazamiento de fila o columna como porcentaje de la anchura o altura del mosaico	Haga clic en el botón **Desplazamiento de fila** o **Desplazamiento de columna** y escriba un valor en el cuadro **% del mosaico**.
	 Esta ilustración muestra un desplazamiento de columna de un 50 % (centro) y un desplazamiento de fila de un 50% (derecha).
Aplicar transformaciones del objeto en el relleno de patrón	Active la casilla de verificación **Transformar con objeto**.
Aplicar el relleno seleccionado al área de intersección de objetos combinados	Active la casilla de verificación **Espiral de relleno**.

Para	Realice lo siguiente
	Si desea obtener más información, consulte "Combinar objetos" en la página 308.
Ajustar propiedades adicionales de un relleno de patrón de mapa de bits	Consulte la sección "Para ajustar las transiciones de color, el brillo y el contraste de un relleno de patrón de mapa de bits" en la página 388.

También puede inclinar y girar mosaicos haciendo clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas, seleccionando un objeto y arrastrando los tiradores de inclinación o de rotación para cambiar el aspecto del patrón.

Para ajustar las transiciones de color, el brillo y el contraste de un relleno de patrón de mapa de bits

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, haga clic en uno de los botones siguientes de la barra de propiedades:

- **Relleno de patrón de vectores**
- **Relleno de patrón de mapa de bits**

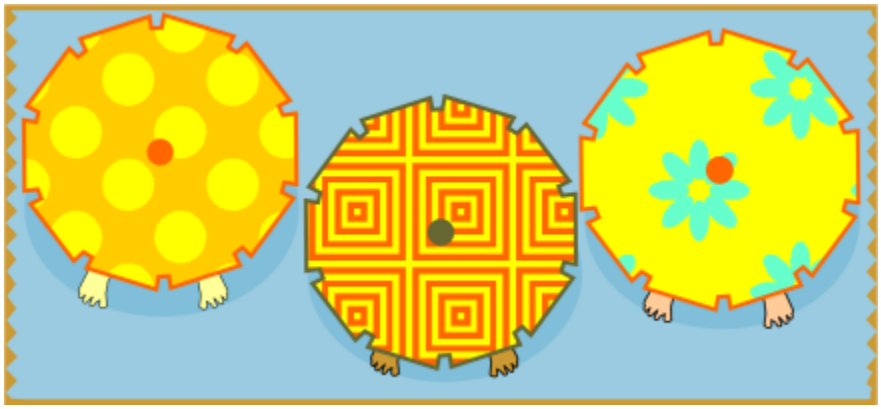
3 En el área **Relleno** la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón de la parte inferior para mostrar más opciones de relleno de patrón.

4 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Crear una mezcla uniforme lineal o radial	Haga clic en el botón **Mezcla radial** o haga clic en el botón **Mezcla lineal** y mueva el deslizador.
Uniformar la transición de color de los bordes de los mosaicos de patrón con su respectivo borde opuesto	Active la casilla de verificación **Coincidencia de bordes**, y escriba un valor en el cuadro:
Aumentar o disminuir el brillo del patrón	Active la casilla de verificación **Brillo**, y escriba un valor en el cuadro.
Aumentar o disminuir el contraste de escala de grises del patrón.	Active la casilla de verificación **Luminancia**, y escriba un valor en el cuadro:
Aumentar o disminuir el contraste de color del patrón	Active la casilla de verificación **Color**, y escriba un valor en el cuadro.

Rellenos de patrón de dos colores

Un relleno de patrón de dos colores consiste en una imagen compuesta únicamente por los dos colores que seleccione. Además de especificar los colores, puede reflejar los mosaicos de relleno de forma vertical u horizontal, y puede ajustar el tamaño de los mosaicos de relleno. También puede inclinar y girar el relleno, y puede mover su centro.



Ejemplos de rellenos de patrón de dos colores

Relleno de dos colores aplicado a un objeto (izquierda). A continuación, el relleno se ha redimensionado (centro) y girado (derecha).

Puede crear su propio relleno de patrón a partir de objetos en la ventana de dibujo mediante el comando **Objeto** ▸ **Crear** ▸ **Relleno de patrón**.

Para aplicar un relleno de patrón de dos colores

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, haga clic en el botón **Relleno de patrón de dos colores** en la barra de propiedades.

3 Escoja un relleno del selector **Primer color o patrón del relleno**.

4 Abra el selector **Color de primer plano** y haga clic en un color.

5 Abra el selector de color **Fondo** y haga clic en un color.

Puede usar la ventana acoplable **Propiedades** para editar los atributos del relleno de dos colores haciendo clic en el botón de la flecha de la parte inferior de la sección **Relleno** y realizando una tarea de la tabla siguiente.

Para	Realice lo siguiente
Organizar los mosaicos para que los mosaicos alternos sean reflejos los unos de los otros.	Haga clic en los botones **Reflejar mosaicos horizontalmente** o **Reflejar mosaicos verticalmente** .
Definir la anchura y la altura de los mosaicos de patrón	Escriba los valores en los cuadros **Anchura de relleno** y **Altura de relleno**.
Mover el centro del relleno de patrón arriba, abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha	Escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Girar el patrón con el ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Girar**.
Inclinar el patrón en un ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Inclinar**.
Especificar un desplazamiento de fila o columna como porcentaje de la anchura o altura del mosaico	Haga clic en el botón **Desplazamiento de fila** o **Desplazamiento de columna** y escriba un valor en el cuadro **% del mosaico**.
Aplicar cambios del objeto en el relleno de patrón	Active la casilla de verificación **Transformar con objeto**. Las transformaciones aplicadas a los objetos, tales como el redimensionamiento y el giro, se aplicarán también al relleno.
Aplicar el relleno seleccionado al área de intersección de objetos combinados	Active la casilla de verificación **Espiral de relleno**. Si desea obtener más información, consulte "Combinar objetos" en la página 308.

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

También puede arrastrar colores de la paleta de colores a los tiradores interactivos a fin de cambiar los colores del relleno. Puede manteniendo presionada la tecla **Ctrl** a la vez que se arrastra un color a los tiradores interactivos.

Para crear un relleno de patrón de dos colores

1. Haga clic en **Objeto** ▸ **Crear** ▸ **Relleno de patrón**.
2. En el cuadro de diálogo **Crear patrón**, active la opción **Dos colores** y haga clic en **Aceptar**.
3. En la ventana de dibujo, seleccione el patrón o el área que desea utilizar para el relleno y haga doble clic en la selección.
4. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione una resolución y haga clic en **Aceptar**.

   Se puede acceder al relleno de patrón de dos colores desde el selector de **relleno**.

Rellenos de textura

Un relleno de textura es un tipo de relleno generado aleatoriamente y que puede usarse para dar un aspecto natural a los objetos. Puede utilizar los rellenos de textura existentes, como agua, minerales y nubes. Es posible cambiar los colores de un relleno de textura. Los rellenos de textura solo pueden contener colores RGB; sin embargo, pueden utilizarse otros modelos y paletas de color como referencia para seleccionar colores. Si desea obtener información sobre los modelos de color, consulte la sección "Modelos de color" en la página 357.

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

Puede asimismo ajustar la rotación y la inclinación del relleno, el tamaño del mosaico y la posición del centro de la textura.

Si desea que un relleno de textura cambie en función de las acciones que realice sobre el objeto relleno, puede especificar que se transforme con el objeto. Por ejemplo, si aumenta de tamaño el objeto, la textura será más grande y el número de mosaicos seguirá siendo el mismo.

Los rellenos de textura pueden mejorar un dibujo. Sin embargo, también aumentan el tamaño del archivo y el tiempo necesario para imprimirlo; por tanto conviene utilizarlos con moderación.

Ejemplos de rellenos de textura

Para aplicar un relleno de textura

1 Seleccione un objeto.

2 La herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, el botón **Relleno degradado** de la barra de propiedades.

3 Seleccione una biblioteca de texturas en el cuadro de lista **Biblioteca de texturas**.

4 Elija un relleno del selector de **relleno**.

Si desea editar la textura, haga clic en el botón **Editar relleno**. En el cuadro de diálogo **Editar relleno**, realice una tarea de la siguiente tabla.

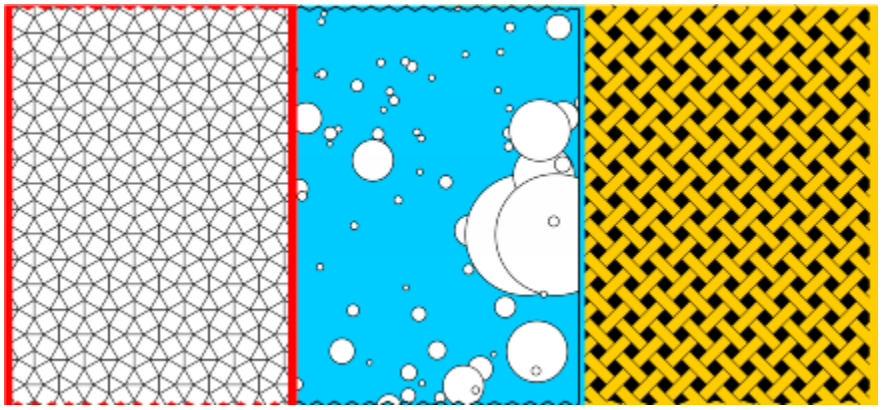
Para	Realice lo siguiente
Organizar los mosaicos para que los mosaicos alternos sean reflejos los unos de los otros.	Haga clic en **Transformaciones** y en los botones **Reflejar mosaicos horizontalmente** o **Reflejar mosaicos verticalmente**.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el tamaño del relleno	Haga clic en **Transformaciones** y escriba valores en los cuadros **Anchura de relleno** y **Altura de relleno**.
Mover el centro del relleno hacia arriba, abajo, a la izquierda o la derecha	Haga clic en **Transformaciones** y escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Girar el relleno en un ángulo especificado	Haga clic en **Transformaciones** y escriba un valor en el cuadro **Girar**.
Inclinar el relleno en un ángulo especificado	Haga clic en **Transformaciones** y escriba un valor en el cuadro **Inclinación**.
Especificar un descentrado de fila o columna como porcentaje de la anchura o altura del mosaico	Haga clic en **Transformaciones** y en los botones **Desplazamiento de fila** o **Desplazamiento de columna** . Escriba un valor en el cuadro **% del mosaico**.
Aplicar cambios del objeto en el relleno de textura	Haga clic en **Transformaciones** y active la casilla de verificación **Transformar con objeto**.
Especificar la resolución de mapa de bits del relleno de textura	Haga clic en **Resolución y tamaño del texto** y escriba un valor en el cuadro **Resolución del mapa de bits**.
Aplicar el relleno seleccionado al área de intersección de objetos combinados	Active la casilla de verificación **Espiral de relleno**. Si desea obtener más información, consulte "Combinar objetos" en la página 308.

Rellenos Postscript

Puede aplicar un relleno de textura PostScript a los objetos. Los rellenos de textura PostScript se crean en el lenguaje PostScript. Dado que algunas texturas son muy complejas, los objetos de gran tamaño que contienen rellenos de textura PostScript pueden tardar en imprimirse o actualizarse en la pantalla. En función del modo de visualización que esté utilizando, es posible que aparezcan las letras “PS”, y no el relleno en sí. Si desea obtener más información sobre la visualización de rellenos PostScript, consulte la sección "Vistas" en la página 58.

Al aplicar un relleno de textura PostScript pueden cambiarse varias propiedades, como el tamaño, la anchura de línea y la cantidad de gris que aparecerá en el primer plano y en el fondo de la textura.



Ejemplos de rellenos PostScript

Para aplicar un relleno PostScript

1 Seleccione un objeto.

2 La herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, el botón **Relleno de PostScript** de la barra de propiedades.

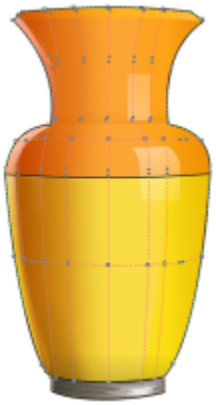
3 Elija un relleno en el cuadro de lista **Texturas de relleno Postscript**.

Si desea cambiar las propiedades de relleno, haga clic en el botón **Editar relleno** y especifique la configuración que desee.

Rellenos de malla

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

Después de crear un objeto de malla, puede editar la cuadrícula del relleno de malla añadiendo y eliminando nodos o intersecciones. También puede eliminar la malla.



Se ha aplicado un relleno de malla al jarrón.

La herramienta Malla puede utilizarse para crear transiciones suaves de color.

Los rellenos de malla solo se pueden aplicar a objetos cerrados o a un único trayecto. Si desea aplicar un relleno de malla en un objeto complejo, debe crear primero un objeto con un relleno de malla y combinarlo con el objeto complejo para formar un objeto PowerClip. Si desea obtener más información sobre las operaciones con objetos PowerClip, consulte la sección "Objetos PowerClip" en la página 231.

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

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

Además también puede suavizar el color de un relleno de malla para reducir el aspecto de los bordes pronunciados. También puede revelar objetos que se encuentran ocultos bajo un área seleccionada aplicando una transparencia al relleno de malla.

Se han usado rellenos de malla en esta ilustración de Ariel Garaza Díaz, basada en la fotografía de Rikk Flohr.

Puede definir las propiedades predeterminadas de todos los nuevos rellenos de malla especificando el número de filas y columnas de la cuadrícula de la malla.

Para aplicar una malla a un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno de malla** .

3 Escriba el número de columnas en la parte superior del cuadro **Tamaño de la cuadrícula** de la barra de propiedades.

4 Escriba el número de filas en la parte inferior del cuadro **Tamaño de la cuadrícula** de la barra de propiedades y presione **Intro**.

5 Ajuste los nodos de la cuadrícula en el objeto.

También es posible

Añadir un nodo o una intersección	Haga clic una vez en una cuadrícula y, a continuación, en el botón **Añadir intersección** de la barra de propiedades. Puede asimismo añadir un nodo o una intersección si hace doble clic en una cuadrícula.
Eliminar un nodo o una intersección	Haga clic en un nodo y, a continuación, en el botón **Eliminar nodos** de la barra de propiedades.
Dar forma al relleno de malla	Arrastre un nodo a otra posición.
Quitar el relleno de malla	Haga clic en el botón **Borrar malla** de la barra de propiedades.

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

También es posible seleccionar nodos con un recuadro o con un recuadro a mano alzada para dar forma a toda una zona de malla. Para seleccionar nodos con recuadro, elija **Rectangular** del cuadro de lista **Modo de selección** de la barra de propiedades y arrastre los nodos que desea seleccionar. Para seleccionar nodos a mano alzada, elija **Mano alzada** del cuadro de lista **Modo de selección** y arrastre los nodos que desea seleccionar. Puede cambiar entre los modos de selección Rectangular y Mano alzada si mantiene presionada la tecla **Alt** a la vez que arrastra.

Puede añadir una intersección o un nodo si hace doble clic en un espacio; también puede añadir una línea simple haciendo doble clic en una línea.

Para rellenar una malla con color

1 Seleccione un objeto relleno con una malla.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno de malla**.

3 Arrastre un color desde la paleta de colores hasta una zona del objeto.

También es posible

Añadir color a un nodo en un relleno de malla	Haga clic en un nodo y, a continuación, en un color de la paleta de colores. También puede arrastrar un color desde la paleta de colores hasta un nodo.
Mezclar un color en un relleno de malla	Seleccione una parte de la malla, presione la tecla **Ctrl** y haga clic en un color de la paleta de colores.

También es posible seleccionar nodos con un recuadro o con un recuadro a mano alzada para aplicar un color a toda una zona de malla. Para seleccionar nodos con recuadro, elija **Rectangular** del cuadro de lista **Modo de selección** de la barra de propiedades y arrastre los nodos que desea seleccionar. Para seleccionar nodos a mano alzada, elija **Mano alzada** del cuadro de lista **Modo de selección** de la barra de propiedades y arrastre los nodos que desea seleccionar. Puede cambiar entre los modos de selección Rectangular y Mano alzada si mantiene presionada la tecla **Alt** a la vez que arrastra.

Para uniformar las transiciones de color en un relleno de malla

1 Seleccione un objeto relleno con una malla.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno de malla**.

3 Asegúrese de que el botón **Suavizar color de malla** de la barra de propiedades está activado.

Para aplicar transparencia a un relleno de malla

1 Seleccione un objeto relleno con una malla.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno de malla**.

3 Haga clic en un nodo para seleccionar parte de la malla.

4 En la barra de propiedades, escriba un valor en el deslizador del cuadro **Transparencia**.

Los valores más altos aumentan la transparencia del área seleccionada.

Para definir las propiedades predeterminadas de los rellenos de malla

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.

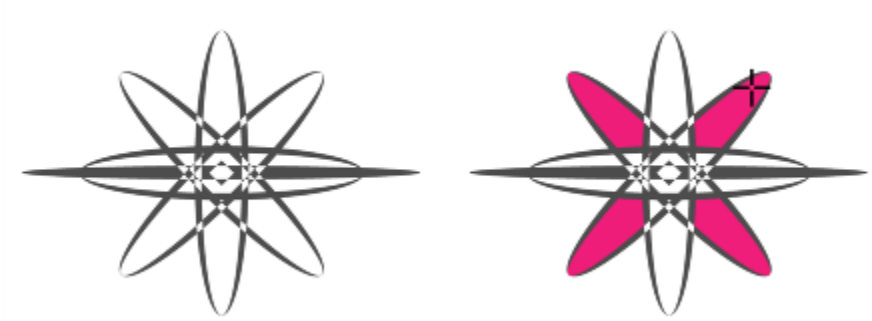
2 En el panel izquierdo del diálogo que aparece, haga clic en **Relleno de malla**.

3 Escriba los valores en los cuadros **Número de columnas** y **Número de filas**.

Aplicar rellenos en áreas

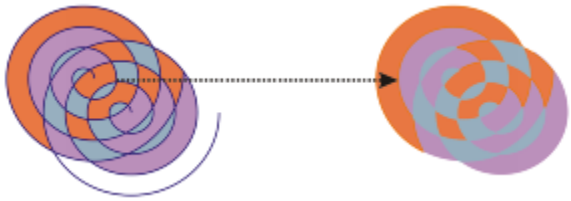
Puede aplicar rellenos a cualquier área demarcada, utilizando la herramienta **Relleno inteligente**. Al contrario de lo que ocurre con otras herramientas de relleno, que rellenan únicamente objetos, la herramienta **Relleno inteligente** detecta los bordes de un área y crea un trayecto cerrado de modo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

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



Uso de la herramienta Relleno inteligente para rellenar áreas rodeadas.

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



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

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

Cuando utilice la herramienta **Relleno inteligente** en áreas que ya tienen rellenos, recuerde lo siguiente:

- Un objeto al que se le ha aplicado una transparencia se considera completamente transparente: se detectan los trayectos bajo cualquier área del objeto, independientemente de si el área específica parece opaca.
- Los rellenos PostScript se consideran transparentes: se detectan los trayectos bajo cualquier área de un relleno PostScript.
- Todos los rellenos que no sean PostScript se consideran opacos: no se detectan los trayectos bajo estos rellenos.

Para aplicar un relleno a un área cerrada

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

2 En la barra de propiedades, escoja una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Relleno Opciones**:
   - **Utilizar predeterminado**: le permite aplicar la configuración de relleno predeterminada.
   - **Especificar**: le permite rellenar el área con un color sólido seleccionado del selector **Color de relleno** de la barra de propiedades.
   - **Sin relleno**: no se aplica relleno al área.

3 En el cuadro de lista **Contorno**, seleccione una de las opciones siguientes:
   - **Utilizar predeterminado**: le permite aplicar la configuración de contorno predeterminada.
   - **Especificar**: le permite seleccionar un ancho de línea del cuadro **Anchura de contorno** y un color de línea del selector **Color del contorno**.
   - **Sin contorno**: no se aplica contorno al área.

4 Haga clic dentro del área rodeada que desea rellenar.

   Se crea un nuevo objeto a partir del área y se aplican las opciones seleccionadas de relleno y contorno en la barra de propiedades. El nuevo objeto aparece sobre los objetos existentes en la capa.

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

La anchura del contorno se centra en el trayecto de un objeto. Debido a que la herramienta **Relleno inteligente** detecta trayectos, y no contornos, los contornos gruesos se muestran parcialmente cubiertos por el nuevo objeto. Puede descubrir los contornos originales cambiando el orden de apilamiento de los objetos. Si desea obtener información sobre cómo cambiar el orden de apilamiento de los objetos, consulte la sección "Para mover un objeto en el orden de apilamiento" en la página 296.

Operaciones con rellenos

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

Si desea aplicar el mismo relleno a otros objetos o modificar simultáneamente los atributos de relleno de varios objetos de un dibujo, podrá guardar la configuración de relleno como hoja de estilo. Para obtener más información sobre las hojas de estilo, consulte la sección "Estilos y conjuntos de estilos" en la página 587. Puede buscar objetos en función de su relleno y sustituir el relleno existente por uno nuevo.

Para elegir el color de relleno predeterminado

1 Haga clic en un área vacía de la página de dibujo para anular la selección de todos los objetos.

2 En la barra de estado, haga doble clic en el icono **Rellenar** .

3 En el cuadro de diálogo **Editar relleno**, seleccione el tipo y el color del relleno, y haga clic en **Aceptar**.

4 En el cuadro de diálogo **Cambiar valores predeterminados de un documento**, active las casillas de verificación para los tipos de objetos cuyo relleno predeterminado desea cambiar.

También puede cambiar el color de relleno predeterminado si edita los conjuntos de estilo predeterminados en la ventana acoplable **Estilos de objetos**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Administrar las propiedades de objeto predeterminadas" en la página 592.

Para quitar un relleno

1 Seleccione un objeto.

2 La herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, el botón **Sin relleno** de la barra de propiedades.

Los rellenos de malla no se pueden quitar mediante este proceso. Para quitar un relleno de malla de un objeto, seleccione este último mediante la herramienta **Relleno de malla** y haga clic en **Borrar malla** en la barra de propiedades.

Para copiar un relleno en otro objeto

1 Con la herramienta **Selección** , seleccione el objeto que tenga el relleno que desee copiar.

2 Haga clic con el botón derecho del ratón y, a continuación, arrastre el objeto hasta el objeto de destino en el que desea aplicar el relleno. Un contorno azul del primer objeto sigue al cursor hasta el objeto de destino.

3 Cuando el cursor pase a tener forma de cruz , suelte el botón del ratón y seleccione **Copiar relleno aquí** en el menú contextual.

Puede asimismo hacer clic en la herramienta **Relleno interactivo** , seleccionar el objeto en el que desea copiar un relleno, y hacer clic en el botón **Copiar relleno** de la barra de propiedades y en el objeto del que desea copiar el relleno.

También puede usar la herramienta **Cuentagotas de atributos** para copiar un relleno. Si desea obtener más información, consulte "Para copiar un relleno, un contorno o las propiedades del texto de un objeto a otro" en la página 275.

Se puede asimismo extraer el color de un objeto existente y aplicar el color extraído a otro objeto como un relleno uniforme. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para muestrear un color" en la página 364.

Para mostrar los rellenos en curvas abiertas

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Documento Opciones**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **General**.

3 Active la casilla **Rellenar curvas abiertas**.

Para buscar y reemplazar colores de relleno

1 Haga clic en **Editar** ▸ **Buscar y reemplazar**.

2 En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, seleccione **Reemplazar objetos** en el cuadro de lista de la parte superior de la ventana acoplable.

3 Active la opción **Color**.

4 Active la opción **Rellenos**.

5 Escoja color que desea buscar en el selector **Buscar color**.

6 Escoja color que desea con el que desea reemplazarlo en el selector **Reemplazar por**.

7 Haga clic en **Buscar** y seleccione las opciones apropiadas:

- Haga clic en **Buscar siguiente** o **Buscar anterior** para desplazarse por los objetos que cumplen los criterios de la búsqueda de contorno.
- **Buscar todo** para seleccionar todos los objetos que cumplen los criterios de búsqueda de contorno.
- **Reemplazar** para reemplazar el color de contorno en el objeto seleccionado.
- **Reemplazar todo** para reemplazar el color de todos los contornos que cumplen los criterios de búsqueda de contorno.

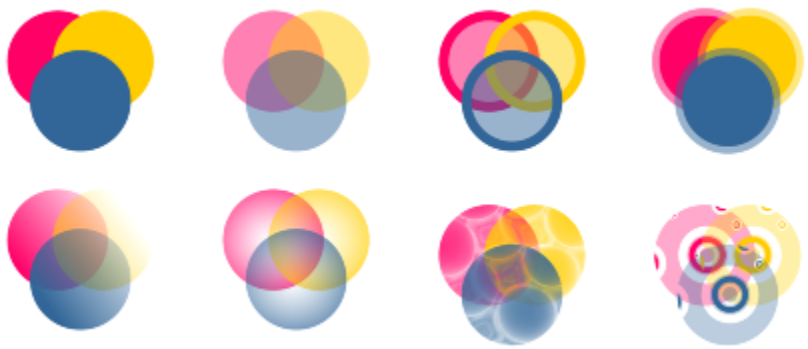
También es posible

Aplique la sustitución de colores a los mapas de bits monocromos	Active la casilla **Aplicar a los mapas de bits monocromos**.
Aplique la sustitución de colores a los rellenos degradados	Active la casilla **Aplicar a rellenos degradados**.
Aplique la sustitución de colores a los rellenos de 2 colores	Active la casilla **Aplicar a los rellenos de 2 colores**.
Buscar y reemplazar el modelo de color de relleno	Active la opción **Modo o paleta de color**, active la opción **Modelo de color específico** en el área **Buscar**, seleccione el modelo de color que desea buscar y escoja el modelo de color con el que desea reemplazarlo en el cuadro de lista **Reemplazar con**.
Buscar una paleta de color de relleno y reemplazarla por un modelo de color	Active la opción **Modelo o paleta de color**, active la opción **Paleta de color específico** en el área **Buscar**, seleccione el modelo de color que desea buscar y escoja el modelo de color con el que desea reemplazarlo en el cuadro de lista **Reemplazar con**.

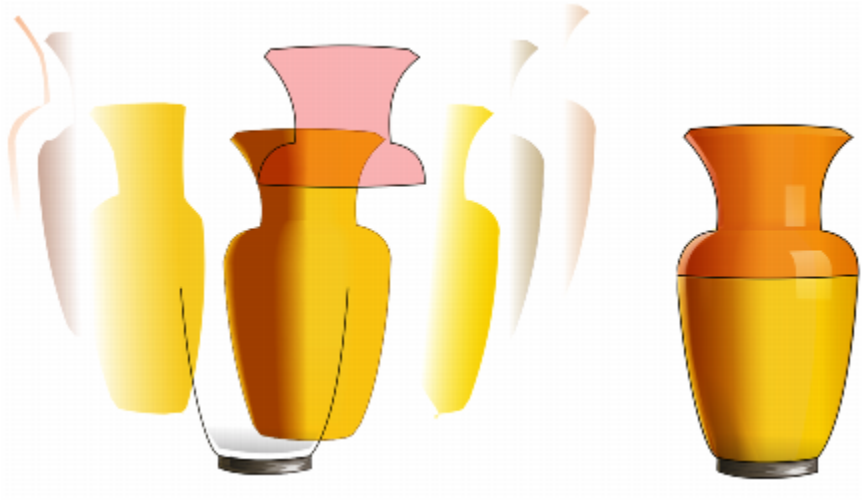
CorelDRAW® 2019

Transparencia de objeto

Cuando se aplica una transparencia a un objeto, los elementos que se encuentran debajo de él se vuelven parcialmente visibles. Se pueden aplicar transparencias con los mismos tipos de rellenos que se aplican a los objetos, es decir, uniformes, degradados, rellenos a rayas, de textura y de patrón. Si desea obtener más información sobre estos rellenos, consulte la sección "Rellenos" en la página 377.



Ejemplos de distintos tipos de transparencias, incluidas las uniformes, de degradado y de patrón.



Se crea una capa con la transparencia sobre el relleno de malla para crear profundidad y resaltes.

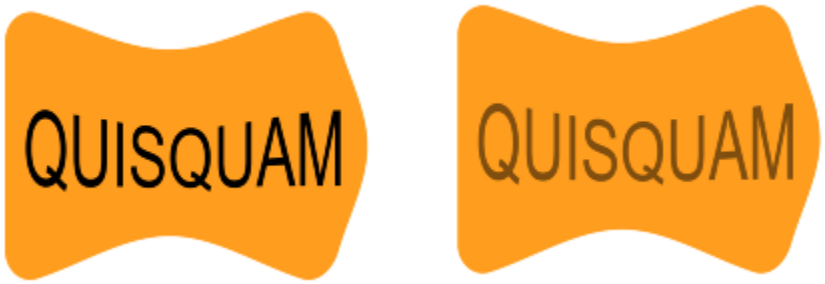
CorelDRAW también permite especificar el modo en que el color del objeto transparente combinará con el color del objeto que tiene debajo mediante los modos de fusión.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Transparencia uniforme" (página 402)
- "Transparencia degradada" (página 403)
- "Transparencia de patrón" (página 406)
- "Transparencia de textura" (página 409)
- "Copiar, congelar y eliminar transparencias" (página 410)
- "Modos de fusión" (página 411)

Transparencia uniforme

La transparencia uniforme altera los valores de transparencia de todos los píxeles del objeto o el área editable por igual.



Se ha aplicado una transparencia uniforme al objeto de texto.

Para aplicar una transparencia uniforme

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.

3 En el área **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Transparencia uniforme** .

4 Mover **Transparency** slider to increase or decrease the transparency.

Puede hacer clic en un color de la paleta de colores para aplicar un color a la transparencia.

Para aplicar la transparencia solamente al relleno o contorno del objeto, haga clic en los botones **Relleno** o **Contorno**.

También puede hacer clic en la herramienta **Transparencia** de la caja de herramientas y utilizar los controles de la barra de propiedades.

Transparencia degradada

La transparencia degradada aplica un degradado a un objeto de forma que su valor de transparencia cambie de forma gradual. La transparencia degradada puede ser lineal, elíptica, cónica o rectangular.

De izquierda a derecha: Objeto original con transparencia lineal, elíptica, cónica o rectangular aplicada.

La aplicación proporciona una colección de transparencias degradadas a las que puede acceder. Puede explorar las transparencias disponibles, buscar por palabra clave, marcar tendencias como favoritos y ordenarlas. También puede descargar paquetes de rellenos adicionales, que se pueden utilizar como transparencias. Si desea obtener más información, consulte la sección "Buscar y ver rellenos y transparencias" en la página 415.

Puede personalizar la transparencia degradada añadiendo y quitando nodos, así como especificando un valor de transparencia para cada nodo. También puede invertir, reflejar, cambiar de tamaño o inclinar una transparencia degradada, o bien aplicar otras transformaciones.

Tras haber creado una transparencia degradada, podrá guardarla para utilizarla más adelante o compartirla. Si desea obtener más información, consulte la sección "Almacenar rellenos y transparencias" en la página 419.

Para aplicar una transparencia degradada

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.
3. En el área **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Transparencia de degradado** para mostrar las opciones de transparencia de degradado.
4. Abra el selector **Transparencia** y haga doble clic en una miniatura.

También es posible

Aplicar la transparencia solo al relleno o al contorno del objeto	Haga clic en el botón **Relleno** o en el botón **Contorno** del área **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades.

También es posible

Modificar la transparencia	Haga clic en el botón **Editar transparencia** de la ventana acoplable Propiedades, y especifique la configuración que desea.

También puede hacer clic en la herramienta **Transparencia** de la caja de herramientas y utilizar los controles de la barra de propiedades para aplicar una transparencia degradada.

Si desea obtener información sobre cómo encontrar transparencias en el selector **Transparencia**, consulte la sección "Para buscar, filtrar y ordenar rellenos y transparencias" en la página 416.

Para crear una transparencia degradada

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.
3. En el área **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Transparencia de degradado** para mostrar las opciones de transparencia de degradado.
4. Haga clic en uno de los botones siguientes para seleccionar un tipo de transparencia degradada:
   - **Transparencia degradada lineal**
   - **Transparencia degradada elíptica**
   - **Transparencia degradada cónica**
   - **Transparencia degradada rectangular**
5. Haga clic en el primer nodo situado debajo de la banda de escala de grises y escriba un valor en el cuadro **Opacidad**.
6. Haga clic en el nodo final situado debajo la banda de escala de grises y escriba un valor en el cuadro **Opacidad**.
7. Mueva el deslizador de punto medio situado encima de la banda de escala de grises de la transparencia.

   Para guardar la transparencia, haga clic en el botón **Guardar como nuevo** en el área **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades.

También es posible

Cambiar la transparencia del punto medio	Seleccione el nodo de punto medio y escriba un valor en el cuadro **Opacidad**.
Añadir una transparencia intermedia	Haga doble clic en el lugar de la banda de escala de grises donde desee añadir un nodo. Cuando esté seleccionado el nuevo nodo, escriba un valor en el cuadro **Opacidad**.
Cambiar la posición de una transparencia intermedia	Arrastre el nodo correspondiente a una nueva posición situada debajo de la banda de escala de grises o escriba un valor en el cuadro **Posición**.

También es posible

Eliminar una transparencia intermedia	Haga clic en la herramienta **Transparencia** y haga doble clic en los tiradores del nodo del vector interactivo que aparece en el objeto.
Permitir que la transparencia se incline o estire de manera desproporcionada	Active la casilla de verificación **Escala libre e inclinación**.
Reflejar, repetir o invertir la transparencia	Haga clic en el botón **Editar transparencia** y haga clic en uno de los siguientes botones: • **Repetir y reflejar** • **Repetir** • **Invertir transparencia**
Especificar el número de etapas utilizadas para mostrar o imprimir la transparencia degradada	Haga clic en el botón **Editar transparencia** y en el botón **Establecer en valores predeterminados** para desbloquear las etapas de degradado y escriba un valor en el cuadro **Etapas**.
Especificar lo rápido que se mezcla la transparencia degradada de un nivel de opacidad a otro	Haga clic en el botón **Editar transparencia** y mueva el deslizador de **Aceleración**.
Crear transiciones de color más uniformes entre nodos de relleno degradado	Haga clic en el botón **Editar transparencia** y active la casilla **Transición suave**.
Establecer la anchura y altura de la transparencia como un porcentaje de la anchura y la altura del objeto	Haga clic en el botón **Editar transparencia** y escriba los valores en los cuadros **Anchura de transparencia** y **Altura de transparencia**.
Desplazar el centro de la transparencia arriba, abajo, a la izquierda o la derecha	Haga clic en el botón **Editar transparencia** y escriba los valores en los cuadros **X** e **Y**.
Inclinar la transparencia en un ángulo especificado	Haga clic en el botón **Editar transparencia** y escriba un valor en el cuadro **Inclinación**.
Girar la transparencia en un ángulo especificado	Haga clic en el botón **Editar transparencia** y escriba un valor en el cuadro **Rotación**.

Para aplicar la transparencia solamente al relleno o contorno del objeto, haga clic en los botones **Relleno** o **Contorno**.

También puede hacer clic en la herramienta **Transparencia** de la caja de herramientas. Para ajustar la transparencia, utilice los controles de la barra de propiedades o los tiradores de vector interactivos que se muestran en el objeto.

También puede arrastrar los colores, que se convierten a escala de grises, desde la paleta de colores hasta los nodos de transparencia. Otra posibilidad, si la herramienta **Transparencia** está seleccionada, es arrastrar los colores hasta los tiradores de vector interactivos del objeto.

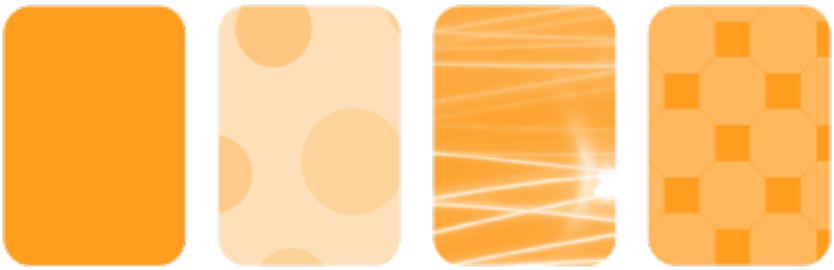
Transparencia de patrón

Hay tres tipos de transparencia de patrón: patrón de vectores, patrón de mapa de bits y patrón de dos colores.

Transparencias de patrón de vectores: son imágenes compuestas por líneas y rellenos, en lugar de puntos de color, como los mapas de bits. Estos gráficos vectoriales son más suaves y complejos que las imágenes de mapa de bits y se manipulan más fácilmente.

Transparencias de patrón de mapa de bits: son imágenes de color compuestas por patrones de píxeles claros y oscuros o de distintos colores en una matriz rectangular.

Transparencias de patrón de dos colores: son imágenes sencillas compuestas de píxeles "activados" y "desactivados". Los únicos matices incluidos en la imagen son los dos que asigne.



De izquierda a derecha: Objeto original con un patrón de vectores, patrón de mapa de bits y transparencia de patrón de dos colores aplicados.

Puede elegir las transparencias de patrón desde una biblioteca personal o compartida. Puede explorar los patrones de transparencia disponibles, buscar por palabra clave, marcar patrones como favoritos y ordenarlos. También puede descargar paquetes de rellenos adicionales, que se pueden utilizar como patrones de transparencia. Si desea obtener más información, consulte la sección "Buscar y ver rellenos y transparencias" en la página 415.

Puede modificar las transparencias de patrón según sus necesidades. Por ejemplo, puede crear patrones uniformes y ajustar los parámetros de patrones, como la configuración de píxeles a lo largo del borde del mosaico y el brillo, la luminancia y el contraste de color del patrón.

También puede crear sus propios patrones. Por ejemplo, puede crear patrones a partir de áreas del espacio de trabajo o imágenes que importe. Los patrones de vectores y mapa de bits se componen de unidades más pequeñas denominadas "mosaicos". En función del tamaño del objeto, la transparencia consistirá en uno o varios mosaicos. El patrón se creará repitiendo el mosaico hasta rellenar el objeto.

Tras haber modificado o creado una transparencia de patrón, podrá guardarla para utilizarla más adelante. Si desea obtener más información, consulte la sección "Almacenar rellenos y transparencias" en la página 419.

Para aplicar una transparencia de patrón de vectores o de mapa de bits

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.

3 En el área **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Transparencia de patrón de vectores**
- **Transparencia de patrón de mapa de bits**

4 Abra el selector **Transparencia** y haga doble clic en una miniatura.

Si desea obtener información sobre cómo encontrar transparencias en el selector **Transparencia**, consulte la sección "Para buscar, filtrar y ordenar rellenos y transparencias" en la página 416.

Para aplicar la transparencia solamente al relleno o contorno del objeto, haga clic en los botones **Relleno** o **Contorno** .

También puede hacer clic en la herramienta **Transparencia** de la caja de herramientas y utilizar los controles de la barra de propiedades.

Para modificar o crear una transparencia de mapa de bits o vectores

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.

3 En el área **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Transparencia de patrón de vectores**
- **Transparencia de patrón de mapa de bits**

4 Haga clic en el botón **Editar transparencia** .

5 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Organizar los mosaicos para que los mosaicos alternos sean reflejos los unos de los otros.	Haga clic en los botones **Reflejar mosaicos horizontalmente** o **Reflejar mosaicos verticalmente** .
Crear una mezcla uniforme lineal o radial	Haga clic en el botón **Mezcla radial** o haga clic en el botón **Mezcla lineal** y mueva el deslizador. Esta configuración se aplicará solamente a la transparencia de patrón de mapa de bits.
Uniformar la transición de color de los bordes de los mosaicos de patrón con su respectivo borde opuesto	Active la casilla de verificación **Coincidencia de bordes**, y escriba un valor en el cuadro: Esta configuración se aplicará solamente a la transparencia de patrón de mapa de bits.

Para	Realice lo siguiente
Aumentar o disminuir el brillo del patrón	Active la casilla de verificación **Brillo**, y escriba un valor en el cuadro. Esta configuración se aplicará solamente a la transparencia de patrón de mapa de bits.
Aumente o disminuya el contraste de escala de grises del patrón.	Active la casilla de verificación **Luminancia**, y escriba un valor en el cuadro: Esta configuración se aplicará solamente a la transparencia de patrón de mapa de bits.
Aumentar o disminuir el contraste de color del patrón	Active la casilla de verificación **Color**, y escriba un valor en el cuadro. Esta configuración se aplicará solamente a la transparencia de patrón de mapa de bits.
Establecer la anchura y altura de la transparencia como un porcentaje de la anchura y la altura del objeto	Escriba los valores en los cuadros **Anchura de transparencia** y **Altura de transparencia**.
Mover el centro de la transparencia arriba, abajo, a la izquierda o la derecha	Escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Girar la transparencia en un ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Girar**.
Inclinar la transparencia en un ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Inclinar**.
Especificar un desplazamiento de fila o columna como porcentaje de la anchura o altura del mosaico	Haga clic en el botón **Desplazamiento de fila** o **Desplazamiento de columna** y escriba un valor en el cuadro **% del mosaico**.
Aplicar cambios del objeto en la transparencia	Active la casilla de verificación **Transformar con objeto**.
Crear un patrón de transparencia a partir de una imagen	Haga clic en **Elegir**. En el cuadro de diálogo **Importar**, busque la imagen que desee usar y haga doble clic en el nombre de archivo.
Crear un patrón de transparencia desde el espacio de trabajo	En el área **Transparencia** de la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Nuevo origen** y seleccione **Nuevo origen a partir de espacio de trabajo**. Seleccione un área del espacio de trabajo que desee utilizar como un patrón. Esta área puede incluir cualquier objeto o partes de objetos que haya dibujado. Haga clic en **Aceptar**.

Para guardar la transparencia editada, haga clic en el botón **Guardar como nuevo** .

También puede hacer clic en la herramienta **Transparencia** de la caja de herramientas y utilizar los controles de la barra de propiedades.

También puede inclinar y girar mosaicos haciendo clic en la herramienta **Transparencia** de la caja de herramientas, seleccionando un objeto y arrastrando los tiradores de inclinación o de rotación para cambiar el aspecto del patrón.

Para aplicar una transparencia de patrón de dos colores

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.

3 En el área **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Transparencia de patrón de dos colores** .

4 Seleccione un patrón del selector **Transparencia**.

5 Escriba los valores en los cuadros **Transparencia de primer plano** y **Transparencia de fondo**.

Para aplicar la transparencia solamente al relleno o contorno del objeto, haga clic en los botones **Relleno** o **Contorno** .

Para modificar el patrón, haga clic en el botón **Editar transparencia** y especifique la configuración que desee.

También puede hacer clic en la herramienta **Transparencia** de la caja de herramientas y utilizar los controles de la barra de propiedades.

Transparencia de textura

Puede utilizar texturas para crear efectos de transparencia. Puede utilizar texturas existentes, como agua, minerales y nubes, o bien editar una para crear una transparencia de textura personalizada.

Se ha aplicado una transparencia de textura al objeto relleno con verde claro.

Al editar una textura, podrá modificar sus parámetros, por ejemplo, la suavidad, la densidad, el brillo y los colores. Cada textura tiene parámetros distintos. También podrá aplicar otras transformaciones; por ejemplo, reflejar, cambiar de tamaño o desplazar los mosaicos de una textura. Tras haber editado una textura, podrá guardarla para utilizarla más adelante.

Para aplicar una transparencia de textura

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.

3 En el área **Transparencia** de la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en la flecha del menú lateral del botón **Transparencia de patrón de dos colores**, a continuación, haga clic en el botón **Transparencia de textura** para visualizar las opciones de transparencia de textura.

4 Elija una colección de texturas en la lista **Biblioteca de texturas**.

5 Seleccione una textura del selector **Transparencia**.

Para aplicar la transparencia solamente al relleno o contorno del objeto, haga clic en los botones **Relleno** o **Contorno**.

Para modificar la textura, haga clic en el botón **Editar transparencia** y especifique la configuración que desee.

También puede hacer clic en la herramienta **Transparencia** de la caja de herramientas y utilizar los controles de la barra de propiedades.

Copiar, congelar y eliminar transparencias

Puede copiar una transparencia de un objeto a otro. Si desea aplicar la misma transparencia a otros objetos o modificar simultáneamente los atributos de transparencia de varios objetos de un dibujo, podrá guardar la configuración de la transparencia como hoja de estilo. Si desea obtener más información sobre las hojas de estilo, consulte la sección "Estilos y conjuntos de estilos" en la página 587.

Cuando sitúa una transparencia sobre un objeto, puede congelarla, de modo que la vista del objeto se mueva con la transparencia.

También puede quitar la transparencia de un objeto.

Una vez que congele la transparencia, la vista del objeto se moverá junto con la transparencia.

Para copiar una transparencia a partir de otro objeto

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia**.

2 Seleccione el objeto en el que desea copiar la transparencia.

3 Haga clic en el botón **Copiar transparencia** de la barra de propiedades.

4 Haga clic en el objeto desde el que desee copiar la transparencia.

Para congelar el contenido de una transparencia

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia**.

2 Seleccione un objeto en el que se haya aplicado una transparencia.

3 Haga clic en el botón **Congelar transparencia** de la barra de propiedades.

La vista del objeto que se encuentra debajo de la transparencia se desplaza con ella; sin embargo, no se modifica el objeto.

Para quitar una transparencia

1 Seleccione un objeto en el que se haya aplicado una transparencia.

2 En el área **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Sin transparencia**.

Modos de fusión

Es posible aplicar un modo de fusión a una transparencia para especificar cómo se combinará el color de la transparencia con el color del objeto que tiene debajo. Los siguientes modos de fusión disponibles para transparencias pueden aplicarse también a sombras.

Modo de fusión	Descripción
No presionado	Aplica el color de transparencia sobre el color de base.
Añadir	Suma los valores del color de transparencia y del color de base.
Sustraer	Suma los valores del color de transparencia y del color de base y resta 255 al resultado.
Diferencia	Resta el valor del color de transparencia al del color de base y multiplica el producto por 255. Si el valor del color de transparencia es 0, el resultado siempre será 255.
Multiplicar	Multiplica el valor del color de base por el del color de transparencia y, a continuación, divide el producto por 255. Esto ejerce un efecto de oscurecer el color, a menos que lo aplique a uno blanco. La multiplicación de negro por cualquier otro color da como resultado negro. La multiplicación de blanco por cualquier otro color deja el color intacto.
Dividir	Divide el color de base entre el color de transparencia o viceversa, según el color que tenga el valor más alto.
Si más claro	Reemplaza los píxeles del color de base que sean más oscuros por el color de transparencia. Esto no tiene efecto en los píxeles del color de base que sean más claros que el de transparencia.
Si más oscuro	Reemplaza los píxeles del color de base que sean más claros por el color de transparencia. No tiene efecto en los píxeles del color de base que sean más oscuros que el de transparencia.

Modo de fusión	Descripción
Texturizar	Convierte el color de transparencia en una escala de grises y, después, multiplica el valor de escala de grises por el color de base.
Color	Utiliza los valores de matiz y saturación del color origen y el valor de luminosidad del color base para crear un resultado. Este modo de fusión produce el efecto contrario al que se consigue con el de Luminosidad.
Matiz	Hace uso del matiz del color de transparencia, así como de la saturación y la luminosidad del color de base. Si añade color a una imagen en escala de grises, no se produce ningún cambio porque los colores están desaturados.
Saturación	Hace uso de la luminosidad y el matiz del color de base y de la saturación del color de transparencia.
Luminosidad	Hace uso del matiz y la saturación del color de base y de la luminosidad del color de transparencia.
Invertir	Hace uso del color complementario del color de transparencia. Si el valor del color de transparencia es 127, no habrá ningún cambio porque dicho valor de color está en el centro de la rueda de colores.
AND lógico	Convierte el color de transparencia y el color de base en valores binarios y aplica a estos valores la fórmula algebraica booleana AND.
OR lógico	Convierte el color de transparencia y el color de base en valores binarios y aplica a estos valores la fórmula algebraica booleana OR.
XOR lógico	Convierte el color de transparencia y el color de base en valores binarios y aplica a estos valores la fórmula algebraica booleana XOR.
Detrás	Aplica el color origen a las áreas de imagen transparentes. El efecto es similar a mirar a través de las áreas claras y sin plata de un negativo de 35 mm.
Pantalla	Invierte las valores de los colores origen y base, los multiplica y, a continuación, invierte el resultado. El color resultante siempre es más claro que el color base.
Superposición	Multiplica o filtra el color origen en función del valor del color base.

Modo de fusión	Descripción
Luz suave	Aplica una luz suave y difusa al color base.
Luz fuerte	Aplica un foco de luz intenso y directo al color base
Aclarar color	Simula la técnica fotográfica llamada subexposición, que aclara las áreas de imagen reduciendo la exposición.
Oscurecer color	Simula la técnica fotográfica llamada sobreexposición, que oscurece las áreas de imagen aumentando la exposición.
Exclusión	Excluye el color de transparencia del color base. Este modo es similar al modo Diferencia.
Rojo	Aplica el color de transparencia al canal rojo de los objetos RGB.
Verde	Aplica el color de transparencia al canal verde de los objetos RGB.
Azul	Aplica el color de transparencia al canal azul de los objetos RGB.

Para aplicar un modo de fusión a una transparencia

1 Seleccione un objeto.

2 En la ventana acoplable Propiedades, seleccione un modo de fusión en el cuadro de lista **Modo de fusión** del área **Transparencia**.

También puede hacer clic en la herramienta **Transparencia** de la caja de herramientas y seleccionar un modo de fusión en el cuadro de lista **Modo fusión** de la barra de propiedades.

CorelDRAW® 2019

Buscar, administrar y almacenar rellenos y transparencias

Cuando se trabaja con patrones de vectores, patrones de mapa de bits, o rellenos degradados y transparencias, puede acceder a su biblioteca local personal, así como a carpetas locales y compartidas para explorar, buscar, y guardar patrones de transparencias y rellenos.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Buscar y ver rellenos y transparencias" (página 415)
- "Administrar rellenos y transparencias" (página 418)
- "Almacenar rellenos y transparencias" (página 419)

Buscar y ver rellenos y transparencias

CorelDRAW le permite usar, explorar y buscar patrones de vectores, patrones de mapas de bits y rellenos degradados que están disponibles localmente en su equipo, o en dispositivos de multimedia portátiles, y en carpetas de red. En este sentido, es posible utilizar cualquiera de estos rellenos como patrones de transparencia. Si desea obtener más información, consulte la sección "Transparencia de objeto" en la página 401.

Para empezar, Corel proporciona rellenos locales que aparecen en **Todo el contenido** en los selectores de **relleno** y **Transparencia**. Estos rellenos están guardados en su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Fills**. Si desea ampliar su colección de rellenos, puede descargar paquetes de rellenos adicionales desde el cuadro de diálogo **Obtener más**.

Para acceder a los archivos y patrones guardados en sus carpetas locales fuera de su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Fills** puede crear enlaces a estas carpetas en los selectores **Relleno** y **Transparencia**. Estos vínculos son conocidos como alias. Además, se pueden utilizar alias para acceder a rellenos guardados en ubicaciones de red compartidas, así como a dispositivos de almacenamientos secundarios, como unidades flash USB y discos duros portátiles.

También puede ver la lista de sus rellenos y transparencias favoritos o usados recientemente.

Puede buscar y explorar un paquete, una carpeta o una lista de uno en uno. También puede explorar y buscar en toda la biblioteca **Todo el contenido** activando la opción **Buscar recursivamente**.

Cuando copia una carpeta que contiene muchos rellenos a su equipo, puede que Windows tarde un poco en indexar la carpeta. Para ver, explorar y buscar rellenos en dicha carpeta de inmediato, es posible que tenga que volver a indexar la carpeta.

Para buscar rellenos y transparencias de forma más fácil, puede filtrarlos por categorías Abstracto, Animales, Floral, Naturaleza, etc. También puede ordenar los rellenos y transparencias locales por nombre y la fecha en la que se crearon o modificaron.

El selector de relleno le permite buscar, explorar y administrar rellenos locales y compartidos.

Los rellenos y las transparencias aparecen como imágenes en miniatura. Al colocar el cursor sobre una miniatura, puede ver el nombre y la ubicación del archivo. Puede ajustar el tamaño de las miniaturas para previsualizar de forma más sencilla y rápida los rellenos y las transparencias. Además, puede cambiar el tamaño del selector de **relleno** o el selector **Transparencia** para ver más miniaturas.

Si desea obtener más información sobre los rellenos, consulte "Rellenos" en la página 377.

Para buscar, filtrar y ordenar rellenos y transparencias

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.
3. En la ventana acoplable Propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones de la sección **Relleno** o **Transparencia**:
   - **Relleno degradado** o **Transparencia degradada**
   - **Relleno de patrón de vectores** o **Transparencia de patrón de vectores**
   - **Relleno de patrón de mapa de bits** o **Transparencia de patrón de mapa de bits**
4. Abra el selector de **relleno** o **Transparencia**.
5. En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione el paquete local, la carpeta, la ubicación de red o la lista en la que desea buscar o explorar. Los elementos debajo de **Todo el contenido** muestran los paquetes de rellenos proporcionados por Corel y cualquier paquete de rellenos y rellenos que haya añadido.
   Para buscar, escriba una palabra clave en el cuadro **Buscar** y pulse **Intro**.

También es posible

Explorar o buscar todos elementos en su biblioteca **Todo el contenido**	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Todo el contenido**. Haga clic en el botón **Opciones** y haga clic en **Buscar recursivamente**.
Reindexar una carpeta	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Todo el contenido** o un alias. Haga clic en el botón **Opciones** y haga clic en **Volver a indexar carpeta**.
Ver los 25 últimos rellenos y patrones usados más recientemente	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Reciente**.
Ver sus rellenos y transparencias favoritos	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Favoritos**. Si desea obtener información sobre cómo marcar un relleno como favorito, consulte la sección "Para administrar rellenos y transparencias" en la página 419.
Filtrar rellenos y transparencias	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione un paquete en **Todo el contenido** o un alias. Elija una categoría en el cuadro de lista **Filtro**.

También es posible

Ordenar rellenos y transparencias

En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione un paquete en **Todo el contenido** o un alias. Haga clic en el botón **Opciones** y en una de las siguientes opciones:

- **Ordenar por nombre** ordena rellenos y transparencias por el nombre del relleno, en orden alfabético.
- **Ordenar por fecha de creación** ordena rellenos y transparencias por la fecha en la que se crearon, empezando por el último relleno creado.
- **Ordenar por último modificado** ordena rellenos y transparencias por la fecha en la que se crearon, empezando por el último relleno modificado.

Los rellenos y las transparencias de la lista **Favoritos** se ordenan automáticamente por la fecha en la que los marcó como favoritos, empezando por el último relleno y la última transparencia añadidos a **Favoritos**.

Los rellenos y transparencias de su lista **Reciente** se ordenan automáticamente por la fecha en la que los usó, empezando por el relleno o la transparencia usados por última vez.

Este procedimiento solo se aplica a los patrones de vectores, los patrones de mapas de bits, y las transparencias y rellenos degradados.

Para descargar y añadir un nuevo paquete de rellenos y transparencias

1. Abra el selector **Relleno** o el selector **Transparencia** en la sección **Relleno** o **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades.
2. Abra el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** y haga clic en **Añadir nueva**.
3. Haga clic en **Obtener más**.
4. En el cuadro de diálogo **Obtener más**, haga clic en el paquete de rellenos que desee.
5. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Haga clic en **Comprar** y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para realizar la adquisición.
   - Haga clic en **Descargar** si el elemento está incluido en su producto o suscripción.

Para añadir un alias a una ubicación que contiene rellenos y transparencias

1. Abra el selector **Relleno** o el selector **Transparencia** en la sección **Relleno** o **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades.
2. Abra el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** y haga clic en **Añadir nueva**.
3. Haga clic en **Crear alias**.
4. En el cuadro de diálogo **Localizar biblioteca de rellenos**, diríjase a la carpeta o ubicación que desee.
5. Haga clic en **Seleccionar carpeta**.

Para ver el nombre de archivo y la ubicación de un relleno o transparencia

- En el selector de **relleno** o el selector **Transparencia**, sitúe el cursor en una miniatura.

Para ajustar el tamaño de las miniaturas de rellenos y transparencias

- En el selector de **relleno** o el selector **Transparencia**, mueva el deslizador **Tamaño de miniatura**.

Para cambiar el tamaño del selector de relleno o del selector Transparencia

- Arrastre la esquina inferior derecha del selector de **relleno** o el selector **Transparencia**.
  Puede aumentar la anchura del selector arrastrando su lado derecho y puede aumentar la altura del selector arrastrando su lado inferior.

Administrar rellenos y transparencias

Los selectores de **relleno** y **Transparencia** le permiten administrar la lista de paquetes locales y alias (vínculos a carpetas locales, ubicaciones de red y dispositivos de almacenamiento secundarios). Por ejemplo, puede cambiar el nombre de los paquetes locales o alias, y puede eliminarlos de la lista. Si un alias no funciona porque la carpeta del relleno se ha movido, puede ir a la nueva ubicación para restablecer el vínculo.

Para encontrar con facilidad los rellenos y las transparencias, puede marcarlos como favoritos. Además, puede ver y cambiar las propiedades de un relleno o una transparencia. Por ejemplo, puede cambiar el nombre y el idioma; y puede añadir nuevas etiquetas y eliminar las etiquetas existentes. Un relleno o una transparencia pueden eliminarse cuando dejan de ser necesarios.

Para actualizar la lista de paquetes de rellenos en los selectores de relleno y Transparencia

1. Abra el selector **Relleno** o el selector **Transparencia** en la barra de propiedades o en la sección **Relleno** o **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades.
2. Seleccione un paquete de rellenos del cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** en **Todo el contenido**.
3. Haga clic en el botón **Opciones** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el nombre de un paquete de rellenos	Haga clic en **Cambiar nombre**, y en el cuadro de diálogo **Cambiar nombre**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.
Abrir el paquete de rellenos en Windows Explorer	Haga clic en **Abrir ubicación de carpeta**.
Eliminar un paquete de rellenos	Haga clic en **Abrir ubicación de carpeta**. Seleccione la carpeta que contiene el paquete en Windows Explorer, haga clic con el botón derecho del ratón y, a continuación, haga clic en **Eliminar**. Esta acción elimina el paquete de rellenos y lo elimina de la lista en los selectores de **relleno** y **Transparencia**.

Para actualizar la lista de alias en los selectores de relleno y Transparencia

1. Abra el selector **Relleno** o el selector **Transparencia** en la barra de propiedades o en la sección **Relleno** o **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades.
2. Seleccione un alias del cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**.
3. Haga clic en el botón **Opciones** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Explorar una carpeta que se ha movido o cuyo nombre ha cambiado	Haga clic en **Explorar** y vaya a la carpeta que contiene los rellenos.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el nombre del alias	Haga clic en **Cambiar nombre**, y en el cuadro de diálogo **Cambiar nombre**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.
Eliminar el alias de la lista	Haga clic en **Quitar**.
Abra la carpeta en Windows Explorer	Haga clic en **Abrir ubicación de carpeta**.

Para administrar rellenos y transparencias

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.

3 En la ventana acoplable Propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones de la sección **Relleno** o **Transparencia**:

- **Relleno degradado** o **Transparencia degradada**
- **Relleno de patrón de vectores** o **Transparencia de patrón de vectores**
- **Relleno de patrón de mapa de bits** o **Transparencia de patrón de mapa de bits**

4 Abra el selector de **relleno** o **Transparencia**.

5 Realice una acción de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Marcar un relleno o un patrón como favorito	Haga clic derecho en una miniatura y seleccione **Favorito**.
Cambiar el nombre de un relleno o un patrón de su biblioteca local o las etiquetas asociadas a él	Haga clic derecho en una miniatura y seleccione **Propiedades**. Elija cualquiera de las opciones del cuadro de diálogo **Propiedades**. • Elija un idioma en el cuadro de lista **Idioma**. • Escriba un nuevo nombre en el cuadro **Título**. • Seleccione una categoría del cuadro de lista **Categoría** para categorizar el relleno o el patrón. • Añada o elimine etiquetas en el cuadro **Etiquetas**.
Eliminar un relleno o un patrón de su biblioteca local	Haga clic derecho en una miniatura y seleccione **Eliminar**.

Este procedimiento solo se aplica a los patrones de vectores, los patrones de mapas de bits, y las transparencias y rellenos degradados.

Almacenar rellenos y transparencias

Después de crear o modificar un patrón de transparencia o de relleno, puede guardarlo y añadirle metadatos, como un nombre y etiquetas en el idioma que prefiera. Los rellenos y los patrones se guardan en un formato de archivo especial con la extensión **.fill**, que guarda información sobre las transformaciones aplicadas al relleno o al patrón.

Para guardar un relleno o transparencia personalizados

1 En la sección **Relleno** o **Transparencia** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Guardar como nuevo** +.

Este botón está disponible para transparencias y rellenos degradados, de patrón de vectores y de patrón de mapa de bits, pero no está disponible para transparencias y rellenos de patrón de dos colores, de textura y PostScript. Si desea obtener información sobre el almacenamiento de un relleno de patrón de dos colores, consulte la sección "Para crear un relleno de patrón de dos colores" en la página 390.

2 En el cuadro de diálogo **Crear [tipo de relleno] personalizado**, seleccione un idioma del cuadro de lista, escriba un nombre para el relleno o el patrón y especifique cualquier etiqueta a la que lo desee asociar.

Los rellenos y patrones de su biblioteca personal se guardan por defecto en su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Fills**. Puede cambiar la ubicación predeterminada en la que se guardan los rellenos y patrones. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modificar las ubicaciones de contenido" en la página 91.

Además, puede guardar un relleno o transparencia haciendo clic en el botón **Guardar relleno personalizado** + en el selector de **relleno** o **Transparencia**. El relleno o la transparencia se guardan en la ubicación seleccionada en el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** en el selector de **relleno** o **Transparencia**. Si ha seleccionado **Reciente** en el cuadro de lista **Escoger origen de contenido**, el relleno o la transparencia se guarda en su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Fills**.

Administración del color

La administración de color permite que los colores se muestren de manera uniforme cuando se trabaja con archivos de distintos orígenes y se imprimen en diferentes dispositivos.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Acerca de la administración del color" (página 421)
- "Procedimientos iniciales con la administración de color" (página 426)
- "Instalar, cargar e incorporar perfiles de color" (página 429)
- "Asignar perfiles de color" (página 430)
- "Convertir colores a otros perfiles de color" (página 431)
- "Configuración de conversión de colores" (página 432)
- "Pruebas suaves" (página 432)
- "Ajustes preestablecidos de administración del color" (página 435)
- "Políticas de administración del color" (página 436)
- "Administrar colores al abrir documentos" (página 437)
- "Administrar colores al importar y pegar archivos" (página 438)
- "Administrar colores para impresión" (página 439)
- "Usar un flujo de trabajo CMYK seguro" (página 439)
- "Administrar colores para visualización en línea" (página 440)

Acerca de la administración del color

Esta sección proporciona respuestas para las siguientes preguntas habituales sobre administración del color:

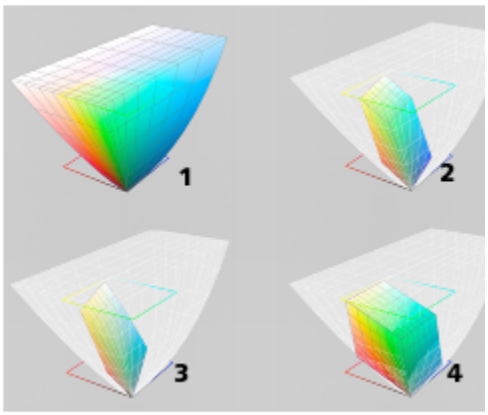
- "¿Por qué no coinciden los colores?" (página 422)
- "¿Qué es la administración de color?" (página 422)
- "¿Por qué es necesaria la administración del color?" (página 423)
- "¿Cómo puedo empezar a utilizar la administración de color?" (página 423)
- "¿Mi monitor muestra en pantalla los colores apropiados?" (página 423)
- "¿Debería asignar un perfil de color o convertir los colores a un perfil de color?" (página 424)
- "¿En qué consiste una representación?" (página 424)

¿Por qué no coinciden los colores?

Al crear o compartir un documento se utilizan diferentes herramientas. Por ejemplo, puede empezar trabajando con un archivo creado en otra aplicación, o importar una imagen tomada con una cámara digital o con un escáner. Al finalizar el documento, puede imprimirlo o enviarlo por correo electrónico para que lo revise un compañero. Cada una de las herramientas empleadas en el flujo de trabajo interpreta el color de manera diferente. Además, cada herramienta tiene su propio rango de colores disponibles, denominado espacio de color, que es un conjunto de números que definen cómo se representa cada color.

Ejemplo de flujo de trabajo de un documento.

Dicho de otro modo, al definir e interpretar el color, cada herramienta habla su propio idioma. Considere un color en el espacio de color de su cámara digital: un color azul RGB intenso con los valores rojo = 0, verde = 0 y azul = 255. Este color puede parecer un color diferente en el espacio de color de su monitor. Por otro lado, es posible que el espacio de color de su impresora no incluya un color que coincida con este. En consecuencia, cuando el documento pasa por estas etapas de conversión, se puede decir que el color azul vivo original se pierde por el camino y no se reproduce de forma precisa. Los sistemas de administración del color están diseñados para mejorar la comunicación de color en el flujo de trabajo y hacer que el color de la salida coincida con el color deseado.



Los colores vienen definidos por su propio espacio de color. 1. Espacio de color Lab. 2. Espacio de color sRGB, en comparación con el espacio de color Lab. 3. Espacio de color U.S. Web Coated (SWOP) v2. 4. Espacio de color ProPhoto RGB.

¿Qué es la administración de color?

La administración del color es un proceso que le permite predecir y controlar la reproducción del color, independientemente del origen o el destino del documento. Este proceso garantiza una representación del color más precisa al visualizar, modificar, compartir, exportar a otro formato o imprimir un documento.

Un sistema de administración del color, también conocido como motor de color, utiliza perfiles de color para traducir los valores de color de un origen a otro. Por ejemplo, traduce los colores que se muestran en la pantalla del monitor a los que puede reproducir una impresora. Los perfiles de color definen el espacio de color de dispositivos como monitores, escáneres, cámaras digitales, impresoras y aplicaciones que se utilizan para crear o editar documentos.

¿Por qué es necesaria la administración del color?

Si su documento requiere una representación del color precisa, le convendría conocer el funcionamiento de la administración del color. También intervienen en la ecuación la complejidad del flujo de trabajo y el destino final de sus documentos. Si el destino final de sus documentos es únicamente la visualización en línea, puede que la administración del color no sea muy importante. No obstante, si pretende abrir sus documentos en otra aplicación o si trabaja con documentos para imprimirlos o que se utilizarán en varios tipos de salida, la administración del color se convierte en algo esencial.

Gracias a la administración del color podrá:

- reproducir colores de manera uniforme a lo largo de su flujo de trabajo, sobre todo al abrir documentos creados en otras aplicaciones
- reproducir colores de manera uniforme al compartir archivos con otras personas
- previsualizar (o realizar una "prueba suave") los colores antes de enviarlos a su destino final, como una imprenta, una impresora de sobremesa o Internet
- reducir la necesidad de ajustar y corregir los documentos antes de enviarlos a diferentes destinos

Un sistema de administración del color no ofrece una coincidencia del color exacta, pero mejora en gran medida la precisión del color.

¿Cómo puedo empezar a utilizar la administración de color?

Estas son algunas sugerencias para añadir la administración del color a su flujo de trabajo:

- Asegúrese de que su monitor muestra en pantalla los colores apropiados. Si desea obtener más información, consulte la sección "¿Mi monitor muestra en pantalla los colores apropiados?" en la página 423.
- Instale perfiles de color para todos los dispositivos de entrada o salida que pretenda utilizar. Si desea obtener más información, consulte la sección "Instalar, cargar e incorporar perfiles de color" en la página 429.
- Familiarícese con las funciones de administración de color de CorelDRAW. Las opciones de configuración predeterminadas para la administración del color producen buenos resultados, pero siempre puede cambiar estas opciones para que se adapten a sus necesidades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Procedimientos iniciales con la administración de color" en la página 426.
- Realice pruebas suaves con los documentos para obtener una vista previa del resultado final en pantalla. Si desea obtener más información, consulte la sección "Pruebas suaves" en la página 432.
- Incorpore los perfiles de color al guardar y exportar archivos. De esta forma, podrá asegurar la coherencia de los colores al visualizar, modificar o reproducir los archivos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Instalar, cargar e incorporar perfiles de color" en la página 429.

¿Mi monitor muestra en pantalla los colores apropiados?

Es esencial calibrar y perfilar el monitor para garantizar la precisión del color. Al calibrar el monitor, hace que muestre los colores según un estándar de precisión establecido. Tras la calibración puede crear un perfil de color del monitor, que describirá cómo el monitor interpreta los colores. Normalmente, el software de perfilado instala este perfil de color personalizado en el sistema operativo, por lo que se puede compartir con otros dispositivos o aplicaciones. La calibración y el perfilado funcionan de forma conjunta para lograr la precisión del color: Si un monitor se calibra incorrectamente, su perfil de color no será útil.

La calibración y el perfilado son dos tareas complejas que normalmente han de realizar dispositivos de calibración de terceros, como colorímetros y software especializado. Por otro lado, una calibración inadecuada podría ser incluso peor que no realizar ningún tipo de calibración. Si desea aprender cómo funcionan la calibración del monitor y los perfiles de color personalizados, busque información sobre las técnicas y productos de administración del color. También puede consultar la documentación que acompaña al sistema operativo o al monitor.

Su forma de percibir el color que aparece en la pantalla de su monitor también juega un importante papel a la hora de gestionar la coherencia del color. Su percepción se ve influida por el entorno en el que visualiza los documentos. Estos son algunos consejos que le ayudarán a crear un entorno apropiado para visualizar documentos:

- Asegúrese de que la habitación cuenta con un flujo constante de luz. Por ejemplo, si la habitación recibe mucha luz solar, utilice una sombrilla o, si es posible, trabaje en una habitación sin ventanas.
- Aplique un color neutro, como gris, o una imagen en escala de grises para el fondo de pantalla del monitor. Evite utilizar fondos de pantalla y salvapantallas con colores vivos.
- Evite las prendas de vestir de colores vivos, ya que podrían entrar en conflicto con los colores del monitor. Por ejemplo, si lleva una camisa blanca, el reflejo en el monitor alterará su percepción del color.

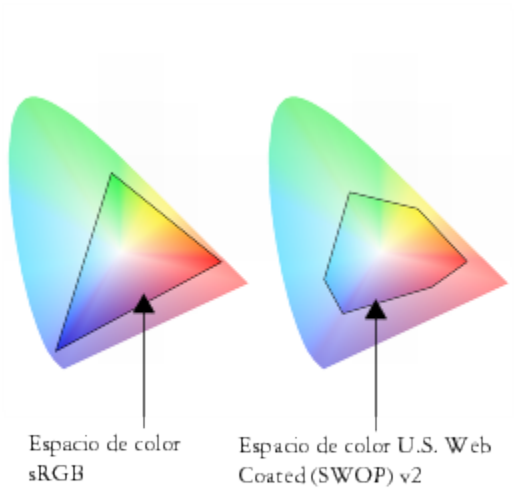
¿Debería asignar un perfil de color o convertir los colores a un perfil de color?

Cuando asigna un perfil de color, los valores de color o los números del documento no cambian. Lo que realmente sucede es que la aplicación utiliza el perfil de color para interpretar los colores del documento. No obstante, cuando convierte colores a otro perfil de color, los valores de color del documento sí cambian.

Le recomendamos elegir un espacio de color adecuado al crear un documento; de este modo podrá utilizar el mismo perfil de color en todo su flujo de trabajo. Evite asignar perfiles de color y convertir colores a otros perfiles de color cuando trabaje en un documento. Si desea obtener más información, consulte las secciones "Asignar perfiles de color " en la página 430 y "Convertir colores a otros perfiles de color" en la página 431.

¿En qué consiste una representación?

Un sistema de administración del color puede realizar una traducción eficaz de los colores de un documento hacia varios dispositivos. Pero tenga en cuenta que, al convertir colores de un espacio de color a otro, puede que un sistema de administración del color no sea capaz de hacer coincidir algunos colores. Este error de traducción ocurre debido a que algunos de los colores presentes en el origen no encajan dentro del rango (o gama) del espacio de color de destino. Por ejemplo, los rojos y azules vivos que ve en su monitor, suelen encontrarse fuera de la gama de colores que puede producir su impresora. Estos colores "fuera de gama" pueden cambiar de forma significativa la apariencia del documento, en función de cómo los interprete el sistema de administración de color. Todos los sistemas de administración del color cuentan con cuatro métodos para interpretar los colores fuera de gama y asignarlos a la gama del espacio de color de destino. Estos métodos se conocen como "representaciones". La elección del tipo de representación dependerá del contenido gráfico del documento.



Es posible que muchos de los colores de un documento sRGB se encuentren fuera de gama para el espacio de color U.S. Web Coated (SWOP) v2. Los colores fuera de gama se asignan a una gama según la representación utilizada.

Están disponibles las siguientes representaciones:

- La representación **Colorimétrico relativo** resulta adecuada para logotipos u otros gráficos con pocos colores fuera de gama. Hace coincidir los colores del origen que están fuera de gama con los colores en gama más cercanos del destino. Esta representación provoca una variación en el punto blanco. Si imprime sobre papel blanco, se utiliza el blanco del papel para reproducir las áreas blancas del documento. Por lo tanto, si pretende imprimir su documento, esta representación es una buena opción.
- La representación **Colorimétrico absoluto** es adecuada para logotipos u otros gráficos que requieren colores muy precisos. Si no se encuentra ninguna coincidencia para los colores en el origen, se utilizará la coincidencia más cercana. Las representaciones **Colorimétrico absoluto** y **Colorimétrico relativo** son similares, pero la representación **Colorimétrico absoluto** conserva el punto blanco durante la conversión y no se ajusta al blanco del papel. Este tipo de representación se utiliza sobre todo para revisiones en pantalla.
- La representación **Perceptual** resulta adecuada para fotografías y mapas de bits con muchos colores fuera de gama. La apariencia general del color se conserva mediante la modificación de todos los colores, incluidos los colores en gama, para que se ajusten a la gama de colores del destino. Este tipo de representación conserva las relaciones entre los colores para producir el mejor resultado posible.
- La representación **Saturación** produce colores uniformes más concentrados en gráficos comerciales, como diagramas y gráficos. Es posible que los colores sean menos precisos que los producidos por otras representaciones.

La cantidad de colores fuera de gama (indicada por la superposición de verde) puede influir en su decisión a la hora de elegir una representación. Izquierda: La representación Colorimétrico relativo resulta adecuada para esta foto, ya que contiene pocos colores fuera de gama. Derecha: La representación Perceptual resulta adecuada para esta foto, ya que contiene muchos colores fuera de gama.

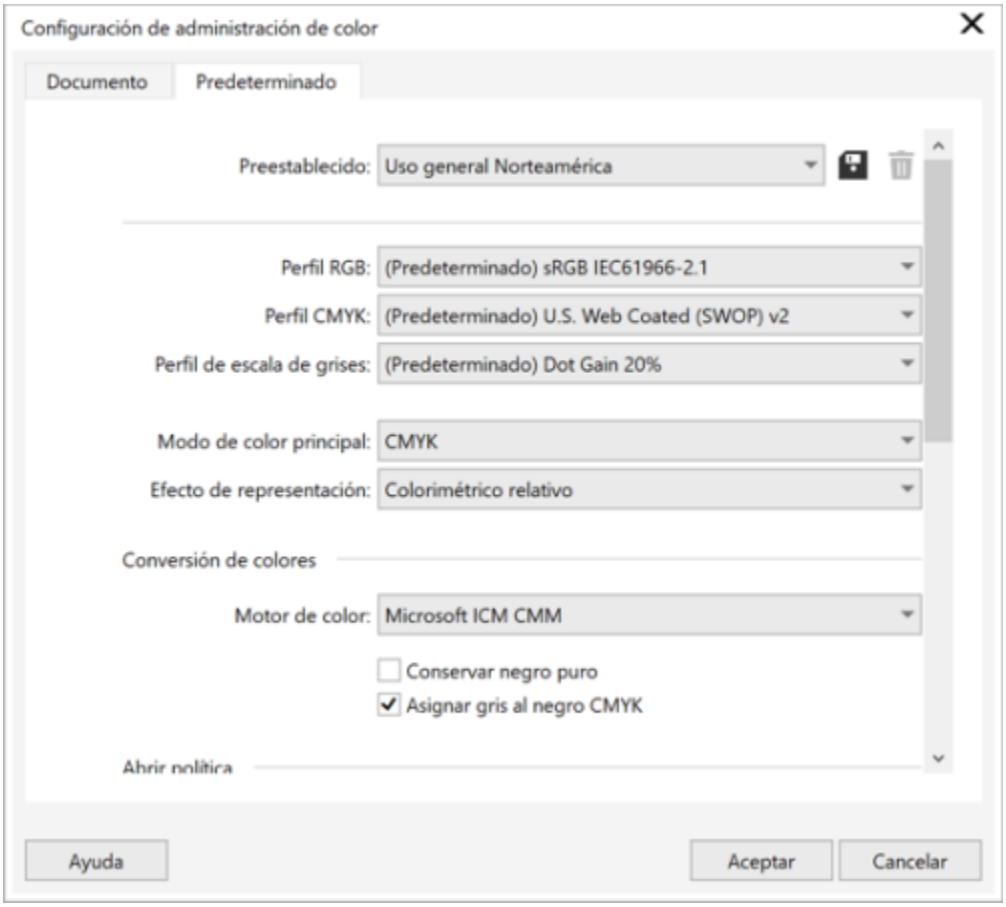
Procedimientos iniciales con la administración de color

CorelDRAW cuenta con dos tipos de configuraciones de administración de color: la configuración predeterminada para la administración de color y la configuración de color del documento. La configuración predeterminada para administración de color controla los colores de los documentos nuevos y de aquellos documentos que no contienen perfiles de color (también conocidos como "documentos no marcados"). Los documentos creados en versiones anteriores de CorelDRAW se considerarán no marcados. La configuración de color del documento solo afecta a los colores del documento activo.

Configuración predeterminada para la administración de color

La configuración predeterminada para la administración del color es esencial a la hora de producir colores uniformes.

- **Preestablecido**. Si es la primera vez que utiliza la administración del color y crea diseños que se van a utilizar en un formato específico, puede seleccionar un preestablecido que le ayude a dar sus primeros pasos con la configuración de la administración del color adecuado, como los perfiles de color predeterminados y la configuración de conversión de colores. Algunos ejemplos de ajustes preestablecidos son el **North America Prepress**, adecuado para proyectos que imprimirá un proveedor de servicios de impresión en Norteamérica, y el **Europe Web**, adecuado para proyectos web creados en Europa. Si desea obtener más información sobre los ajustes preestablecidos de administración de color, consulte la sección "Ajustes preestablecidos de administración del color" en la página 435.
- **Perfiles de color predeterminados**. Definen los colores RGB, CMYK y de escala de grises en los documentos nuevos o no marcados. Si lo desea, puede cambiar estas opciones de configuración para que todos los documentos nuevos utilicen los perfiles de color que usted especifique. En algunas aplicaciones, los perfiles de color predeterminados se denominan "perfiles de espacio de trabajo".
- **Modo de color principal**: determina la paleta de colores de documento que se mostrará al abrir o crear un documento, así como el modo de color predeterminado de un documento exportado como mapa de bits. El modo de color principal se encuentra definido para todos los documentos nuevos o no marcados, pero si lo desea puede cambiar esta configuración para el documento activo en la pestaña **Documento** del cuadro de diálogo **Ajustes de la administración del color**. Tenga en cuenta que el modo de color principal no limita los colores en un documento de CorelDRAW a un solo modo de color.
- **Representación**: permite elegir un método para la asignación de colores fuera de gama en los documentos nuevos o no marcados. Si la representación predeterminada no es adecuada para el documento activo, puede cambiarla en la pestaña **Documento** del cuadro de diálogo **Ajustes de la administración del color**. Si desea obtener más información sobre cómo elegir la representación adecuada para sus proyectos, consulte "¿En qué consiste una representación?" en la página 424.
- **Conversión de colores**. Controla la forma en que se hacen coincidir los colores al convertir colores de un perfil de color a otro. Por ejemplo, puede cambiar el motor de color o especificar opciones para convertir los colores de negro puro en documentos RGB, CMYK, Lab o de escala de grises. Si desea obtener más información, consulte la sección "Configuración de conversión de colores" en la página 432.
- **Política abierta**. Administra los colores de los archivos que abre. Si desea obtener más información sobre las políticas de administración de color, consulte la sección "Políticas de administración del color" en la página 436.
- **Políticas de importación y pegado**. Administra los colores de los archivos que importa o pega en un documento activo. Si desea obtener más información sobre las políticas de administración de color, consulte la sección "Políticas de administración del color" en la página 436.
- **Definición de color directo**. Permite mostrar colores directos utilizando sus valores de color Lab, CMYK o RGB. Estos valores de colores alternativos también se utilizan cuando los colores directos se convierten a colores de cuatricromía.

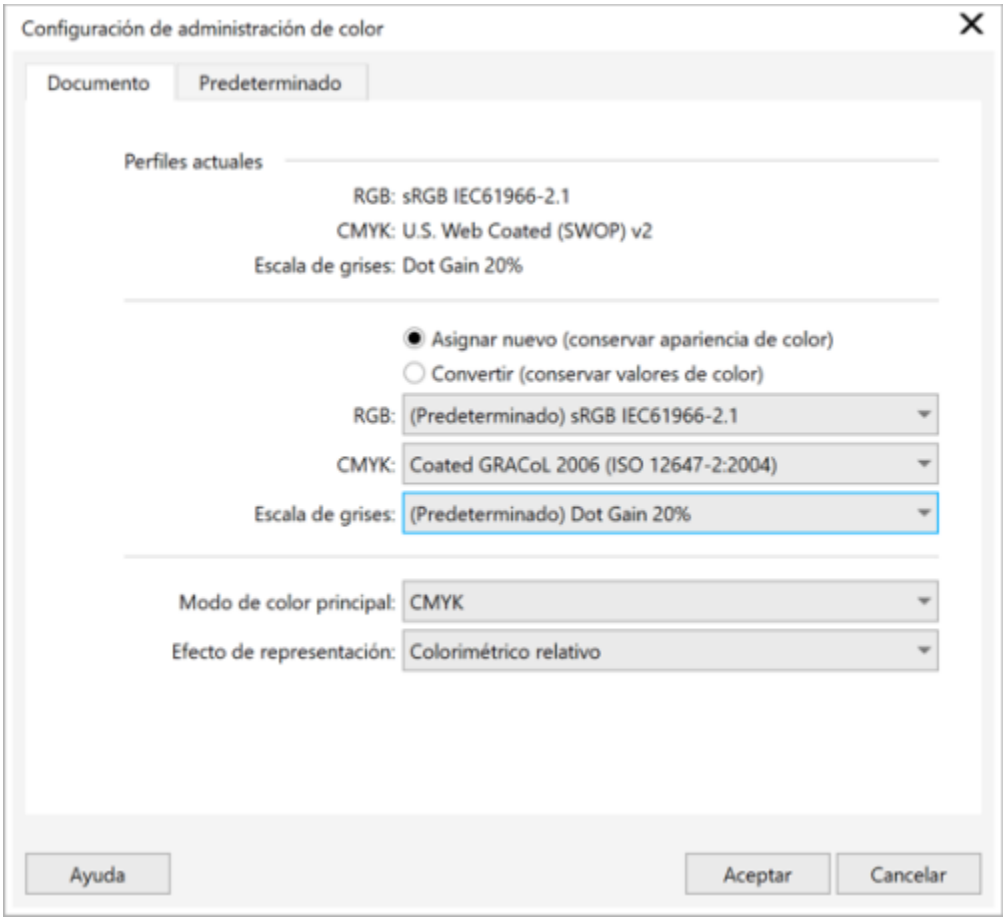


Predeterminado del cuadro de diálogo Ajustes de administración de color.

Configuración de color del documento

Puede ver y modificar las opciones de configuración de color del documento activo sin que ello afecte a los documentos nuevos o no marcados. Puede ver qué perfiles de color se han asignado al documento que determina el espacio de color del documento para los colores RGB, CMYK y de escala de grises.

También puede asignar distintos perfiles de color al documento activo. Si desea obtener información sobre la asignación de perfiles de color, consulte"Asignar perfiles de color" en la página 430. Si desea obtener más información sobre la conversión de colores de documentos a otros perfiles de color, consulte"Convertir colores a otros perfiles de color" en la página 431.



Documento del cuadro de diálogo Ajustes de administración del color.

Además, puede cambiar el modo de color principal y la representación para el documento activo.

Para acceder a la configuración predeterminada para la administración del color

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.
2 Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.

Para cambiar los perfiles de color predeterminados

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.
2 Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3 Elija un perfil de color de los siguientes cuadros de lista:
   - **Perfil RGB:** describe los colores RGB en documentos nuevos y no marcados
   - **Perfil CMYK:** describe los colores CMYK en documentos nuevos y no marcados
   - **Perfil escala de grises:** describe los colores de escala de grises en documentos nuevos y no marcados

También es posible

Cambiar el modo de color principal	Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color principal**.

También es posible	
	Cambiar el modo de color principal en la pestaña **Predeterminado** del cuadro de diálogo **Ajustes de administración de color** no afecta al documento activo.
Cambiar la representación	Elija una representación en el cuadro de lista **Representar**.

Para acceder a la configuración de color del documento

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.
2. Haga clic en la ficha **Documento**.

Para mostrar los perfiles de color utilizados en un documento activo en la barra de estados, haga clic en el botón del menú lateral de la barra de estado y seleccione **Configuración de color del documento**.

Instalar, cargar e incorporar perfiles de color

Para garantizar la precisión del color, un sistema de administración del color necesita perfiles compatibles con ICC para monitores, dispositivos de entrada, monitores externos, dispositivos de salida y documentos.

- Perfiles de color de monitores: definen el espacio de color que utiliza su monitor para mostrar en pantalla los colores del documento. CorelDRAW utiliza el perfil del monitor principal asignado por el sistema operativo. El perfil del monitor es muy importante para lograr la precisión del color. Si desea obtener más información, consulte la sección "¿Mi monitor muestra en pantalla los colores apropiados?" en la página 423.
- Perfiles de color de dispositivos de entrada: son utilizados por dispositivos de entrada como escáneres y cámaras digitales. Estos perfiles de color definen los colores que pueden capturar dispositivos de entrada específicos.
- Perfiles de color de visualización: incluyen los perfiles de monitor que no están asociados con su monitor en el sistema operativo. Estos perfiles de color resultan muy prácticos para realizar pruebas suaves de documentos en monitores que no están conectados al equipo.
- Perfiles de color de dispositivos de salida: definen el espacio de color de dispositivos de salida como impresoras de escritorio e imprentas. El sistema de administración del color utiliza estos perfiles para asignar de manera precisa los colores del documento a los colores del dispositivo de salida.
- Perfiles de color del documento: definen los colores RGB, CMYK y de escala de grises de un documento. Los documentos que contienen perfiles de color se denominan “documentos marcados”.

Búsqueda de perfiles de color

Muchos perfiles de color se instalan con la aplicación o pueden ser generados con software de perfilado. Los fabricantes de monitores, escáneres, cámaras digitales e impresoras también proporcionan perfiles de color. Además, puede acceder a perfiles de color a través de sitios web, como los siguientes

- http://www.color.org/findprofile.xalter. Este sitio web del ICC (International Color Consortium) puede ayudarle a encontrar perfiles de color estándares utilizados habitualmente.
- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads. Este sitio web de ECI (European Color Initiative) ofrece perfiles adecuados a normas ISO, así como perfiles específicos para Europa.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm. Este sitio web proporciona perfiles ICC para diferentes tipos de monitores LCD (Liquid Crystal Display) que le ayudan a mostrar colores uniformes. Sin embargo, si la precisión del color es esencial para su flujo de trabajo, debería calibrar y perfilar su monitor en lugar de utilizar perfiles de monitor preparados. Si desea obtener más información, consulte la sección "¿Mi monitor muestra en pantalla los colores apropiados?" en la página 423.

Instalación y carga de perfiles de color

Si no tiene el perfil de color necesario, puede instalarlo o cargarlo en la aplicación. Al instalar un perfil de color, también se añade a la carpeta **Color** del sistema operativo; por su parte, al cargar un perfil de color, se añade a la carpeta **Color** de la aplicación. CorelDRAW Graphics Suite puede acceder a los perfiles de color de ambas carpetas **Color**.

Incorporación de perfiles de color

Cuando guarda o exporta un documento a un formato de archivo compatible con los perfiles de color, de forma predeterminada se incorporan los perfiles de color en el archivo. Al incorporar un perfil de color, éste se adjunta al documento para garantizar la disponibilidad de los mismos colores utilizados en el documento cuando otra persona lo visualiza o lo imprime.

Para instalar un perfil de color

- En Windows Explorer, haga clic con el botón derecho del ratón sobre un perfil de color y seleccione **Instalar perfil**.

Para cargar un perfil de color

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.
2. Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3. Seleccione **Cargar perfiles de color** en los cuadros de lista **Perfil RGB**, **Perfil CMYK**, o **Perfil de escala de grises**.
4. En el cuadro de diálogo **Abrir**, seleccione el perfil de color.

Después de cargar un perfil de color, también puede acceder a él mediante la ventana acoplable **Prueba de color**, el cuadro de diálogo **Imprimir** y la pestaña **Documento** del cuadro de diálogo **Configuración de administración de color**.

Tenga en cuenta que puede cargar un perfil de color perteneciente a cualquier modo de color incluido en cualquier cuadro de lista: **Perfil RGB**, **Perfil CMYK**, o **Perfil de escala de grises**. Sin embargo, tras cargar el perfil solo podrá acceder a él mediante el cuadro de lista del modo de color correspondiente. Por ejemplo, puede cargar un perfil de color RGB del cuadro de lista **Perfil CMYK**, pero solo podrá acceder a dicho perfil en el cuadro de lista **Perfil RGB**.

También puede añadir un perfil de color mediante la pestaña **Documento** del cuadro de diálogo **Configuración de administración de color**.

Para incorporar un perfil de color

1. Haga clic en **Archivo** y, a continuación, en una de las siguientes opciones:
   - **Guardar como**
   - **Exportar**
   - **Exportar para** ▸ **Web**
2. En el cuadro de diálogo que aparece, active la casilla de verificación **Incorporar perfiles de color**.

Al guardar o exportar un archivo en el formato CorelDRAW (CDR) o en el formato PDF de Adobe (Portable Document Format), puede incorporar hasta tres perfiles de color.

Incorporar un perfil de color aumenta el tamaño de archivo de un documento. Para evitar que el tamaño del archivo aumente de forma innecesaria, CorelDRAW incorpora solo los perfiles de color utilizados en el documento. Por ejemplo, si el documento solo incluye objetos RGB, solo se incorporará el perfil de color RGB.

Asignar perfiles de color

Al abrir o importar un documento que no tiene perfil de color, la aplicación le asigna un perfil de color de manera predeterminada. Si el documento tiene un perfil de color que no es adecuado para el destino seleccionado, puede asignarle un perfil de color diferente. Por ejemplo, si el destino final del documento es Internet o su impresión en una impresora de escritorio, debería asegurarse de que el perfil RGB

del documento es sRGB. Si el destino final del documento es la producción impresa, el perfil Adobe RGB (1998) es más apropiado, ya que tiene una gama más amplia y produce buenos resultados al convertir los colores RGB al espacio de color CMYK.

Al asignar un perfil de color diferente a un documento, los colores pueden parecer diferentes, pero los valores de color no cambiarán.

Izquierda: Asignamos el perfil de color SWOP 2006_Coated3v2.icc al documento activo. Derecha: Al asignar el perfil de color Japan Color 2002 Newspaper al documento, los colores parecen mucho menos saturados.

Para asignar perfiles de color a un documento

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.
2 Haga clic en la ficha **Documento**.
3 Active la opción **Asignar nuevo (conserva la apariencia del color)**.
4 Elija los perfiles de color en los cuadros de lista **RGB**, **CMYK** y **Escala de grises**.

Convertir colores a otros perfiles de color

Al convertir los colores de un documento de un perfil de color a otro, se cambian los valores de color del documento según la representación, pero se conserva la apariencia de los colores. El propósito principal de la conversión de colores consiste en hacer coincidir lo más fielmente posible la apariencia de los colores en el espacio de color de origen con los colores en el espacio de color de destino.

Debido al deterioro que producen múltiples conversiones de colores, se recomienda realizar únicamente una conversión de colores. Espere a que el documento esté listo y a estar seguro del perfil de color que va a utilizar antes de producir la salida final. Por ejemplo, si ha diseñado un documento en el espacio de color Adobe RGB (1998) y se va a publicar en Internet, puede convertir los colores del documento al espacio de color sRGB.

Puede elegir el motor de administración de color utilizado para convertir colores. Si desea obtener más información, consulte la sección "Configuración de conversión de colores" en la página 432.

Para convertir colores a otros perfiles de color

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.
2 Haga clic en la ficha **Documento**.
3 Active la opción **Convertir (conserva los valores de color)**.
4 Elija un perfil de color en los cuadros de lista **RGB**, **CMYK** y **Escala de grises**.
5 Elija una representación adecuada en el cuadro de lista **Efecto de representación**. Si desea obtener más información sobre las representaciones disponibles, consulte "¿En qué consiste una representación?" en la página 424.

Configuración de conversión de colores

Cuando elige perfiles de color, los colores de los dispositivos se igualan al máximo mediante el módulo de administración de color (CMM, del inglés, Administración del color module) de la Administración del color de imágenes de Microsoft (ICM), que es el CMM predeterminado. Los módulos de administración de color también se denominan "motores de color".

Además, puede utilizar el CMM de Adobe si está instalado en su PC.

Manipulación de colores de negro puro y de escala de grises

Puede conservar el color negro puro en el espacio de color de destino durante la conversión de color. Por ejemplo, si se dispone a convertir un documento RGB en un espacio de color CMYK, el negro RGB puro (R=0, G=0, B=0) puede asignarse a los colores CMYK negro puro (K=100). Se recomienda esta opción para documentos de escala de grises o documentos que contienen texto casi en su totalidad. Tenga en cuenta que si conserva el negro puro durante la conversión de color es posible que aparezcan bordes sólidos de color negro en los efectos y rellenos degradados que incluyan el color negro.

Los colores de escala de grises se convierten al canal negro de CMYK (K) de manera predeterminada. Este proceso asegura que todos los colores de escala de grises se imprimen como tonos de negro y que no se malgasta tinta cyan, magenta y amarilla durante la impresión.

Para elegir una configuración de conversión de colores

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.
2. Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3. En el área **Conversión de colores**, elija un motor de color en el cuadro de lista **Motor de color**.

También es posible	Realice lo siguiente
Conservar el negro puro en el espacio de color de origen como negro puro en el espacio de color de destino	Active la casilla **Conservar negro puro**.
Asignar colores de escala de grises al negro CMYK durante la conversión	Active la casilla **Asignar grises al negro CMYK**.

Pruebas suaves

Las pruebas suaves proporcionan una vista previa en pantalla de un documento, tal y como aparecerá al reproducirse con una impresora específica o al mostrarse en un monitor específico. A diferencia de la técnica de pruebas impresas que se utiliza en un flujo de trabajo tradicional, las pruebas suaves le permiten ver el resultado final sin malgastar tinta. Puede verificar si el perfil de color del documento es adecuado para una impresora o monitor determinados y evitar resultados no deseados.

Superior izquierda: Asignamos un perfil de color RGB al documento. Centro y derecha: Al asignar un perfil CMYK específico, podemos obtener una simulación en pantalla de la salida impresa.

Para simular los colores de salida que produce un dispositivo, es necesario seleccionar el perfil de color del dispositivo. Los espacios de color del documento y del dispositivo son diferentes, por lo que es posible que no existan coincidencias de color en la gama del espacio de color del dispositivo para algunos colores del documento. Si lo desea, puede activar la advertencia de gama, que le permite obtener una vista previa en pantalla de los colores que el dispositivo no puede reproducir de forma precisa. Cuando active la advertencia de gama, una superposición resaltará todos los colores fuera de gama para el dispositivo que se está simulando. Puede cambiar el color de la superposición fuera de gama. También puede definir su transparencia para ver los colores subyacentes.

La advertencia de gama resalta los colores que la impresora o el monitor no pueden reproducir con precisión.

Si cambia la representación, podrá modificar el modo en que los colores fuera de gama se trasladan a la gama del perfil de color. Si desea obtener más información, consulte la sección "¿En qué consiste una representación?" en la página 424.

A la hora de realizar pruebas suaves puede conservar los valores de color RGB, CMYK o de escala de grises del documento. Por ejemplo, si se dispone a realizar una prueba suave para un documento que se imprimirá en una imprenta, puede conservar en la prueba suave los valores de color CMYK del documento original. En este caso, todos los colores se actualizarán en pantalla, pero solo se modificarán en la prueba suave los valores de color RGB y de escala de grises. Si conserva los valores de color CMYK puede evitar que se produzcan conversiones de color no deseadas en la salida final.

Si habitualmente necesita realizar pruebas suaves sobre documentos para una salida determinada, puede crear y guardar preestablecidos de prueba personalizados. En cualquier momento puede eliminar los preestablecidos que ya no necesite.

Puede guardar las pruebas suaves exportándolas a los formatos JPEG, TIFF, Adobe Portable Document Format (PDF) o Corel PHOTO-PAINT (CPT). También puede imprimir las pruebas.

Por defecto, las pruebas suaves se desactivan al iniciar o abrir un documento. Sin embargo, puede asegurarse de que las pruebas suaves están activadas por defecto en todo momento.

Para activar o desactivar las pruebas suaves

- Haga clic en **Ver** ▸ **Colores de prueba**.

Al activar las pruebas suaves, los colores de la ventana de documento, las paletas de colores y las ventanas de la vista previa de cuadros de diálogo tendrán un aspecto diferente.

Simular la salida de la impresora puede provocar que los colores pierdan intensidad en la pantalla debido a que todos se trasladan a un espacio de color CMYK, cuya gama es inferior en comparación con los espacios de color RGB.

También puede activar o desactivar las pruebas suaves al hacer clic en el botón **Colores de prueba** de la barra de estado.

Para especificar la configuración de pruebas suaves

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Prueba de color**.
2. Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Simular la salida de un dispositivo determinado	En el cuadro de lista **Simular entorno**, elija el perfil de color del dispositivo.
Conservar intactos determinados valores de color	Active la casilla de verificación **Conservar números**. En función del perfil de color que se encuentre en la casilla **Simular entorno**, la casilla de verificación le permitirá conservar los valores de color CMYK, RGB o de escala de grises.
Cambiar la representación	Elija una representación en el cuadro de lista **Representar**.
Activar la advertencia de gama	Active la casilla **Colores de prueba** y, a continuación, en el área **Advertencia de gama**, active la casilla **Colores fuera de gama**.
Cambiar el color de la superposición fuera de gama	En el área **Advertencia de gama**, elija un color en el selector de color.
Cambiar la transparencia de la superposición fuera de gama	En el área **Advertencia de gama** escriba un valor en el cuadro **Transparencia**. El valor debe encontrarse entre 1 y 100.
Guardar un preestablecido de prueba personalizado	Seleccione la configuración deseada, haga clic en el botón **Guardar** y, a continuación, escriba un nombre en el cuadro de diálogo **Guardar preestablecido como**. Las opciones de configuración de fuera de gama no se incluyen en el preestablecido de prueba.

Para	Realice lo siguiente
Elegir un preestablecido de prueba	Seleccione un preestablecido en el cuadro de lista **Preestablecido de prueba**.
Eliminar un preestablecido de prueba	Haga clic en el botón **Eliminar** .

La precisión de la simulación dependerá de factores como la calidad de su monitor, el perfil de color del monitor y del dispositivo de salida, y la iluminación del área en que trabaja.

Para exportar una prueba suave

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Prueba de color**.
2. En la ventana acoplable **Prueba de color**, haga clic en el botón **Exportar prueba suave**.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. En el cuadro de lista **Guardar como tipo**, elija una de las siguientes opciones:
   - **JPG - Mapas de bits JPEG**
   - **PDF - Formato Adobe Portable Document**
   - **TIF - Mapa de bits TIFF**
   - **CPT - Imagen Corel PHOTO-PAINT**
5. Seleccione la configuración en el cuadro de diálogo que se le mostrará.

Para imprimir una prueba

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Prueba de color**.
2. En la ventana acoplable **Prueba de color**, haga clic en el botón **Prueba de impresión**.

Para activar las pruebas suaves por defecto

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. En la lista de categorías, haga clic en **Pantalla**.
3. Active la casilla **Probar colores**.

Ajustes preestablecidos de administración del color

La aplicación ofrece preestablecidos de administración de color. Se trata de configuraciones de color predeterminadas que se aplican a documentos nuevos y no marcados. Puede seleccionar un preestablecido de administración del color adecuado para la región geográfica en la que se crea el documento o que sea adecuado para la ubicación de su salida final.

También puede crear sus propios preestablecidos, lo que le permite conservar sus selecciones en la pestaña **Predeterminado** del cuadro de diálogo **Configuración de la administración del color** y reutilizarlas en otros documentos. Puede eliminar los preestablecidos que ya no necesite.

Para elegir un preestablecido de administración del color para nuevos documentos

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.
2. Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.

3 En el cuadro de lista **Preestablecidos**, elija uno de los siguientes preestablecidos de administración del color:
   - **North America General Purpose**: adecuado para los diseños que se utilizarán en diferentes tipos de salidas en Norteamérica
   - **Europe General Purpose**: adecuado para los diseños que se utilizarán en diferentes tipos de salidas en Europa
   - **Europe Prepress**: adecuado para diseños que serán impresos por proveedores de servicios de impresión en Europa
   - **Europe Web**: adecuado para diseños destinados a Internet creados en Europa
   - **Japan General Purpose**: adecuado para los diseños que se utilizarán en diferentes tipos de salidas en Japón
   - **Japan Prepress**: adecuado para diseños que serán impresos por proveedores de servicios de impresión en Japón
   - **Japón Web**: adecuado para diseños destinados a Internet creados en Japón
   - **Minimal Color Management**: conserva los valores de color RGB, CMYK y de Escala de grises originales al abrir, importar o pegar documentos
   - **North America Prepress**: adecuado para diseños que serán impresos por proveedores de servicios de impresión en Norteamérica
   - **North America Web**: adecuado para diseños destinados a Internet creados en Norteamérica
   - **Simular Administración de color desactivada**: genera los resultados de conversión de colores del ajustes preestablecido **Administración de color desactivada** que se encuentra disponible en versiones previas de CorelDRAW
   - **Simular CorelDRAW Graphics Suite X4** muestra los colores como aparecen en CorelDRAW Graphics Suite X4

Para añadir un preestablecido de administración del color

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.
2 Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3 Cambie cualquier configuración predeterminada.
4 Haga clic en el botón **Guardar** , que se encuentra junto al cuadro de lista **Preestablecido**.
5 En el cuadro de dialogo **Guardar estilo de administración de colores**, escriba un nombre en el cuadro **Guardar estilo como**.

Para eliminar un preestablecido de administración del color

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.
2 Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3 Elija un valor preestablecido en el cuadro de lista **Preestablecido**.
4 Haga clic en el botón **Eliminar** .

Políticas de administración del color

Las políticas de administración del color determinan cómo se administran los colores en los documentos que abre y edita en una aplicación. En CorelDRAW, es posible establecer una política de administración del color para abrir documentos y otra destinada a importar y pegar archivos y objetos en el documento activo.

La política de administración del color para abrir archivos determina qué perfiles de color RGB, CMYK y de Escala de grises se utilizan en cada archivo que desea abrir. Por defecto, la aplicación utiliza los perfiles de color incorporados en el archivo. También puede elegir asignar los perfiles de color predeterminados al archivo o convertir los colores del archivo en los perfiles de color predeterminados.

De manera predeterminada, la política de administración del color para importar y pegar archivos convierte los colores RGB y de Escala de grises de los archivos en perfiles de color del documento. Igualmente, esta política asigna el perfil de color CMYK a los archivos del modo CMYK. También puede asignar los perfiles de color del documento al archivo o convertir los colores del documento activo en perfiles de color incorporados al archivo.

Es posible que a los archivos que abre o importa les falten perfiles de color, o puede que contengan perfiles de color que no coinciden con los perfiles de color predeterminados. De forma predeterminada, la aplicación no le advierte sobre el hecho de que faltan los perfiles de color o de que éstos son dispares, pero toma decisiones de administración de color que producen buenos resultados. Sin embargo, puede activar los mensajes de advertencia si desea controlar los colores de sus documentos.

Para definir una política de administración del color y abrir documentos

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.

2 Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.

3 En el área **Política abierta**, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **RGB**:

- **Usar perfil de color incorporado**: conserva el perfil de color RGB incorporado en el archivo. Se recomienda activar esta opción, ya que conserva la apariencia del color RGB y los valores de color RGB originales del documento.
- **Asignar perfil de color predeterminado**: utiliza los perfiles de color RGB predeterminados para definir los colores del documento. Se conservan los valores de color RGB, pero la apariencia de los colores RGB puede cambiar.
- **Convertir a perfil de color predeterminado**: convierte los colores en el perfil de color RGB predeterminado. Se conserva la apariencia de los colores RGB en los documentos, pero es posible que cambien los valores de los colores.

4 En el cuadro de lista **CMYK** del área **Política abierta**, seleccione una opción para gestionar los colores CMYK de los documentos. Las opciones son idénticas a las opciones disponibles para los colores RGB.

5 En el cuadro de lista **Escala de grises** del área **Política abierta**, seleccione una opción para gestionar los colores de escala de grises de los documentos. Las opciones son idénticas a las opciones disponibles para los colores RGB.

Para establecer una política de administración del color, e importar y pegar archivos

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.

2 Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.

3 En el área **Importar y Pegar política**, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **RGB**:

- **Convertir a perfil de color del documento**: convierte los colores RGB del archivo importado o pegado al perfil de color RGB del documento activo. Esta opción se utiliza cuando el archivo importado contiene un perfil de color que no coincide con el perfil de color del documento.
- **Asignar perfil de color de documento**: asigna el perfil de color RGB del documento al archivo importado o pegado. Se conservan los valores de los colores RGB del archivo, pero es posible que cambie la apariencia de los colores.
- **Usar perfil de color incorporado**: usa el perfil de color RGB incorporado en el archivo, conservando los valores de color RGB y la apariencia del archivo importado o pegado. Esta opción convierte los colores del documento al perfil de color que hay incorporado en el archivo importado o pegado.

4 En el cuadro de lista **CMYK** del área **Importar y pegar política**, seleccione una opción para gestionar los colores CMYK de los archivos importados y pegados. Las opciones son idénticas a las opciones disponibles para los colores RGB.

5 En el cuadro de lista **Escala de grises** del área **Importar y pegar política**, seleccione una opción para gestionar los colores de escala de grises de los archivos importados y pegados. Las opciones son idénticas a las opciones disponibles para los colores RGB.

Para activar mensajes de advertencia para los perfiles de color dispares o no encontrados

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Administración del color**.

2 Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.

3 Active cualquiera de las casillas siguientes en las áreas **Política abierta** e **Importar y copiar política**:

- **Avisar sobre disparidad de perfiles de color**
- **Avisar si faltan perfiles de color**

Administrar colores al abrir documentos

La política predeterminada de administración del color para abrir documentos conserva los colores de los documentos marcados y asigna los perfiles de color predeterminados a los no marcados.

Si abre un documento que no dispone de perfil de color o que incluye perfiles de color que no coinciden con los perfiles de color predeterminados de la aplicación, CorelDRAW toma decisiones de administración del color en función de la política de administración del color. Si está habituado a trabajar con la administración de color, puede visualizar las advertencias sobre perfiles de color dispares o no encontrados y seleccionar diferentes opciones de administración del color. Si desea obtener más información sobre cómo activar las

advertencias, consulte la sección "Para activar mensajes de advertencia para los perfiles de color dispares o no encontrados" en la página 437.

Abrir documentos sin perfiles de color

Es posible que el documento que se disponga a abrir admita uno o varios modos de color y que, por lo tanto, le falten uno o varios perfiles de color. Por ejemplo, un documento CorelDRAW (CDR) o PDF puede incluir tres tipos de objetos: RGB, CMYK y Escala de grises, de modo que pueden faltar hasta tres perfiles de color en un documento de ese tipo.

Las siguientes opciones están disponibles cuando se abre un documento al que le falta un perfil de color, siempre que estén activadas las advertencias para perfiles de color no encontrados.

- **Asignar perfil de color**: permite asignar un perfil de color al documento. Esta opción conserva los valores del color, pero puede modificar la apariencia de los colores. Por ejemplo, si en el documento falta el perfil de color RGB, se asignará de manera predeterminada el perfil de color RGB predeterminado. Se conservarán los valores de color RGB, pero es posible que los colores RGB no se muestren tal y como fueron diseñados originalmente. También puede asignar un perfil de color diferente al perfil de color predeterminado de la aplicación. Esta opción solo se recomienda si conoce el espacio de color original del documento y tiene instalado el perfil de color asociado.
- **Convertir a perfil de color predeterminado**: utilizada junto con el control **Asignar perfil de color**, esta opción convierte los colores del perfil de color asignado al perfil de color predeterminado. Los colores aparecerán como lo harían en el espacio de color asignado, pero es posible que cambien los valores de color.

Apertura de documentos con perfiles de color dispares

Cuando un documento incluye un perfil de color que no coincide con el perfil de color predeterminado, puede seleccionar una de las siguientes opciones:

- **Usar perfil de color incorporado**: esta opción asegura la conservación de los valores de color y la visualización de los colores, tal y como se ideó originalmente.
- **Ignorar el perfil de color incorporado y usar el perfil de color predeterminado**: si se asigna el perfil de color predeterminado se conservarán los valores de color, pero la apariencia de los colores puede verse afectada.
- **Convertir del perfil de color incorporado al perfil de color predeterminado**: esta opción convierte los colores del perfil de color incorporado al perfil de color predeterminado. Se conservará la apariencia de los colores, aunque puede que cambien los valores de color. Se recomienda utilizar esta opción si ya ha definido las opciones de administración del color adecuadas para su flujo de trabajo. Por ejemplo, es posible que necesite crear gráficos para Internet y que haya elegido sRGB como el espacio de color predeterminado de la aplicación. Al activar esta opción se asegura de que el documento usa el espacio de color sRGB y de que los colores del documento coinciden, además de ser adecuados para Internet.

Apertura de documentos con perfiles de color dispares y no encontrados

A los documentos que admiten varios modos de color pueden faltarles perfiles de color y, al mismo tiempo, estos documentos pueden incluir perfiles de color dispares. Por ejemplo, a un documento que incluye objetos RGB, de Escala de grises y CMYK puede faltarle un perfil de color RGB y tener un perfil de color CMYK dispar. En estos casos, aparecerán los cuadros de diálogo de advertencia que incluyen opciones para perfiles de color dispares y no encontrados.

Administrar colores al importar y pegar archivos

La política de color predeterminada para importar y pegar archivos convierte los colores de los archivos importados y pegados al perfil de color del documento activo. Si el perfil de color del archivo importado o pegado coincide con el perfil de color del documento activo, no se convertirá ningún color. Si desea obtener más información sobre las políticas de administración de color, consulte la sección "Políticas de administración del color" en la página 436.

Sin embargo, puede seleccionar si desea ver las advertencias sobre perfiles dispares y no encontrados, además de definir otras opciones de administración del color. Si desea obtener más información sobre cómo visualizar las advertencias, consulte la sección "Para activar mensajes de advertencia para los perfiles de color dispares o no encontrados" en la página 437.

Importación y pegado de archivos con perfiles de color no encontrados

Si en un archivo faltan perfiles de color, es posible asignar perfiles de color específicos al archivo y, a continuación, convertir sus colores a los perfiles de color del documento. Cambiarán los valores de color del archivo.

Importación y pegado de archivos con perfiles de color dispares

Si un archivo incluye perfiles de color que no coinciden con el perfil de color del documento, dispone de las siguientes opciones:

- **Ignorar el perfil de color incorporado y asignar el perfil de color del documento**: se conservan los valores del color, pero es posible que cambie la apariencia de los colores.
- **Convertir del perfil de color incorporado al perfil de color del documento** (opción predeterminada): el color del archivo importado se convierte a partir del espacio de color incorporado al espacio de color del documento. Se conserva la apariencia de los colores, pero es posible que cambien los valores de color.
- **Convertir los colores del documento al perfil de color incorporado**: los colores del documento se convierten al perfil de color incorporado en el archivo importado. Se conserva tanto la apariencia como los valores de color del archivo importado o pegado.

Importación y pegado archivos con perfiles de color no encontrados y dispares

A algunos archivos les pueden faltar perfiles de colores y, al mismo tiempo, estos archivos pueden tener perfiles de color dispares. En estos casos, aparecerán los cuadros de diálogo que incluyen opciones para perfiles de color dispares y no encontrados.

Administrar colores para impresión

De manera predeterminada, CorelDRAW no realiza conversiones de color al enviar un documento a la impresora. La impresora recibe los valores de color e interpreta los colores. Sin embargo, si en el sistema operativo hay un perfil de color asociado con la impresora, CorelDRAW detectará el perfil de color y lo utilizará para convertir los colores del documento al espacio de color de la impresora.

Si dispone de una impresora PostScript, puede permitir que CorelDRAW o la propia impresora PostScript realicen las conversiones de color necesarias. Cuando CorelDRAW administra la conversión del color, los colores del documento se convierten del espacio de color asignado al de la impresora PostScript. Tenga en cuenta que debe desactivar la administración del color en el controlador de la impresora. De lo contrario, tanto la aplicación como la impresora administrarán los colores durante la impresión, es decir, los colores del documento se convertirán dos veces, lo que producirá variaciones de color no deseadas.

Cuando la impresora PostScript convierte los colores del documento, la función de administración del color debe activarse en el controlador de la impresora. Este método avanzado solo se puede utilizar con las impresoras PostScript y los motores RIP compatibles con la conversión del color. Aunque aumenta el tamaño de los archivos, este método cuenta con la ventaja de que asegura la coherencia de colores al enviar el mismo trabajo de impresión a distintos proveedores de servicios de impresión.

Si desea obtener más información sobre la reproducción de colores para impresión, consulte la sección "Impresión precisa de los colores" en la página 762.

También puede administrar los colores en los archivos PDF creados para impresión comercial. Si desea obtener más información, consulte la sección "Opciones de administración de color en PDF" en la página 820.

Usar un flujo de trabajo CMYK seguro

A menudo es posible utilizar valores de colores CMYK específicos en sus proyectos. Para asegurar una reproducción del color fiable, debe obtener estos valores de colores CMYK en un muestrario de colores. Al conservar estos valores de colores CMYK a lo largo del proceso de impresión, puede reducir el riesgo de que se produzcan conversiones de color no deseadas y asegurarse de que los colores se reproducen tal y como aparecían en el diseño original. Un flujo de trabajo que conserva los valores de colores CMYK es conocido como un flujo de trabajo CMYK “seguro”.

CorelDRAW admite un flujo de trabajo CMYK seguro. De forma predeterminada, los valores de colores CMYK se conservan en cualquier documento que abra, importe o pegue. Por otro lado, los valores de colores CMYK también se conservan de forma predeterminada al imprimir documentos.

En algunos casos es posible que desee prescindir del flujo de trabajo CMYK seguro y que quiera conservar la apariencia de los colores CMYK al abrir, importar o pegar documentos. Esta opción resulta útil si desea ver los colores originales de un diseño en pantalla, o si desea ver una copia impresa en una impresora de escritorio. Para conservar la apariencia de los colores CMYK, puede establecer políticas de administración del color que conviertan los colores CMYK de los documentos al abrirlos, importarlos o pegarlos. Además, al imprimir en una impresora PostScript, también puede convertir los colores CMYK al perfil de color de la impresora desactivando la casilla **Conservar números CMYK** de la página **Color** del cuadro de diálogo **Imprimir**.

Administrar colores para visualización en línea

La administración de colores para su visualización en línea puede llegar a ser una tarea más compleja que la administración de colores para impresión. Los documentos e imágenes en Internet se visualizan en una amplia gama de monitores, y muchos de ellos no están correctamente calibrados. Por otro lado, pocos exploradores Web son compatibles con la administración del color, por lo que la mayoría ignora los perfiles de color incorporados en los archivos.

Al diseñar documentos para su uso exclusivo en Internet, se recomienda utilizar el perfil de color sRGB como perfil de color RGB del documento y seleccionar colores RGB. Si un documento contiene un perfil de color diferente, debe convertir los colores del documento a sRGB antes de guardar el documento y publicarlo en Internet.

Al crear un archivo PDF para su visualización en línea, puede incorporar perfiles de color en el archivo para que los colores se reproduzcan de manera uniforme en Adobe Reader y Adobe Acrobat. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para especificar las opciones de administración de color para exportar archivos PDF" en la página 820.

Al crear un documento nuevo con el propósito de publicarlo en línea, elija un preestablecido que le permita obtener buenos resultados en cuanto al color. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para iniciar un dibujo" en la página 47. Además, CorelDRAW incluye ajustes preestablecidos de administración de color para documentos web. Si desea obtener información cómo seleccionar un preestablecido de administración del color, consulte "Para elegir un preestablecido de administración del color para nuevos documentos" en la página 435.

Efectos especiales

Lentes..... 443

Adición de efectos 3D..... 447

Mosaicos.....471

Añadir movimiento y enfoque..... 479

CorelDRAW® 2019

Lentes

Las lentes contienen efectos creativos que permiten cambiar el aspecto de un objeto sin modificarlo realmente.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Aplicar lentes" (página 443)
- "Editar lentes" (página 445)

Aplicar lentes

Una lente cambia el aspecto del área del objeto que está por debajo de la lente, no las propiedades y atributos de los objetos. Puede aplicar lentes a cualquier objeto de vectores, como un rectángulo, una elipse, un trayecto cerrado o un polígono. También puede cambiar el aspecto del texto artístico y de los mapas de bits. Al aplicar una lente sobre un objeto de vectores, la propia lente se convierte en una imagen de vectores. Asimismo, si coloca una lente sobre un mapa de bits, la lente también se convierte en un mapa de bits.

Después de aplicar lentes, puede copiarlas y utilizarlas en otros objetos.

Tipos de lentes aplicados al original (extremo izquierdo): (de izquierda a derecha) Mapa de calor, Aumento y Mapa de colores personalizados.

A continuación, se indican los tipos de lente que se pueden aplicar a los objetos.

Objetivo	Descripción
Brillo	Permite aclarar y oscurecer áreas del objeto y establecer el nivel de brillo y oscuridad.
Añadir color	Permite simular un modelo de luz aditivo. Los colores de los objetos que se encuentran bajo la lente se suman al color de la lente como si estuviera mezclando colores de luz. Puede elegir el color y la cantidad de color que desea añadir.
Filtro de color	Permite ver el área de un objeto dejando pasar solo el negro y el propio color. Por ejemplo, si coloca una lente de filtro de color verde sobre un mapa de bits, todos los colores excepto el verde y el negro estarán excluidos del área de la lente.
Mapa de colores personalizados	Permite cambiar todos los colores del área del objeto situada debajo de la lente por un color intermedio entre dos colores especificados. Además de elegir los colores inicial y final de la gama, podrá elegir la progresión entre esos dos colores. Esta progresión puede seguir un trayecto directo, hacia adelante o hacia atrás por el espectro de colores.
Ojo de pez	Permite distorsionar y aumentar o disminuir los objetos situados debajo de la lente según un porcentaje especificado.
Mapa de calor	Permite crear el efecto de una imagen infrarroja imitando los niveles de calor de los colores que hay en el área del objeto situada debajo de la lente.
Invertir	Permite cambiar los colores que hay debajo de la lente por sus colores CMYK complementarios. Los colores complementarios son los que aparecen en el lado opuesto del espectro de colores.
Aumento	Permite aumentar un área del objeto en función del valor especificado. La lente de aumento elimina el relleno original del objeto para hacerlo transparente.
Escala de grises tintados	Permite cambiar los colores del área del objeto situada debajo de la lente por sus equivalentes en escala de grises. Las lentes de escala de grises tintados son muy útiles para crear efectos de tonos sepia.
Transparencia	Permite que el objeto adopte la apariencia de un trozo de película plástica o de cristal tintado.
Líneas de dibujo	Permite mostrar el área del objeto situada debajo de la lente con el color de contorno o de relleno que elija. Por ejemplo, si establece el rojo para el contorno y el azul para el relleno, todas las áreas

Objetivo	Descripción
	situadas debajo de la lente aparecerán con contornos rojos y rellenos azules.

Para aplicar una lente

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Lente**.

3 Elija un tipo de lente en el cuadro de lista de la ventana acoplable **Lente**.

4 Especifique las configuraciones que desee.

No puede aplicar el efecto de lente directamente a los grupos enlazados, tales como objetos con silueta, objetos biselados, objetos extruidos, sombras, texto de párrafo ni objetos creados con la herramienta **Medios artísticos**.

Para copiar una lente

1 Seleccione el objeto en el que desee copiar la lente.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Copiar efecto** ▸ **Lente de**.

3 Haga clic en el objeto desde el que desee copiar la lente.

Editar lentes

Puede modificar una lente para cambiar el efecto sobre el área que tiene debajo. Por ejemplo, es posible cambiar el punto de vista de la lente, que está indicado con una X en la ventana de dibujo, para que muestre cualquier parte del dibujo. El punto de vista representa el punto central de lo que se ve a través de la lente. Puede colocar la lente en cualquier parte de la ventana de dibujo, pero ésta siempre mostrará la zona alrededor de su marcador de punto de vista. Por ejemplo, puede utilizar un marcador de punto de vista de una lente de aumento para agrandar parte de un mapa.

Solo se muestra el efecto de la lente cuando se superpone a otros objetos o al fondo. Como resultado, el efecto no se ve cuando la lente cubre espacios en blanco (espacio vacío) en la ventana de dibujo.

Si congela la visualización de una lente, podrá desplazarla sin que cambie lo mostrado a través de ésta. Además, los cambios que realice en las áreas situadas debajo de la lente no tendrán efecto en la visualización.

Para editar una lente

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Lente**.

3 Active la casilla de verificación **Punto de vista** de la ventana acoplable **Lente**.
Si desea mostrar una lente solo donde cubra otros objetos, active la casilla **Quitar cara**.

4 Arrastre el marcador del punto de vista por la ventana de dibujo hasta otra posición.

5 Haga clic en **Fin**.
Si desea congelar la visualización actual de una lente, active la casilla **Congelada**.

La casilla **Quitar cara** no está disponible para las lentes Ojo de pez y Aumento.

Adición de efectos 3D

Puede crear una ilusión óptica tridimensional (3D) en los objetos añadiendo efectos de silueta, perspectiva, extrusión, bisel o sombra.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Aplicar siluetas a objetos" (página 447)
- "Aplicación de perspectiva" (página 450)
- "Crear extrusiones" (página 453)
- "Crear efectos de bisel" (página 457)
- "Añadir sombras" (página 459)
- "Añadir sombras en bloque" (página 462)
- "Mezclar objetos" (página 465)

Aplicar siluetas a objetos

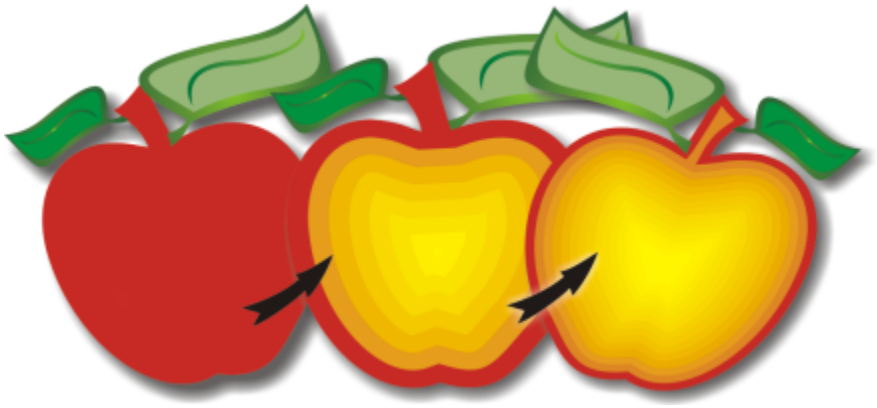
Puede aplicar una silueta a un objeto para crear una serie de líneas concéntricas que progresen hacia el interior o exterior del objeto. CorelDRAW también le permite definir el número y la distancia de las líneas de la silueta.

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

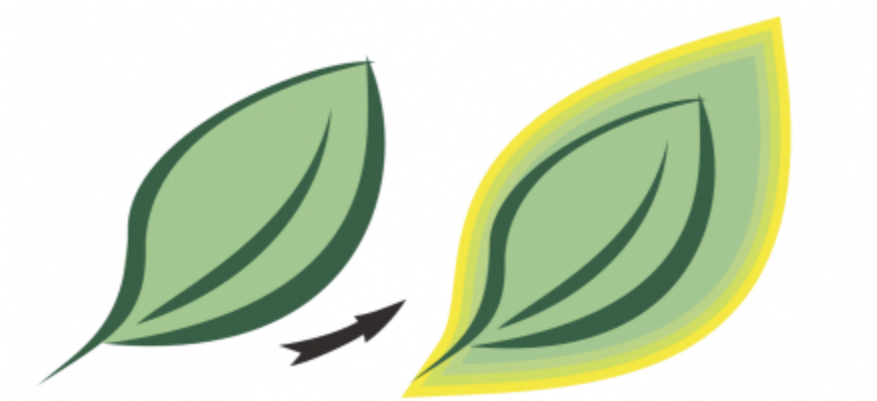
Después de aplicar una silueta a un objeto, puede copiar o clonar su configuración para utilizarla en otro objeto. También puede cambiar los colores del relleno entre las líneas de la silueta y de las propias líneas del contorno. En el efecto de silueta es posible crear una progresión de color en la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

También puede elegir el modo en que aparecerán las esquinas de las siluetas. Por ejemplo, puede utilizar esquinas en punta o redondeadas, o puede biselar (cuadrar) las esquinas perfiladas de las siluetas.

Puede separar un objeto de sus líneas de silueta.



Al objeto que se muestra arriba se le ha aplicado una silueta central. Puede cambiarse tanto el número de líneas de silueta como la distancia entre ellas.



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

Para aplicar una silueta a un objeto

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Silueta** .

2 Haga clic en un objeto o en conjunto de objetos agrupados y arrastre el tirador inicial hacia el centro para crear una silueta interior o aléjelo del centro para crear una silueta exterior.

3 Desplace el deslizador de objeto para cambiar el número de etapas de silueta.

También es posible

Añadir líneas de silueta al centro del objeto seleccionado	Haga clic en el botón **Al centro** .
Especificar el número de líneas de silueta	Haga clic en el botón **Silueta interior** o **Silueta exterior** de la barra de propiedades y escriba un valor en el cuadro **Etapas de silueta** de la barra de propiedades.
Especificar la distancia entre líneas de silueta	Escriba un valor en el cuadro **Descentrado de silueta** de la barra de propiedades.

También es posible

Acelerar la progresión de las líneas de silueta	Haga clic en el botón **Aceleración de objeto y color** de la barra de propiedades y mueva el deslizador de **objeto**.
Elija la forma de las esquinas de las siluetas	Haga clic en el botón **Aplicar siluetas a objetos** de la barra de propiedades y elija una de las siguientes opciones: • **Esquinas en punta** (para esquinas de siluetas de punta) • **Esquinas redondeadas** • **Esquinas biseladas**

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

Para copiar o clonar una silueta

1 Seleccione el objeto al que desee aplicar el efecto de silueta.
2 Haga clic en **Objeto** y después en una de estas opciones:
- **Copiar efecto** ▸ **Silueta de**
- **Clonar efecto** ▸ **Silueta de**

3 Haga clic en el objeto cuyo efecto de silueta desee copiar o clonar.

También puede utilizar la herramienta **Cuentagotas de atributos** para copiar una silueta. Si desea obtener más información, consulte "Para copiar efectos de un objeto a otro" en la página 276.

Para definir el color de relleno de un objeto de silueta

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Silueta**.
2 Seleccione un objeto de silueta.
3 Abra el selector **Color de relleno** de la barra de propiedades y, a continuación, haga clic en un color.
Si no puede aplicar el color de relleno, asegúrese de que la opción **Color de relleno** está activada en la barra de estado.

Si el objeto original tenía un relleno degradado, aparecerá un segundo selector de color.

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

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

Para especificar el color de contorno de un objeto de silueta

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Silueta**.
2 Seleccione un objeto de silueta.
3 Abra el selector **Color del contorno** de la barra de propiedades y haga clic en un color.

Para establecer la progresión del relleno

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Silueta** .

2 Seleccione un objeto de silueta.

3 Haga clic en el botón **Colores de silueta** de la barra de propiedades y, a continuación, en uno de los siguientes:

- **Colores lineales de silueta**
- **Colores de silueta hacia la derecha**
- **Colores de silueta hacia la izquierda**

Para separar un objeto de sus líneas de silueta

1 Seleccione un objeto con silueta mediante la herramienta **Selección** .

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Descombinar silueta**.

Aplicación de perspectiva

Añadir perspectiva a objetos crea la ilusión de distancia y profundidad El efecto de perspectiva puede crearse acortando uno o dos lados de un objeto. El objeto parece retroceder en una o dos direcciones al aplicar este efecto, lo que crea una perspectiva de un punto o una perspectiva de dos puntos.

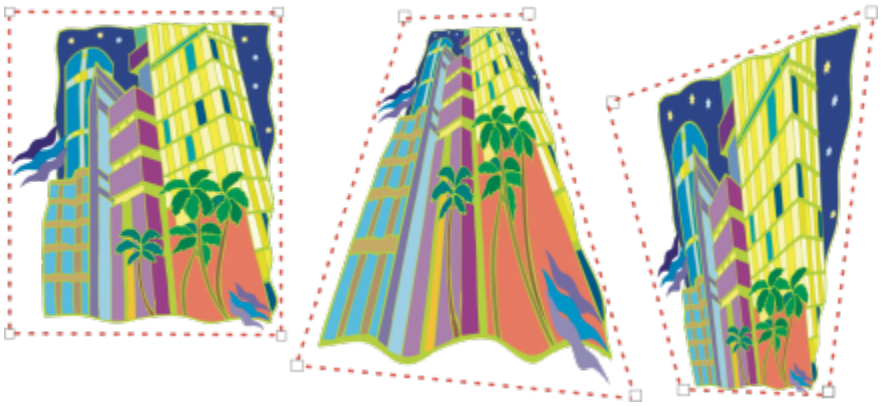
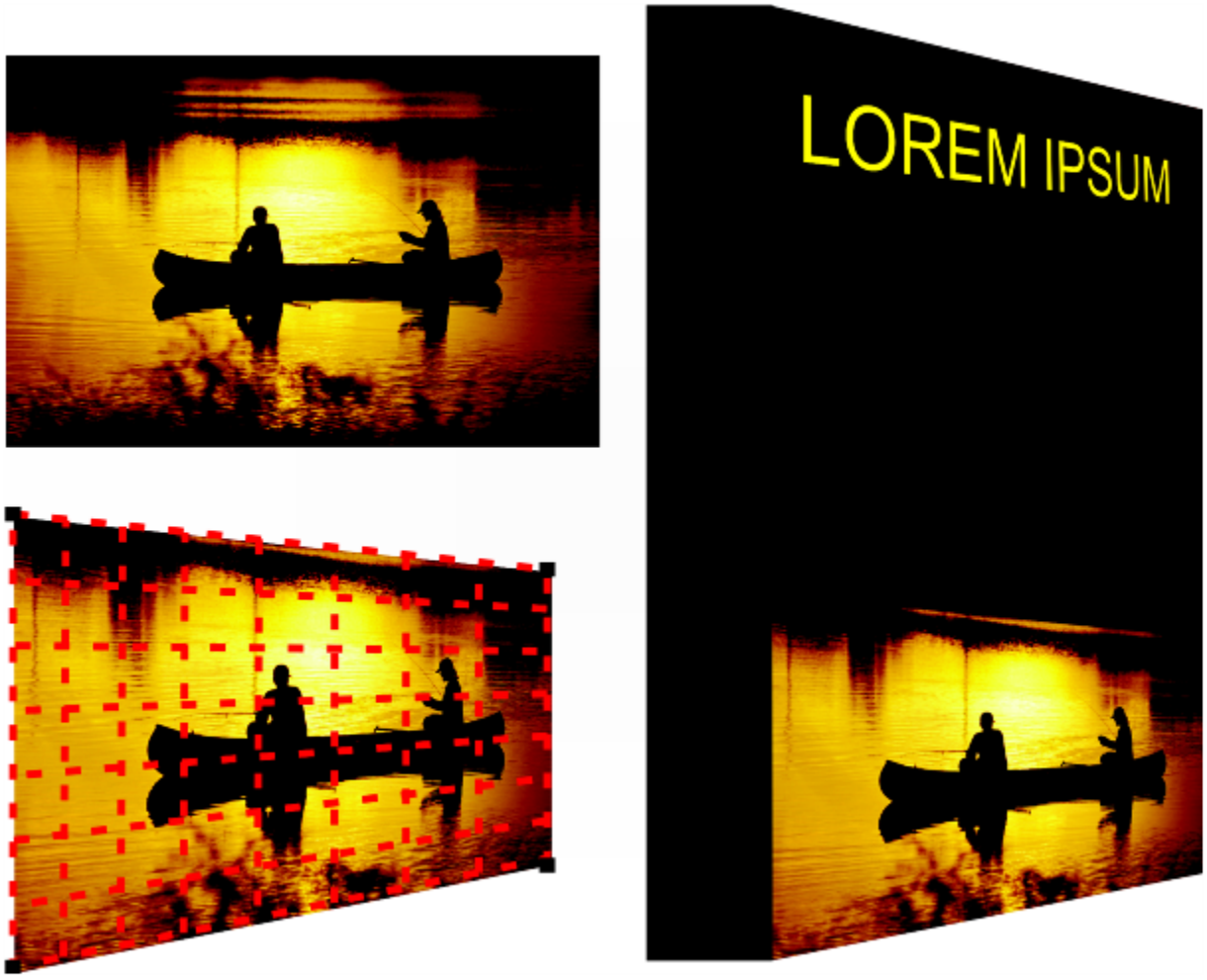


Gráfico original (izquierda) con una perspectiva de un punto (centro) y una de dos puntos (derecha) aplicadas.

CorelDRAW le permite utilizar la perspectiva tanto con objetos vectoriales como de mapa de bits. Puede añadir perspectiva a un mapa de bits de forma interactiva en la ventana de dibujo.



La perspectiva de dos puntos (esquina inferior izquierda) se aplica a un mapa de bits (parte superior izquierda).

El efecto de perspectiva se aplica de forma no destructiva, así que puede editarlo o eliminarlo y volver a la imagen original en cualquier momento. Después de añadir perspectiva a mapas de bits, puede transformarlos y manipularlos como haría con cualquier otro objeto vectorial. Si desea obtener información sobre la transformación de objetos, consulte la sección "Objetos" en la página 255.

Es posible añadir efectos de perspectiva a objetos individuales o agrupados.

Perspectiva aplicada a un grupo de objetos vectoriales y de mapa de bits

También puede añadir un efecto de perspectiva a los grupos enlazados, tales como siluetas, mezclas y extrusiones. Los efectos de perspectiva no pueden aplicarse a texto de párrafo ni símbolos.

Puede ajustar la perspectiva moviendo los nodos en la cuadrícula de perspectiva o los puntos de fuga. Mover un nodo le permite editar una perspectiva de dos puntos; mover un punto de fuga le permite editar una perspectiva de un punto.

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

Para aplicar una perspectiva

Para	**Realice lo siguiente**
Aplicar una perspectiva de un punto	Haga clic en **Objeto** ▸ **Añadir perspectiva**. Presione **Ctrl**, y arrastre un nodo.
Aplicar una perspectiva de dos puntos	Haga clic en **Objeto** ▸ **Añadir perspectiva**. Arrastre los nodos que se encuentran fuera de la cuadrícula para aplicar el efecto que desee.

Al mantener presionada la tecla **Ctrl** se limita el movimiento del nodo a sus ejes horizontal y vertical para crear el efecto de perspectiva de un punto.

Pulse **Ctrl** + **Mayús** mientras arrastra para mover dos nodos adyacentes de manera simétrica hacia un punto central o alejándose de él. Esto es útil cuando desea realizar distorsionar una imagen de manera simétrica.

Para copiar el efecto de perspectiva de un objeto

1 Seleccione el objeto al que desee aplicar un efecto de perspectiva.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Copiar efecto** ▸ **Perspectiva de**.

3 Seleccione el objeto cuyo efecto de perspectiva desea copiar.

También puede utilizar la herramienta **Cuentagotas de atributos** para copiar un efecto de perspectiva. Si desea obtener más información, consulte "Para copiar efectos de un objeto a otro" en la página 276.

Para ajustar la perspectiva

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .

2 Seleccione un objeto que tenga un efecto de perspectiva.

3 Arrastre un nodo a otra posición.

Al mantener presionada la tecla **Ctrl** se limita el movimiento de un nodo a sus ejes horizontal y vertical para crear el efecto de perspectiva de un punto.

Recortar dividir o borrar partes de un objeto con perspectiva aplana el efecto de perspectiva, por lo que ya no podrá editarlo.

También puede ajustar una perspectiva de un punto arrastrando un punto de fuga.

Pulse **Ctrl** + **Mayús** mientras arrastra para acercar o alejar nodos adyacentes a lo largo del eje horizontal o vertical. Esto es útil cuando desea lograr un efecto de perspectiva simétrica.

Para quitar un efecto de perspectiva de un objeto

1 Seleccione un objeto que tenga un efecto de perspectiva.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Borrar Perspectiva**.

Crear extrusiones

Mediante el uso de extrusiones puede hacer que los objetos parezcan tridimensionales. Puede crear extrusiones proyectando puntos desde un objeto y uniéndolos, para así crear una ilusión óptica tridimensional. CorelDRAW le permite aplicar una extrusión de vector a un objeto dentro de un grupo.

Una vez creada la extrusión, es posible copiar o clonar sus atributos en un objeto seleccionado. La clonación o la copia transfieren los atributos de extrusión de un objeto extrudido a otro. Sin embargo, los ajustes de extrusión clonados no pueden modificarse independientemente del objeto maestro.

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

CorelDRAW también permite eliminar una extrusión de vector.

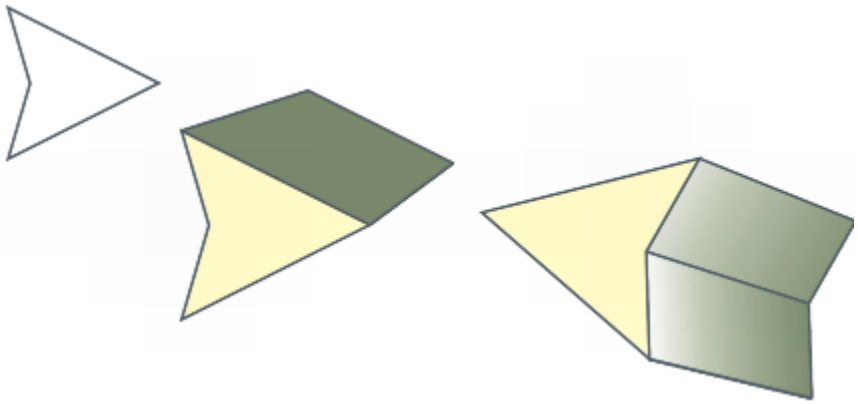
Biseles

Otra forma de dar a un objeto un aspecto tridimensional consiste en aplicar un borde biselado a una extrusión. Un bisel crea la sensación de que los bordes extrudidos de un objeto se han cortado en ángulo. Para controlar este efecto, puede especificar los valores de profundidad y ángulo del bisel.

Puede crear un efecto de bisel sin necesidad de extrudir un objeto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Crear efectos de bisel" en la página 457.

Rellenos extrudidos

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



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

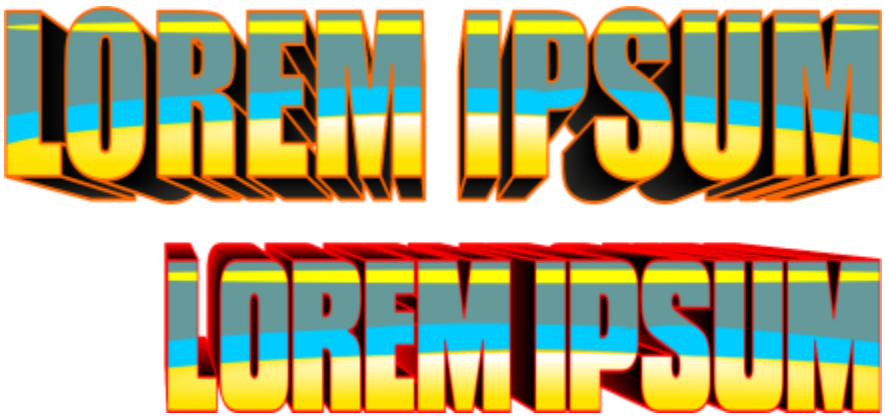
Iluminación

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

Puntos de fuga

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

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



Extrusiones con diferentes puntos de fuga

Para crear una extrusión

1. Seleccione un objeto con la herramienta **Selección** .
2. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Extrusión** .
3. Seleccione una herramienta preestablecida en el cuadro de lista **Preestablecidas** de la barra de propiedades.

4 Seleccione un tipo de extrusión en el cuadro de lista **Tipo de extrusión** de la barra de propiedades.

También es posible crear una extrusión mediante la ventana acoplable **Extrusión** (**Efectos** ▸ **Extrusión**).

Para copiar o clonar una extrusión

1 Seleccione el objeto que desee extrudir.
2 Haga clic en **Objeto** y después en una de estas opciones:
- **Copiar efecto** ▸ **Extrusión de**
- **Clonar efecto** ▸ **Extrusión de**

3 Haga clic en el objeto cuyas propiedades de extrusión desee copiar.

También puede utilizar la herramienta **Cuentagotas de atributos** para copiar una extrusión. Si desea obtener más información, consulte "Para copiar efectos de un objeto a otro" en la página 276.

Para cambiar la forma de una extrusión de vector

Para	Realice lo siguiente
Girar una extrusión	Seleccione un objeto extrudido. Haga clic en el botón **Rotación de extrusión** de la barra de propiedades. Arrastre la extrusión en la dirección que desee.
Cambiar la dirección de una extrusión	Por medio de la herramienta **Extrusión**, haga clic en una extrusión. Haga clic en el punto de fuga y arrastre en la dirección que desee.
Cambiar la profundidad de una extrusión	Por medio de la herramienta **Extrusión**, haga clic en una extrusión. Arrastre el deslizador entre los tiradores de vector interactivos.
Redondear las esquinas de un rectángulo o un cuadrado extrudido	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma**. Arrastre un nodo de esquina por el contorno del rectángulo o cuadrado.

Para quitar una extrusión de vector

1 Seleccione un objeto extrudido.
2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Borrar extrusión**.

Para quitar una extrusión de un vector, también puede hacer clic en **Borrar extrusión** en la barra de propiedades.

Para aplicar un relleno a una extrusión

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

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

Para aplicar bordes biselados a una extrusión

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Extrusión**.
2. Seleccione un objeto extrudido.
3. Haga clic en el botón **Biseles de extrusión** de la barra de propiedades.
4. Active la casilla **Usar bisel**.
5. Escriba un valor en el cuadro **Profundidad del bisel**.
6. Escriba un valor en el cuadro **Ángulo del bisel**.

También puede establecer la profundidad y el ángulo del bisel mediante el cuadro **Visualización interactiva de bisel** situado debajo de la casilla de verificación **Usar bisel**.

Para visualizar solo el bisel y ocultar la extrusión, active la casilla **Mostrar solo bisel**.

Para iluminar una extrusión

1. Seleccione un objeto extrudido.
2. Haga clic en el botón **Iluminación de extrusión** de la barra de propiedades.
3. Active cualquiera de las casillas de tres números.
   Las luces aparecen como círculos numerados en la ventana de previsualización.
4. Arrastre los círculos numerados en la ventana **Previsualización de intensidad de luz** para colocar las luces.

También es posible

Ajustar la intensidad de una fuente de luz	Desplace el deslizador **Intensidad** junto a la casilla numerada.
Eliminar una fuente de luz	Desactive la casilla numerada.

Para cambiar el punto de fuga de una extrusión

Para	Realice lo siguiente
Bloquear un punto de fuga	Haga doble clic en un objeto extrudido. Elija **PF bloqueado al objeto** o **PF bloqueado a la página** en el cuadro de lista **Propiedades del punto de fuga** de la barra de propiedades.
Copiar un punto de fuga	Haga doble clic en un objeto extrudido cuyo punto de fuga desea cambiar. Elija **Copiar PF de** en el cuadro de lista **Propiedades del punto de fuga** de la barra de propiedades. Seleccione el objeto extrudido que tiene el punto de fuga que quiere copiar.
Establecer un punto de fuga para dos extrusiones	Haga doble clic en un objeto extrudido. Elija **Punto de fuga compartido** en el cuadro de lista **Propiedades del punto de fuga** de la barra de propiedades. Seleccione el objeto extrudido que tiene el punto de fuga que desea compartir.

Crear efectos de bisel

Un efecto de bisel le añade una profundidad 3D a un gráfico u objeto de texto, haciendo que sus bordes parezcan inclinados (en ángulo). Los efectos de bisel contienen tanto colores directos como de cuatricromía (CMYK), por lo que resultan ideales para la impresión.

Es posible eliminar un efecto de bisel en cualquier momento.

Los efectos de bisel solo pueden aplicarse a objetos vectoriales y a texto artístico, nunca a mapas de bits.

Estilos de bisel

Puede seleccionar de entre los siguientes estilos de bisel:

- **Suavizar borde**: crea superficies biseladas que aparecen sombreadas en ciertas áreas.
- **Relieve**: hace que un objeto aparezca como un relieve.

De izquierda a derecha: logotipo sin efecto de bisel, con un efecto de bisel Suavizar borde y con un efecto de bisel Relieve.

Superficies biseladas

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

Luz y color

Un objeto con efecto de bisel da la sensación de estar iluminado por una luz ambiental blanca (alrededor) y un foco. La luz ambiental es de baja intensidad y no puede cambiarse. De forma predeterminada la luz del foco es blanca, pero se puede cambiar su color, intensidad

y ubicación. Si se cambia el color del foco, esto afecta al color de las superficies biseladas. Al cambiar la intensidad del foco se aclaran u oscurecen las superficies biseladas. Al cambiar la ubicación del foco se puede determinar qué superficies biseladas aparecen iluminadas.

Se puede cambiar la ubicación del foco especificando su dirección y altura. La dirección determina dónde se ubica la fuente de luz en el plano del objeto (por ejemplo, a la derecha o a la izquierda de un objeto). La altura determina la altura a la que se encuentra el foco en relación al plano del objeto. Por ejemplo, puede situar el foco a nivel del horizonte (altura de 0°) o directamente sobre el objeto (altura de 90°).

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

Para crear un efecto de bisel Suavizar borde

1 Seleccione un objeto que esté cerrado y tenga relleno.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Bisel**.

3 En la ventana acoplable **Bisel**, elija **Suavizar borde** del cuadro de lista **Estilo**.

4 Active cualquiera de las siguientes opciones de **Descentrado del bisel**:

- **Al centro**: permite crear superficies biseladas que se encuentran en la mitad del objeto.
- **Distancia**: permite especificar la anchura de las superficies biseladas. Escriba un valor en el cuadro **Distancia**.

También es posible

Cambiar el color de las superficies biseladas en sombra	Elija un color del selector de color **Sombra**. Las superficies biseladas cambian a un matiz del color de sombra especificado.
Elegir un color de foco	Elija un color del selector de color **Luz**.
Cambiar la intensidad del foco	Desplace el deslizador **Intensidad**.
Especificar la ubicación del foco	Desplace cualquiera de los deslizadores siguientes: • **Dirección** • **Altura** Los valores de dirección van de 0° a 360°; los valores de altura van de 0° a 90°.

Los efectos de bisel solo se pueden aplicar a texto artístico. Puede convertir texto de párrafo en texto artístico seleccionando el texto con la herramienta **Selección** y, a continuación, haciendo clic en **Texto** ▸ **Convertir a texto artístico**.

El valor de altura más bajo (0°) sitúa el foco en el plano del objeto, mientras que el más alto (90°) lo coloca directamente sobre el objeto.

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

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

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

Para crear un efecto Relieve

1 Seleccione un objeto que esté cerrado y tenga relleno.
2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Bisel**.
3 En la ventana acoplable **Bisel**, elija **Relieve** en el cuadro de lista **Estilo**.
4 En el cuadro **Distancia**, escriba un valor bajo.
5 Para cambiar la intensidad del foco, desplace el deslizador **Intensidad**.
6 Para especificar la dirección del foco, desplace el deslizador **Dirección**.
7 Haga clic en **Aplicar**.

Si desea crear un efecto de bisel más pronunciado, escriba un valor más alto en el cuadro **Distancia** y vuelva a aplicar el efecto.

También es posible

Elegir un color de sombra	Elija un color del selector de color **Sombra**.
Elegir un color de foco	Elija un color del selector de color **Luz**.

El efecto de bisel Relleno se consigue creando dos duplicados del objeto. Los duplicados se desplazan en direcciones opuestas, es decir, uno se acerca a la fuente de luz, mientras que el otro se aleja de ella. El color del duplicado que se sitúa hacia el foco es una mezcla de los colores del foco y los del objeto, y depende de la intensidad de la luz. El color del duplicado alejado del foco es una mezcla al 50 por ciento de los colores de la sombra y los del objeto.

El deslizador **Altura** aparece desactivado en el estilo de bisel Relieve.

Para quitar un efecto de bisel

1 Seleccione un objeto al que se haya aplicado un efecto de bisel.
2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Borrar efecto**.

Añadir sombras

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

Las sombras y extrusiones creadas en CorelDRAW son ideales para la impresión, pero no resultan adecuadas para el envío a otros dispositivos, como cortadores de vinilo y trazadores. Las sombras recortables son necesarias para esos tipos de proyectos. Para añadir una sombra recortable a un objeto, debe usar una sombra en bloque. Para obtener más información acerca de sombras de bloque, consulte la sección "Añadir sombras en bloque" en la página 462. También puede crear una sombra recortable duplicando el objeto, rellenando el duplicado con un color oscuro y, a continuación, colocándolo detrás del objeto original.

Cuando se añaden sombras, es posible cambiar su perspectiva y ajustar atributos, como el color, la opacidad, el nivel de degradado, el ángulo y el fundido.

Sombra aplicada a un objeto

El efecto de fundido suaviza los bordes de una sombra.

Las sombras tienen un aspecto más real gracias a que utilizan el fundido de desenfoque gaussiano, que es la opción predeterminada. Puede cambiar el fundido de las sombras con el botón **Dirección del fundido** de la barra de propiedades.

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

La separación de la sombra del objeto permite ejercer más control sobre la sombra. Por ejemplo, puede editar la sombra al igual que lo haría con una transparencia. Si desea obtener más información sobre cómo editar transparencias, consulte "Transparencia de objeto" en la página 401.

Al igual que ocurre con las transparencias, puede aplicar un modo de fusión a una sombra para controlar cómo se mezcla el color de la sombra con el del objeto situado bajo esta. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 411.

Las sombras pueden quitarse.

Para añadir una sombra

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Sombra** .
2. Haga clic en un objeto.
3. Arrastre desde el centro o un lateral del objeto hasta que la sombra adquiera el tamaño que desee.
4. Especifique los atributos apropiados en la barra de propiedades.

Las sombras no pueden añadirse a grupos enlazados, como objetos mezclados, con silueta, biselados, extrudidos o creados con la herramienta **Medios artísticos**, ni a otras sombras.

Para añadir una sombra recortable

1 Seleccione un objeto.
2 Haga clic en **Editar** ▸ **Duplicar**.
3 Haga clic en un color oscuro en la paleta de colores que aparece en pantalla.
4 Haga clic en **Objeto** ▸ **Orden** ▸ **Detrás** y, a continuación, en el original para colocar el duplicado tras él.
5 Ajuste la posición del duplicado.

También puede crear una sombra recortable usando la herramienta **Sombra en bloque**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para añadir una sombra en bloque" en la página 463.

Para copiar o clonar una sombra

1 Seleccione el objeto en el que desee copiar o clonar la sombra.
2 Haga clic en **Objeto** y después en una de estas opciones:
   • **Copiar efecto** ▸ **Sombra de**
   • **Clonar efecto** ▸ **Sombra de**
3 Haga clic en la sombra de un objeto.

También puede utilizar la herramienta **Cuentagotas de atributos** para copiar una sombra. Si desea obtener más información, consulte "Para copiar efectos de un objeto a otro" en la página 276.

Para separar una sombra de un objeto

1 Seleccione la sombra de un objeto.
2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Descombinar sombra**.
3 Arrastre la sombra.

Para aplicar un modo de fusión a una sombra

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Sombra**.
2 Seleccione un objeto que tenga sombra y elija un modo de fusión del cuadro de lista **Modo fusión** de la barra de propiedades.

El modo de fusión predeterminado, Multiplicar, produce sombras de aspecto natural.

Para quitar una sombra

1 Seleccione la sombra de un objeto.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Borrar sombra**.

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

Añadir sombras en bloque

La herramienta **Sombra en bloque** de CorelDRAW permite añadir sombras sólidas a objetos y texto. A diferencia de las sombras y extrusiones, las sombras de bloque constan de líneas simples, que hacen que resulten ideales para la serigrafía y el diseño de carteles.

Texto con una sombra en bloque

La herramienta Sombra en bloque se encuentra ubicada en el menú lateral Herramienta interactiva.

Puede ajustar la profundidad y la dirección de una sombra en bloque y cambiar su color. Una sombra en bloque puede contener huecos, pero puede eliminarlos para crear un objeto de curva sólido.

De manera predeterminada, una sombra en bloque se genera desde el contorno del objeto. También puede optar por ignorar el contorno e iniciar la sombra en bloque desde el borde del objeto. El efecto de esta opción es más evidente cuando un objeto tiene un contorno grueso. Además, puede expandir una sombra en bloque generada desde el contorno del objeto.

Arriba: Texto original. En la fila inferior, se añaden diferentes sombras de bloque al texto. Parte inferior izquierda: La sombra en bloque se extiende desde el contorno del objeto. Centro: La sombra en bloque ignora el contorno. Parte inferior derecha: La sombra en bloque está expandida.

Si planea imprimir o exportar el documento, puede especificar la configuración de la sombra en bloque según sus necesidades. Por ejemplo, puede definir una sombra en bloque para sobreimpresión, es decir, para imprimirla sobre objetos subyacentes. Además, se pueden eliminar las áreas superpuestas entre el objeto y su sombra en bloque cuando el documento se exporte o imprima.

Puede eliminar las sombras de bloque de los objetos en cualquier momento.

Para añadir una sombra en bloque

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Sombra en bloque** .

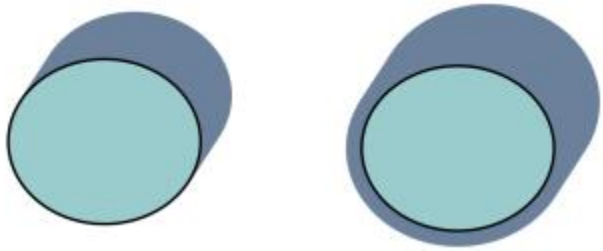
2 Haga clic en el objeto y arrástrelo a la dirección que desee hasta que la sombra en bloque tenga el tamaño que quiera.

Para editar una sombra en bloque

1 Con la herramienta **Sombra en bloque** , haga clic en el objeto.

2 Realice alguna de las acciones que se indican en la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Ajustar la profundidad de una sombra en bloque	Introduzca un valor en el cuadro **Profundidad**. Consejo: También puede ajustar la profundidad arrastrando el tirador de vector en la ventana de dibujo. *Ajuste de la profundidad de una sombra en bloque*
Definir la dirección de una sombra en bloque	Introduzca un valor en el cuadro **Dirección**. Este valor permite especificar el ángulo de la sombra en bloque con respecto al objeto. Consejo: También puede cambiar la dirección de una sombra en bloque arrastrando el tirador en la ventana de dibujo.
Cambiar el color de la sombra en bloque	Seleccione un color en el selector **Color de sombra en bloque** en la barra de propiedades. Consejo: También puede cambiar el color arrastrando un color desde la paleta de colores hasta el tirador del vector en la ventana de dibujo.
Eliminar los huecos de una sombra en bloque	Haga clic en el botón **Quitar huecos** de la barra de propiedades para activarlo.

Para	Realice lo siguiente
	 Arriba: Una sombra en bloque con huecos. Abajo: La misma sombra en bloque con los huecos eliminados.
Expandir una sombra en bloque generada desde el contorno	En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Generar desde borde del objeto** para activarlo. Escriba un valor en el cuadro **Expandir sombra en bloque** de la barra de propiedades.  *La sombra en bloque a la derecha está expandida.*
Ignorar el contorno al generar una sombra en bloque	En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Generar desde el borde del objeto** para desactivarlo.

Para establecer las opciones de impresión y exportación de sombras de bloque

1 Con la herramienta **Sombra en bloque**, haga clic en el objeto.

2 Realice alguna de las acciones que se indican en la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Definir una sombra en bloque para imprimirla encima de objetos subyacentes	Haga clic en el botón **Sombra en bloque de sobreimpresión**.
Recortar áreas superpuestas entre el objeto y su sombra en bloque	Haga clic en el botón **Simplificar**.

Para	Realice lo siguiente
	La fila inferior muestra una sombra en bloque que se ha recortado para eliminar el área donde el texto y la sombra en bloque se superponen.

Para eliminar una sombra en bloque

1 Con la herramienta **Sombra en bloque**, haga clic en la sombra en bloque.

2 Haga clic en el botón **Borrar sombra en bloque** en la barra de propiedades.

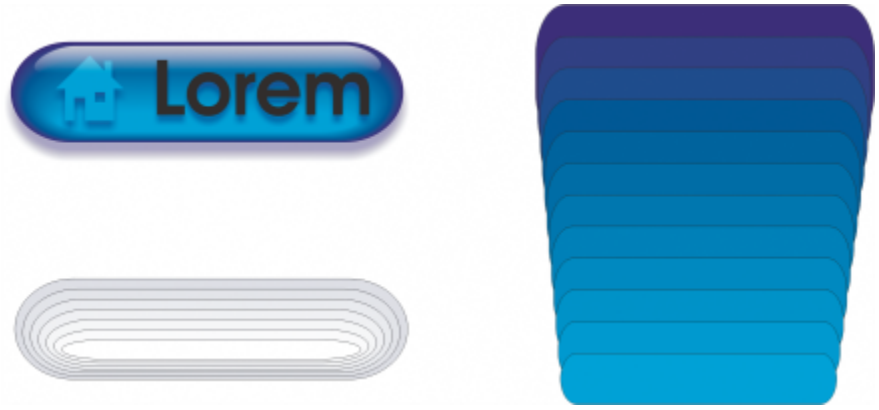
Mezclar objetos

CorelDRAW permite crear diversos tipos de mezclas, como mezclas en línea recta, mezclas a lo largo de un trayecto y mezclas compuestas. Las mezclas suelen utilizarse para crear sombras y resaltes realistas en los objetos.

Los resaltes y sombras del objeto a la derecha se crearon mediante mezclas.

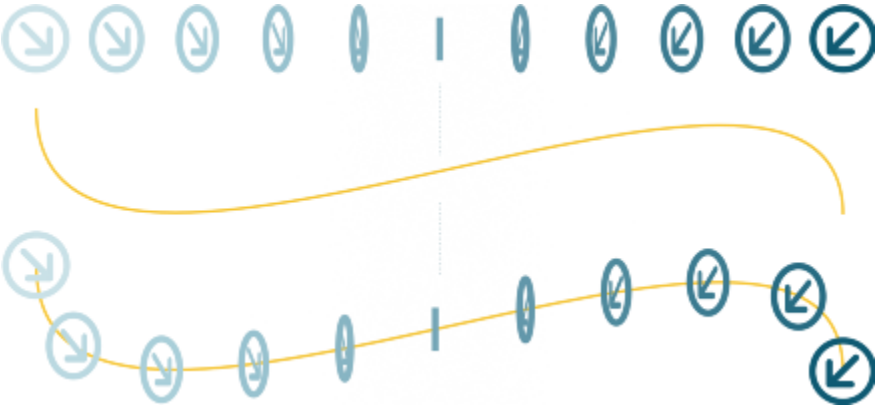
La mezcla en línea recta muestra la progresión de forma y tamaño entre un objeto y otro. Los colores de contorno y relleno de los objetos intermedios progresan a lo largo de un trayecto en línea recta por el espectro de colores. Los contornos de los objetos intermedios muestran una progresión gradual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

Después de crear una mezcla, puede copiar o clonar su configuración en otros objetos. Al copiar una mezcla, el objeto adopta todos los valores de configuración relativos a la mezcla, excepto los atributos de contorno y relleno. Al clonar una mezcla, los cambios que se realizan en la mezcla original (también llamada maestra) se aplican a la clonación.



Las mezclas en línea recta pueden utilizarse para crear gráficos con una apariencia cristalina. El botón de imagen cambiante (izquierda) contiene una mezcla de objetos mezclados superpuestos muy juntos.

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

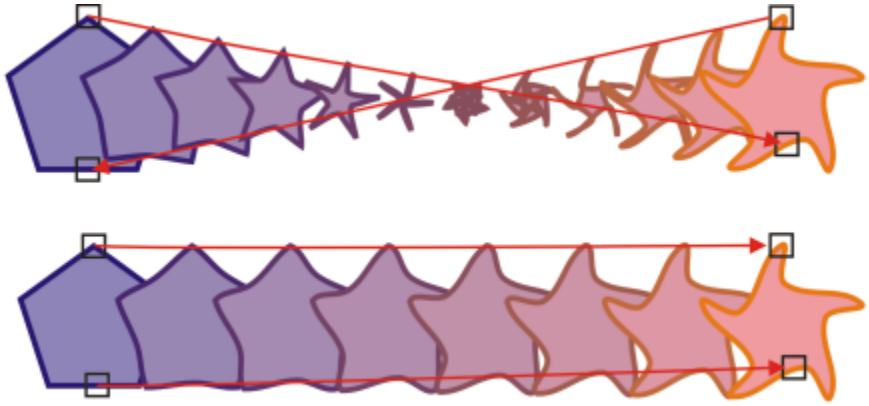


La mezcla en línea recta (arriba) se ha adaptado a un trayecto curvo (abajo).

Es posible modificar el aspecto de una mezcla ajustando el número de objetos intermedios y el espaciado existente entre ellos, la progresión de los colores de la mezcla, los nodos a los que se asigna la mezcla, el trayecto y los objetos inicial y final. Puede fusionar los componentes de una mezcla dividida o compuesta para crear un único objeto.

Esta mezcla compuesta consta de tres mezclas.

Puede asimismo dividir y quitar una mezcla.



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

Para mezclar objetos

Para	Realice lo siguiente
Efectuar una mezcla a lo largo de una línea recta	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mezcla**. Seleccione el primer objeto y arrástrelo sobre el segundo.
Mezclar un objeto a lo largo de un trayecto a mano alzada	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mezcla**. Seleccione el primer objeto. Mantenga presionada la tecla **Alt** y arrastre el cursor para dibujar una línea hasta el segundo objeto.
Adaptar una mezcla a un trayecto	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mezcla**. Haga clic en el botón **Propiedades del trayecto** de la barra de propiedades. Haga clic en **Nuevo trayecto**. Utilizando la flecha curvada, haga clic en el trayecto al que desee adaptar la mezcla.
Estirar la mezcla a lo largo de un trayecto completo	Seleccione una mezcla que ya esté adaptada a un trayecto. Haga clic en el botón **Más opciones de mezcla** de la barra de propiedades y haga clic en **Mezclar en todo el trayecto**.
Crear una mezcla compuesta	Utilice la herramienta **Mezcla** para arrastrar un objeto hasta el objeto inicial o final de otra mezcla.

También es posible mezclar objetos mediante la ventana acoplable **Mezcla** (**Efectos** ▸ **Mezcla**).

Para copiar o clonar una mezcla

1 Seleccione los dos objetos que desee mezclar.

2 Haga clic en **Objeto** y después en una de estas opciones:

- **Copiar efecto** ▶ **Mezcla de**
- **Clonar efecto** ▶ **Mezcla de**

3 Seleccione la mezcla cuyos atributos desee copiar o clonar.

Las mezclas compuestas no se pueden copiar ni clonar.

También puede utilizar la herramienta **Cuentagotas de atributos** para copiar una mezcla. Si desea obtener más información, consulte "Para copiar efectos de un objeto a otro" en la página 276.

Para establecer el número de objetos intermedios de una mezcla

1 Seleccione una mezcla.
2 Escriba un valor en el cuadro **Mezcla de objetos** de la barra de propiedades.
3 Presione **Intro**.

Es posible especificar la velocidad de aceleración de objeto y color haciendo clic en el botón **Aceleración de objeto y color** de la barra de propiedades y ajustando el deslizador correspondiente.

Para establecer la distancia entre los objetos de una mezcla adaptada a un trayecto

1 Seleccione una mezcla que esté adaptada a un trayecto.
2 Haga clic en el botón **Espaciado de mezcla** de la barra de propiedades.
3 Escriba un valor en el cuadro **Mezcla de objetos** de la barra de propiedades.
4 Presione **Intro**.

Si utiliza el comando **Mezclar en todo el trayecto**, el botón **Espaciado de mezcla** no estará disponible.

Es posible especificar la velocidad de aceleración de objeto y color haciendo clic en el botón **Aceleración de objeto y color** de la barra de propiedades y ajustando el deslizador correspondiente.

Para establecer la progresión de color de una mezcla

1 Seleccione una mezcla.
2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los elementos siguientes:

- **Mezcla directa**
- **Mezcla hacia la derecha**
- **Mezcla hacia la izquierda**

No se pueden crear progresiones de color utilizando objetos mezclados que estén rellenos de mapas de bits, texturas, patrones o rellenos PostScript.

Es posible especificar la velocidad de transformación de los colores, desde el primer objeto al último, haciendo clic en el botón **Aceleración de objeto y color** de la barra de propiedades y ajustando los deslizadores correspondientes.

Para asignar los nodos de una mezcla

1 Seleccione una mezcla.

2 Haga clic en el botón **Más opciones de mezcla** de la barra de propiedades y, a continuación, en **Designar nodos**.

3 Haga clic en un nodo del objeto inicial y del objeto final.

Para realizar operaciones con los objetos inicial y final de una mezcla

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar el objeto inicial o final	Seleccione una mezcla, haga clic en el botón **Objetos inicial y final** de la barra de propiedades, y, a continuación, en **Mostrar inicio** o **Mostrar final**.
Cambiar el objeto inicial o final de una mezcla	Seleccione una mezcla, haga clic en el botón **Objetos inicial y final** de la barra de propiedades, y, a continuación, en **Nuevo inicio** o **Nuevo final**. Haga clic en un objeto fuera de la mezcla que desee utilizar como inicio o fin de la mezcla.
Unir el objeto inicial o final de una mezcla dividida o compuesta	Mantenga presionada la tecla **Ctrl**, haga clic en un objeto intermedio de una mezcla y, seguidamente, en un objeto inicial o final. Haga clic en el botón **Más opciones de mezcla** de la barra de propiedades. Si ha seleccionado el objeto inicial, haga clic en el botón **Unir inicio**. Si ha seleccionado el objeto final, haga clic en el botón **Unir final**.

Para invertir la dirección de la mezcla, puede hacer clic en **Objeto** ▸ **Orden** ▸ **Orden inverso**.

Para cambiar el trayecto de la mezcla

1 Seleccione una mezcla.

2 Haga clic en el botón **Propiedades del trayecto** de la barra de propiedades y, a continuación, en **Nuevo trayecto**.

3 Haga clic en el trayecto que desea utilizar para la mezcla.

También es posible

Separar una mezcla de un trayecto	Haga clic en el botón **Propiedades del trayecto** de la barra de propiedades y después en **Separar del trayecto**.
Cambiar el trayecto de una mezcla a mano alzada seleccionada	Haga clic en el trayecto de mezcla con la herramienta **Forma** y arrastre un nodo del trayecto.

Para seleccionar el trayecto de la mezcla, haga clic en el botón **Propiedades del trayecto** y, a continuación, en **Mostrar trayecto**.

Para dividir una mezcla

1 Seleccione una mezcla.

2 Haga clic en el botón **Más opciones de mezcla** de la barra de propiedades.

3 Haga clic en el botón **Dividir**.

4 Haga clic en el punto del objeto intermedio donde desee dividir la mezcla.

Una mezcla no se puede dividir por el objeto intermedio adyacente al objeto inicial o final.

Para quitar una mezcla

1 Seleccione una mezcla.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Borrar mezcla**.

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

CorelDRAW® 2019

Mosaicos

Los efectos Pointillizer y PhotoCocktail permiten crear mosaicos a partir de objetos e imágenes.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Mosaicos vectoriales (efecto Pointillizer)" (página 471)
- "Mosaicos de mapa de bits (efecto PhotoCocktail)" (página 475)

Mosaicos vectoriales (efecto Pointillizer)

El efecto Pointillizer permite crear mosaicos vectoriales de alta calidad a partir de cualquier número de vectores seleccionados u objetos de mapa de bits. Independientemente de que esté intentando crear precisos patrones de medios tonos o efectos artísticos que simulen el puntillismo, este efecto le servirá como inspiración y le proporcionará las herramientas que necesita para crear diseños increíbles.

Un mosaico vectorial creado con el Puntillizador

Los mosaicos vectoriales creados con el Puntillizador resultan perfectos para usarlos en proyectos de rótulos para vehículos y decoración de ventanas. Puede perfeccionar sus diseños gracias a la amplia gama de controles disponibles.

Para crear un mosaico vectorial

1 Seleccione un objeto vectorial o un mapa de bits.
También puede seleccionar varios objetos o grupos de objetos.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Pointillizer**.

3 En la ventana acoplable **Puntillizador**, ajuste la configuración que desee.

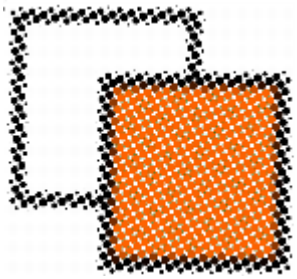
4 Haga clic en **Aplicar**.
Si desea cancelar el proceso de representación, pulse **Esc**.

Para perfeccionar un mosaico vectorial

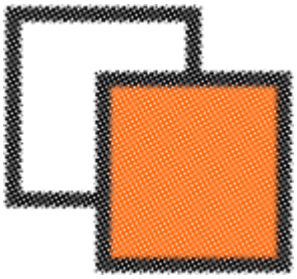
Utilice cualquiera de los controles de la ventana acoplable **Pointillizer** para personalizar y perfeccionar su mosaico vectorial.

Densidad: Este control permite ajustar el número de mosaicos por pulgada cuadrada.

Valor de densidad de 5

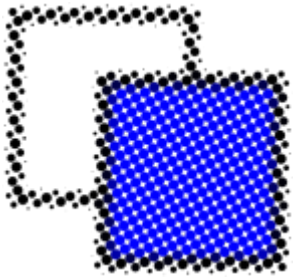


Valor de densidad de 10

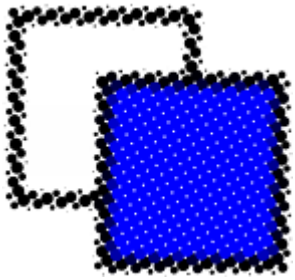


Valor de densidad de 18

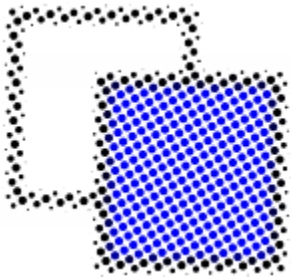
Escala: Este control permite ajustar el tamaño de todos los mosaicos ampliándolos o reduciéndolos. Los valores superiores al valor predeterminado de 1 aumentan el tamaño del mosaico; los valores inferiores a 1, lo reducen.



Valor de escala de 1

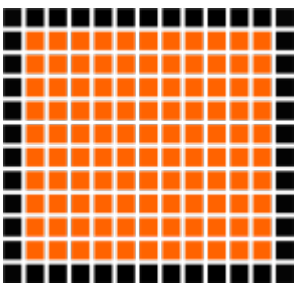


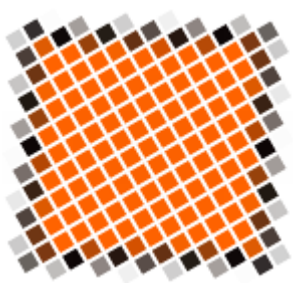
Valor de escala de 1. 2



Valor de escala de 0,8

Ángulo de pantalla: Utilice este control para girar cada fila de mosaicos con respecto al eje horizontal en el ángulo que especifique. Los valores positivos giran las filas en el sentido contrario a las agujas del reloj.





Ángulo de pantalla de 0º

Ángulo de pantalla de 30º

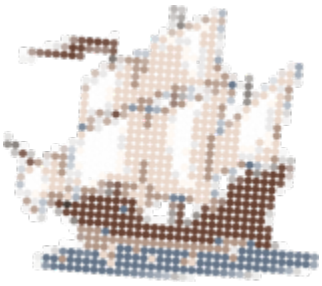
Ángulo de pantalla de -30º

Mantener origen original: Si activa la casilla de verificación **Mantener original**, se conserva el gráfico original y el mosaico vectorial (salida) se coloca encima. Desactive la casilla de verificación para que el original se elimine automáticamente cuando se haya creado el mosaico.

Limitar colores: Active esta casilla de verificación para controlar el número de colores que se utilizan para representar el mosaico. Para especificar el número máximo de colores de la salida, escriba un valor en el cuadro **Número**.

Original

Con la casilla de verificación Limitar colores desactivada



Limitar los colores a un máximo de 8

Opciones de seguimiento

Elija entre una selección de algoritmos de seguimiento para personalizar el mosaico.

Método le permite elegir una técnica para interpretar el gráfico de origen. Hay disponibles tres métodos de seguimiento: Uniforme (mate blanco), Modulación del tamaño 1 (opacidad) y Modulación del tamaño 2 (luminosidad).

- **Uniforme (mate blanco)** utiliza mosaicos del mismo tamaño para generar el mosaico. Las transparencias se allanan contra un fondo blanco.
- **Modulación del tamaño 1 (opacidad)** interpreta el origen como una serie de mosaicos cuyo tamaño varía basándose en valores de opacidad de muestra. Cuanto más opacas (menos transparentes) sean las áreas, mayores serán los mosaicos.
- **Modulación del tamaño 2 (luminosidad)** interpreta el gráfico de origen basándose en su valores de brillo. Las áreas más brillantes del origen se representan con mosaicos más pequeños; las áreas más oscuras, con mosaicos más grandes.

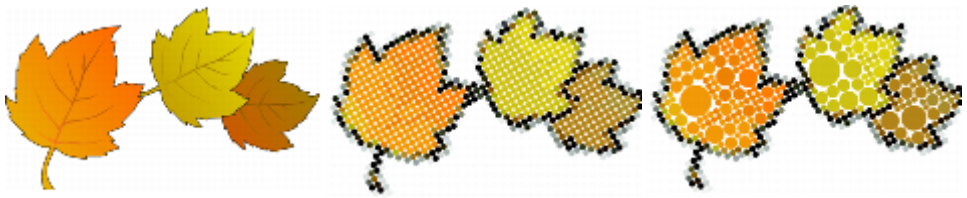
Origen

Uniforme (mate blanco)

Modulación del tamaño 1 (opacidad)

Modulación del tamaño 2 (luminosidad)

Fusionar adyacente permite especificar el número máximo de mosaicos de un color similar que se van a combinar en un único mosaico. Esta configuración solo tiene efecto si hay espacio suficiente disponible.



Original

Número máximo de 1

Número máximo de 5

Soldar superposición adyacente permite soldar juntos mosaicos superpuestos. Active esta casilla de verificación para representar la salida en grupos de colores; desactívela para conservar más detalles.

Original

Soldadura activada

Soldadura desactivada

Forma

El cuadro de lista **Forma** permite elegir una de las formas de mosaicos predeterminadas como, por ejemplo, un círculo o un cuadrado. Para utilizar una forma de mosaico personalizada, haga lo siguiente:

1. Seleccione **Personalizar** en el cuadro de lista **Forma**.
2. Haga clic en **Seleccionar** en la parte inferior del área **Previsualización**.
3. Haga clic en una curva cerrada en la ventana de dibujo.
   El área de previsualización muestra la forma de mosaico seleccionada.

Mosaicos circulares

Mosaicos cuadrados

Mosaicos personalizados

Mosaicos de mapa de bits (efecto PhotoCocktail)

El efecto **PhotoCocktail** le permite convertir sus fotos e imágenes vectoriales en mosaicos únicos compuestos por imágenes seleccionadas.

Conversión de una ilustración en un mosaico compuesto por imágenes (Elements from artwork, de Ariel Garaza Díaz)

Para personalizar el mosaico, ajuste el número de baldosas y en qué medida su foto o imagen vectorial se mezcla con las baldosas del mosaico. Puede crear el mosaico como un mapa de bits único o como una gama de mosaicos de mapa de bits de fácil edición. Existen varios métodos de control de la calidad del mosaico.

Para crear un mosaico a partir de objetos vectoriales o mapa de bits

1. Seleccione la imagen de referencia (mapa de bits, objeto vectorial o grupo de objetos) que desea recrear como mosaico.
2. Haga clic en **Efectos** ▸ **PhotoCocktail**.
3. En la ventana acoplable **PhotoCocktail**, haga clic en **Explorar** en el área **Biblioteca** y vaya a la biblioteca de imágenes, la carpeta que contiene las imágenes que se utilizarán como baldosas. Haga clic en **Seleccionar carpeta**.

   PhotoCocktail indexa las imágenes y muestra cuántas se pueden utilizar como baldosas. El control **Trayecto** muestra la ubicación de la biblioteca de imágenes seleccionada.
4. Seleccione la configuración que desee.
5. Haga clic en **Aplicar**.

Configuración de PhotoCocktail

Los controles adicionales disponibles en la ventana acoplable **PhotoCocktail** permiten personalizar el efecto.

Referencia

Mantener origen original: Active esta casilla de verificación si desea mantener la imagen o los objetos de referencia después de aplicar el efecto. Desactive la casilla de verificación para eliminar la imagen de referencia y dejar solo el mosaico.

Cuadrícula

Columnas: Este cuadro le permite especificar las columnas de baldosas que desea incluir en el mosaico. Cuanto mayor sea el número, más detalles incluirá el mosaico.

Filas: Muestra el número de filas que se van a incluir en el mosaico. El número se calcula automáticamente en función del valor del cuadro **Columnas**.

Izquierda: mosaico con densidad de cuadrícula baja (menos columnas y filas); derecha: mosaico con densidad de cuadrícula alta

Optimización

Puede volver a crear la imagen de referencia de forma más precisa mediante la aplicación de un efecto de mezcla. La mezcla permite superponer la imagen de referencia a las baldosas del mosaico.

Mezcla: Este cuadro le permite especificar en qué medida desea mezclar los colores de referencia con los colores de las baldosas. Los valores más altos incrementan la semejanza del mosaico con la imagen de referencia.

Izquierda: sin mezcla; derecha: gran cantidad de mezcla aplicada

Duplicados

Puede utilizar baldosas duplicadas en el mosaico final.

Duplicados: Active esta casilla de verificación para repetir baldosas en el mosaico final. Puede especificar el número mínimo de baldosas que rodean a las baldosas duplicadas en el cuadro **Mosaicos**.

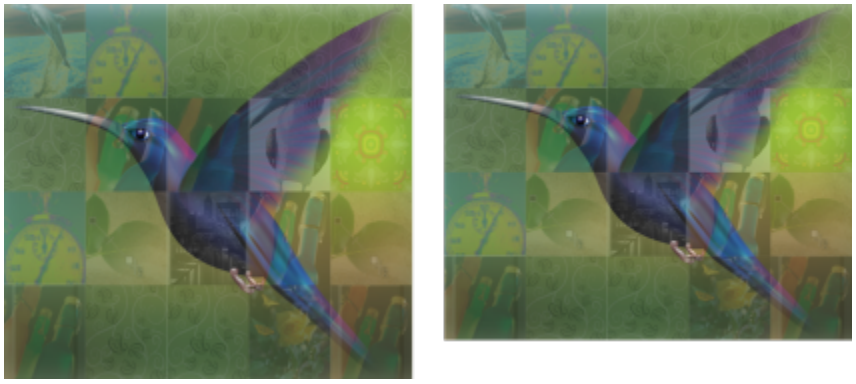
Salida

Los controles de salida le permiten definir la composición y la calidad del mosaico final.

Composición: Este cuadro de lista permite elegir una de las siguientes opciones:

- **Mapa de bits único** muestra el mosaico como una sola imagen rasterizada con el efecto de mezcla incorporado en la imagen.
- **Pila de mapa de bits** genera una sola imagen rasterizada con el efecto de mezcla en capas en la parte superior como un solo objeto.
- **Matriz de mapa de bits** crea un grupo de mosaicos de mapa de bits con el efecto de mezcla en capas en la parte superior como un solo objeto.

Bordes: Este cuadro de lista le permite seleccionar un método para el tratamiento de baldosas incompletas alrededor de los bordes. Por ejemplo, las baldosas incompletas situadas alrededor de los bordes se pueden eliminar del mosaico final. También se puede estirar la salida para establecer una coincidencia con la imagen de referencia. Al estirar la salida, las baldosas del mosaico serán rectangulares en lugar de cuadradas.



Izquierda: las baldosas se estiran para adaptarse a las dimensiones de la imagen de referencia; derecha: las baldosas parciales del borde inferior se eliminan.

Prioridad: Este cuadro de lista le permite seleccionar uno de los siguientes métodos para ajustar la calidad de la salida:

- El método **Hacer coincidir con PPP del documento** genera automáticamente un mosaico que tiene los mismos PPP (puntos por pulgada) que el documento activo.
- El método **PPP personalizado** le permite especificar los PPP del mosaico final en el cuadro PPP.
- El método **Dimensiones de baldosa personalizadas** le permite especificar la anchura de cada baldosa en el primer cuadro del mosaico. La altura de las baldosas se calcula automáticamente. Las dimensiones de las baldosas se muestran en píxeles.
- El método **Dimensiones de salida personalizadas** le permite especificar la anchura del mosaico final en el primer cuadro de la imagen. La altura se calcula automáticamente. Las dimensiones máximas de un mosaico son 15 000 x 15 000 píxeles.

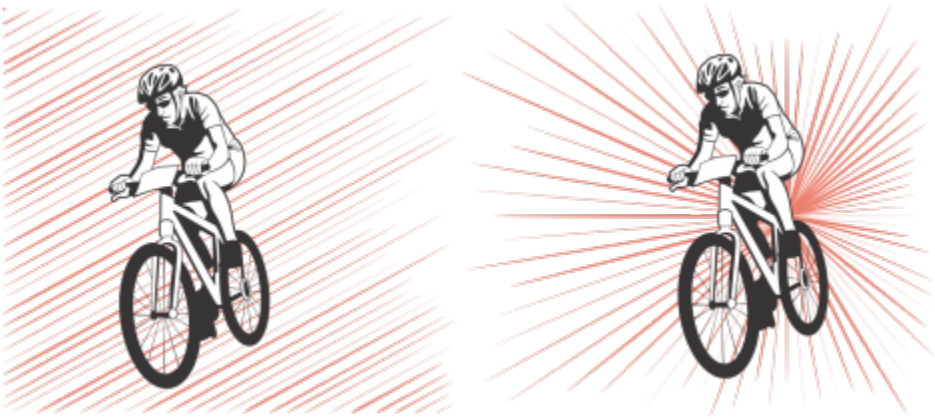
Los PPP del mosaico varían en función de la densidad de la cuadrícula y las dimensiones del mosaico.

El tamaño de las baldosas es un buen indicador de la calidad de salida. Cuanto mayor sea el tamaño de las baldosas, mejor será la calidad. La división del tamaño del mosaico en píxeles entre la densidad de la cuadrícula da como resultado el tamaño de las baldosas en píxeles.

CorelDRAW® 2019

Añadir movimiento y enfoque

La herramienta Impacto permite crear efectos gráficos con un estilo inspirado en cómics e ilustraciones contemporáneas. Estos efectos son ideales para añadir impactos, movimiento o enfoque a diseños o ilustraciones.

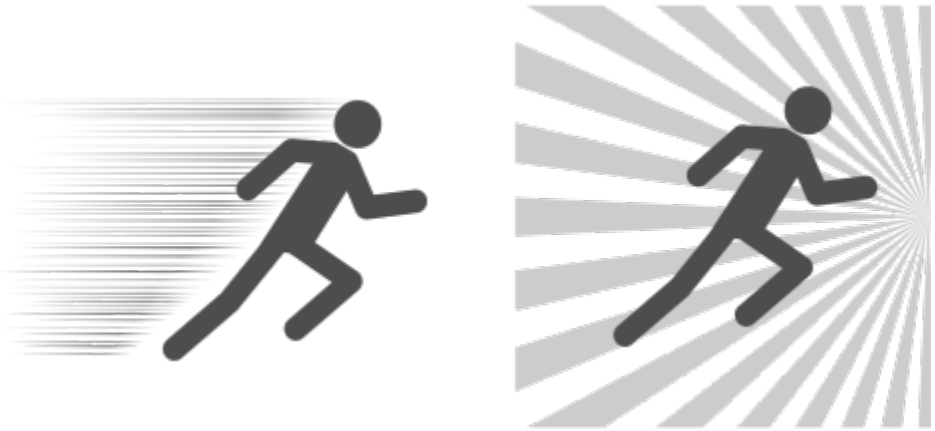


Efectos creados con la herramienta Impacto

En esta sección se incluye el tema "Efectos de impacto" en la página 479.

Efectos de impacto

Hay dos estilos de efecto de impacto disponibles: radial y paralelo. El efecto radial se puede utilizar para añadir perspectiva o enfocar un elemento de diseño. El efecto paralelo se puede utilizar para añadir energía o sugerir movimiento.



Efectos de impacto: paralelo (izquierda) y radial (derecha)

Puede modelar el efecto de impacto mediante la adición de límites internos y externos. Para personalizar el efecto, puede girar las líneas del efecto y modificar el espaciado y la anchura de línea, así como la forma de cada trazo. También puede aleatorizar la configuración de las líneas para que resulten más naturales. Por ejemplo, las líneas pueden empezar y terminar de forma aleatoria dentro de los límites de un efecto.

Los efectos son objetos vectoriales y se pueden editar con otras herramientas en CorelDRAW. Por ejemplo, puede distorsionar o remodelar las líneas de efecto y modificar el color del efecto.

Para añadir un efecto de impacto

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Impacto**.
2. En la barra de propiedades, seleccione **Radial** o **Paralelo** en el cuadro de lista **Estilo de efecto**.
3. Arrastre en la ventana de dibujo.

   Para modificar el tamaño del efecto, arrastre los nodos azules que aparecen a lo largo del borde.
4. Ajuste la configuración en la barra de propiedades.

   Si desea obtener más información sobre la adición de límites, consulte la sección "Para agregar y quitar límites de efecto" en la página 480.

   Para obtener información sobre la configuración de las líneas y el interlineado, consulte la sección "Para ajustar otras configuraciones" en la página 482.

Para agregar y quitar límites de efecto

Puede restringir el efecto con límites internos y externos mediante el uso de otros objetos como formas de referencia. Los objetos de referencia no están conectados al efecto y se pueden mover, ocultar o eliminar sin modificar la apariencia del efecto.

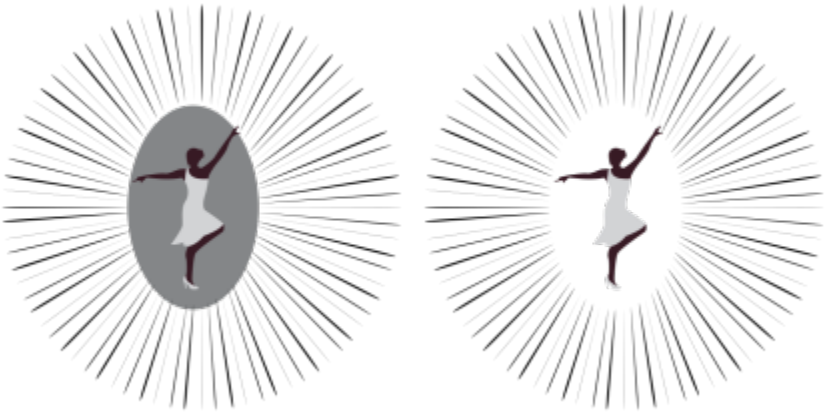
1. Seleccione el efecto.
2. Coloque el efecto detrás de los objetos de referencia, exactamente donde quiere que aparezca.

   Para colocar el efecto detrás de los objetos, puede usar un comando adecuado del menú **Objeto** ▸ **Orden** (por ejemplo, **Hacia atrás de la capa**).
3. Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Añadir un límite interno	Haga clic en el botón **Límite interno** de la barra de propiedades y, a continuación, haga clic en el objeto de referencia de la ventana de dibujo. Esta acción conforma el borde interior del efecto y crea un hueco con la forma del objeto seleccionado. Si ya no necesita el objeto de referencia, puede eliminarlo.
Quitar el límite interno	Haga clic en el botón **Quitar límite interno** . Se elimina el hueco del efecto, pero no el objeto de referencia utilizado como límite interno.
Añadir un límite externo	Haga clic en el botón **Límite externo** y, a continuación, haga clic en el objeto de referencia de la ventana de dibujo. Esta acción restringe el efecto a la caja delimitadora del objeto de referencia. Si ya no necesita el objeto de referencia, puede eliminarlo.
Quitar el límite externo	Haga clic en el botón **Quitar límite externo** para restaurar el efecto a su forma original. Esta acción restaura el efecto a su forma original, pero no elimina el objeto de referencia utilizado para definir el límite externo.

Los siguientes objetos no se pueden utilizar para definir límites: símbolos, objetos de marcos de texto, objetos agrupados, el efecto de impacto en sí y otros efectos de impacto.

El cambio de forma de los objetos de referencia después de usarlos como límites de efecto no modifica la forma de los límites. Si necesita cambiar la forma de los límites, debe eliminarlos y agregarlos de nuevo.



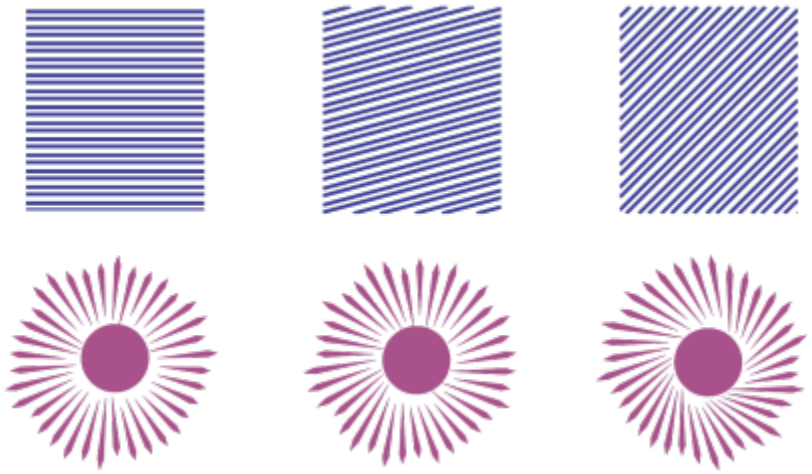
En este ejemplo se utiliza una elipse gris para definir el límite interno del efecto (izquierda). A continuación, la elipse se elimina (derecha).

En este ejemplo, el rectángulo rojo se utiliza para definir el límite externo del efecto (izquierda). A continuación, el límite externo se elimina y el efecto se restaura a su forma original (derecha).

Para ajustar otras configuraciones

Los controles de la barra de propiedades le permiten personalizar las líneas y el interlineado del efecto.

Ángulo de rotación: Escriba un valor para especificar el ángulo de las líneas del efecto (estilo paralelo) o girar las líneas alrededor del borde interior (estilo radial). Tenga en cuenta que la rotación solo se puede aplicar a efectos radiales si existe un límite interno en el que basar la rotación de las líneas.



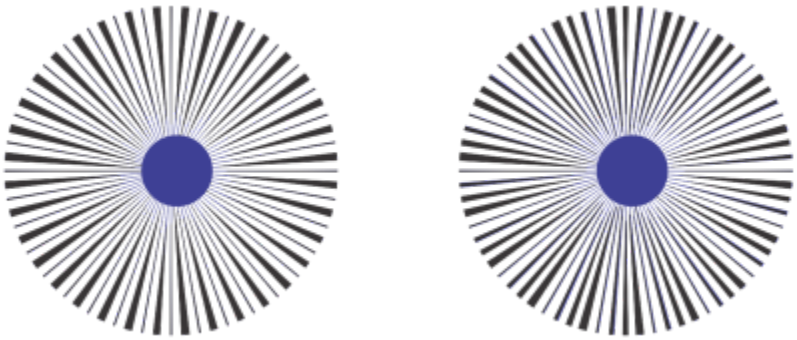
De izquierda a derecha: efecto paralelo y radial sin rotación, con rotación de 15º y de 45º

Puntos iniciales y finales : Este botón le permite empezar y terminar líneas de forma aleatoria dentro de los límites del efecto. Haga clic en el botón y active cualquiera de las casillas de verificación siguientes: **Puntos de inicio aleatorios** y **Puntos finales aleatorios**. Cuando estas casillas de verificación están desactivadas, todas las líneas de efecto empiezan y terminan en los bordes del límite.

De izquierda a derecha: antes y después de aleatorizar los puntos finales y de inicio de un efecto

Anchura de línea: Escriba valores en los cuadros **Mín.** y **Máx.** para establecer la anchura mínima y máxima de las líneas del efecto. El valor mínimo no puede ser superior al valor máximo.

Pasos de anchura: Establezca el número de pasos entre el valor de anchura mínimo y el máximo. Cuando el valor es 0, solo hay dos tipos de líneas en el efecto: de anchura máxima y de anchura mínima. Los números más altos añaden líneas de anchura creciente entre las líneas más delgadas y las más gruesas. Por ejemplo, con un valor de 2 se añaden dos líneas entre cada línea de anchura mínima y máxima.



Izquierda: valor de paso de anchura 0. Derecha: valor de paso de anchura 2. Se añaden dos líneas entre la línea más gruesa y la más delgada del efecto.

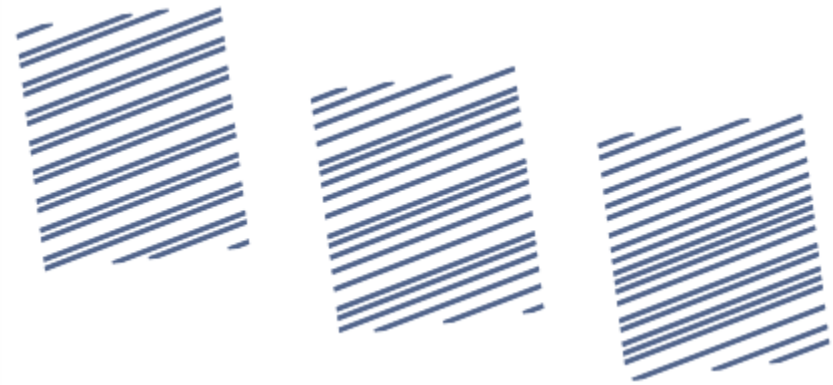
Aleatorización del orden de anchura: Haga clic en este botón para aleatorizar el orden de las líneas del efecto. Las líneas ya no aparecerán en un patrón repetido de la más fina a la más gruesa.

De izquierda a derecha: antes y después de aleatorizar el orden de las líneas.

Interlineado: Escriba valores en los cuadros **Mín.** y **Máx.** para establecer el espacio mínimo y máximo entre las líneas del efecto. El valor mínimo no puede ser superior al valor máximo.

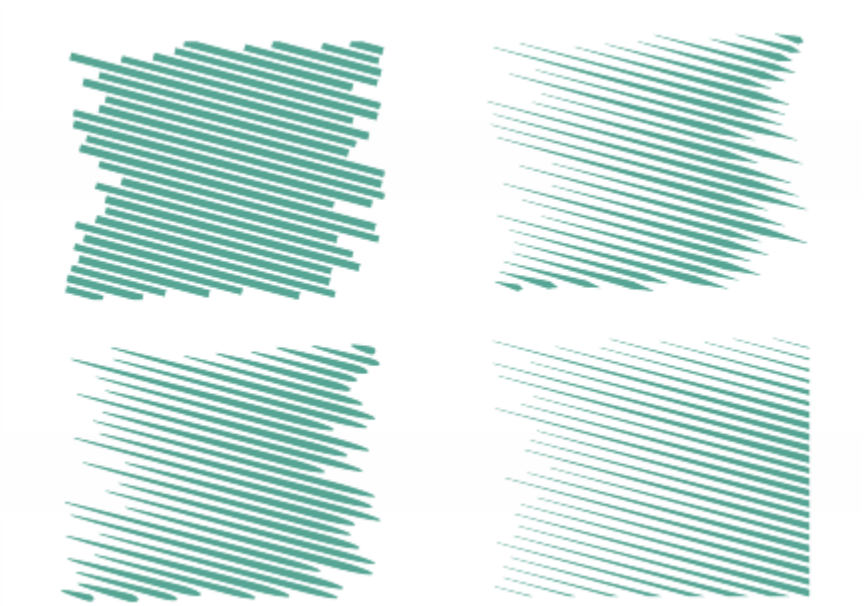
Pasos de espaciado: Establezca el número de pasos entre el interlineado mínimo y el máximo. Cuando el valor es 0, solo hay dos tipos de espaciado entre líneas: máximo y mínimo. El valor 1 y los valores superiores crean tipos de interlineado adicionales.

Aleatorización del orden de espaciado: Active esta casilla de verificación para aleatorizar el orden del espaciado adicional entre el interlineado mínimo y el máximo.



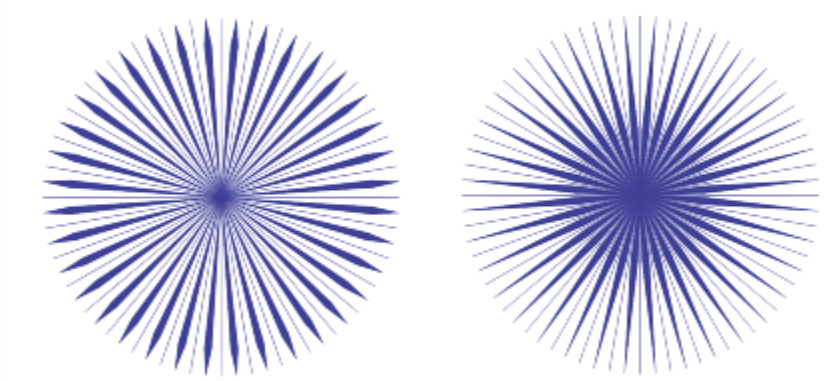
Izquierda: el efecto incluye dos tipos de interlineado alternos: máximo y mínimo. Centro: se añaden más variaciones de interlineado (pasos de espaciado). Derecha: las variaciones de interlineado se muestran en orden aleatorio.

Estilo de línea: Este cuadro de lista le permite elegir una forma de línea.



El mismo efecto de impacto con cuatro estilos de línea aplicados

Punto más ancho: Este cuadro, disponible para estilos de línea de anchura variable, permite definir la posición del punto más ancho de la línea. Cuanto mayor sea el valor, más cerca estarán los puntos más anchos de los puntos finales de las líneas.



De izquierda a derecha: un valor alto y uno bajo para la configuración del punto más ancho

Para editar un efecto de impacto como un objeto vectorial

Puede modificar el tamaño, transformar y mover un efecto del modo en que lo haría con cualquier otro objeto de CorelDRAW. También puede utilizar la herramienta **Forma** para editar líneas individuales del efecto. Además, puede modificar el color del contorno y la línea de los efectos.

1 Seleccione el efecto con la herramienta **Selección** .

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Transformar un efecto	Arrastre los tiradores de selección de la caja delimitadora para dimensionar, estirar y reflejar el efecto. Haga clic de nuevo en el efecto para mostrar un nuevo conjunto de tiradores y arrastre un tirador para girar o inclinar el efecto.
Editar las líneas con la herramienta **Forma**	Haga clic en **Objeto** ▸ **Separar la forma del impacto**. A continuación, desagrupe las líneas pulsando **Objeto** ▸ **Grupo** ▸ **Desagrupar**. Haga clic en la herramienta **Forma** y edite las líneas añadiendo, eliminando y manipulando nodos.
Cambiar el color del efecto	Para cambiar el color de la línea, haga clic en un color de la paleta de colores que aparece en pantalla. Para añadir un color de contorno a las líneas de efecto, haga clic derecho en un color de la paleta de colores que aparece en pantalla.

Cada vez que se ajusta una configuración de la barra de propiedades de la herramienta **Impacto**, el efecto se vuelve a dibujar, y algunos cambios realizados con las herramientas de edición de vectores se pueden perder. Por ello, recomendamos realizar cambios adicionales solo después de terminar de ajustar la configuración del efecto de impacto.

Texto

Añadir y manipular texto 489
Formatear texto 515
Operar con texto en diferentes idiomas 543
Administrar fuentes 549
Herramientas de escritura 561

Añadir y manipular texto

CorelDRAW proporciona varias formas de añadir y manipular texto (también conocidas como “tipos”). Puede crear dos tipos de objetos de texto: texto artístico y texto de párrafo. El texto artístico es útil para añadir una sola palabra o una línea breve de texto. El texto de párrafo es adecuado para crear documentos que incluyen mucho texto, tales como boletines o folletos informativos.

Puede cambiar la posición y el aspecto del texto. Por ejemplo, puede adaptar texto a un trayecto, ajustarlo alrededor de objetos o girarlo. También puede dar formato al aspecto de los caracteres o párrafos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Formatear texto" en la página 515.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Importar y pegar texto" (página 489)
- "Texto artístico" (página 491)
- "Texto de párrafo" (página 492)
- "Añadir columnas a marcos de texto" (página 495)
- "Combinar y enlazar marcos de texto de párrafo" (página 497)
- "Alinear texto a la cuadrícula de línea base" (página 499)
- "Seleccionar texto" (página 500)
- "Buscar, editar y convertir texto" (página 501)
- "Desplazar, girar, reflejar e invertir texto" (página 504)
- "Desplazar texto" (página 505)
- "Ajustar el texto" (página 506)
- "Adaptar texto a un trayecto" (página 507)
- "Caracteres especiales, símbolos y glifos" (página 510)
- "Incorporar gráficos" (página 513)
- "Texto de versión anterior" (página 514)

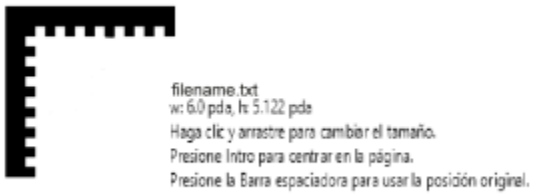
Importar y pegar texto

Puede importar texto en un documento nuevo o existente. De esta forma podrá crear texto en un procesador de texto y añadirlo, a continuación, a un documento de CorelDRAW. CorelDRAW admite los siguientes formatos de archivo de texto:

- TXT (Texto ANSI)
- Archivos DOC (Microsoft Word Document)
- Archivos DOCX (Microsoft Word Open XML Document)
- Archivos WPD (WordPerfect)

- Archivos RTF (formato de texto enriquecido)

Al importar o pegar texto, puede optar por mantener o descartar fuentes y formato. El mantenimiento de las fuentes garantiza que el texto pegado o importado conserva su fuente original. Al mantener el formato, se mantiene información, como las marcas y columnas. Si decide descartar las fuentes y el formato, las propiedades del texto seleccionado serán aplicadas al texto importado o pegado. Si no hay texto seleccionado, en el texto importado o pegado se aplican la fuente y las propiedades de formato predeterminadas. Si desea obtener más información sobre cómo importar archivos, consulte la sección "Importar archivos" en la página 807. Si desea obtener más información sobre el pegado, consulte la sección "Para pegar un objeto en un dibujo" en la página 263.



El cursor de importación de texto le permite colocar texto en la página de dibujo.

Puede importar texto en un marco de texto seleccionado o, si no seleccionó ningún marco de texto, el texto importado se inserta automáticamente en un nuevo marco de texto de la ventana de documento. De forma predeterminada, el tamaño de los marcos de texto permanece estático, independientemente de la cantidad de texto que les añada. El texto que no encaja en el marco se oculta y el marco aparece en color rojo hasta que lo amplíe o lo enlace a otro marco de texto. Puede ajustar el tamaño del texto de modo que este se adapte perfectamente en el marco. Si desea obtener más información, consulte la sección "Combinar y enlazar marcos de texto de párrafo" en la página 497.

Para importar texto en un documento

1. Con la herramienta Texto A, coloque el cursor en el marco de texto en el que desee importar el texto.

   Si no tiene ningún marco de texto en el documento, omita el paso 1 y continúe con el paso 2.
2. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
3. Elija la unidad y la carpeta en la que esté almacenado el archivo.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Importar**.
6. En el cuadro de diálogo **Importación y pegado de texto**, elija una de las siguientes opciones:
   - **Mantener fuentes y formato**
   - **Mantener sólo el formato**
   - **Descartar fuentes y formato**

   Si desea aplicar negro CMYK al texto negro importado, active la casilla de selección **Forzar negro CMYK**. Esta casilla de activación está disponible cuando selecciona una opción que mantiene el formato del texto.
7. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Coloque el cursor de importación en la página de dibujo y haga clic en ella.
   - Haga clic en la página de dibujo y arrastre el puntero por ella para definir el tamaño del marco de texto.
   - Presione la **Barra espaciadora** para colocar el texto importado en la ubicación predeterminada.

Si desea obtener más información sobre la importación de un formato de archivo específico, consulte la sección "Formatos de archivo admitidos" en la página 829.

Para pegar texto en un documento

1 Copie o corte texto.

2 Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.

3 En el cuadro de diálogo **Importación y pegado de texto**, elija una de las siguientes opciones:

- **Mantener fuentes y formato**
- **Mantener sólo el formato**
- **Descartar fuentes y formato**

Si desea aplicar negro CMYK al texto negro importado, active la casilla de selección **Forzar negro CMYK**. Esta casilla de activación está disponible cuando selecciona una opción que mantiene el formato del texto.

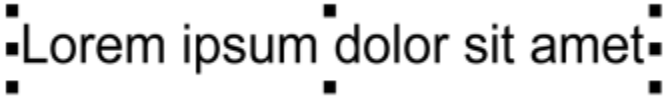
Si elige mantener las fuentes, pero el texto que importa requiere una fuente que no está instalada en su equipo, el sistema Concordancia de fuentes Panose sustituye la fuente por usted. Si desea obtener más información, consulte la sección "Sustituir fuentes" en la página 550.

También puede establecer las opciones de separación silábica para el texto importado. Si desea obtener más información sobre las opciones de separación silábica, consulte la sección "Separación silábica" en la página 539.

Si desea utilizar las mismas opciones de formato siempre que importe o pegue texto, active la casilla de selección **No volver a mostrar esta advertencia**. Para reactivar una advertencia, haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**, haga clic en **Advertencias** en el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece y active la casilla **Pegado e importación de texto**.

Texto artístico

El texto artístico es útil para añadir palabras sueltas o líneas de texto breves, tales como títulos, a un documento. A continuación, puede aplicar un amplio rango de efectos al texto artístico, tales como sombras o una silueta.



El texto artístico aparece en una caja delimitadora de la ventana de documento.

Puede añadir texto artístico en un trayecto abierto o cerrado, o bien adaptar texto artístico existente a un trayecto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Adaptar texto a un trayecto" en la página 507.

Asimismo, puede asignar hiperenlaces a texto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para asignar un hiperenlace a texto" en la página 801.

Para añadir texto artístico

- Con la herramienta **Texto** A, haga clic en cualquier parte de la página de dibujo y escriba.

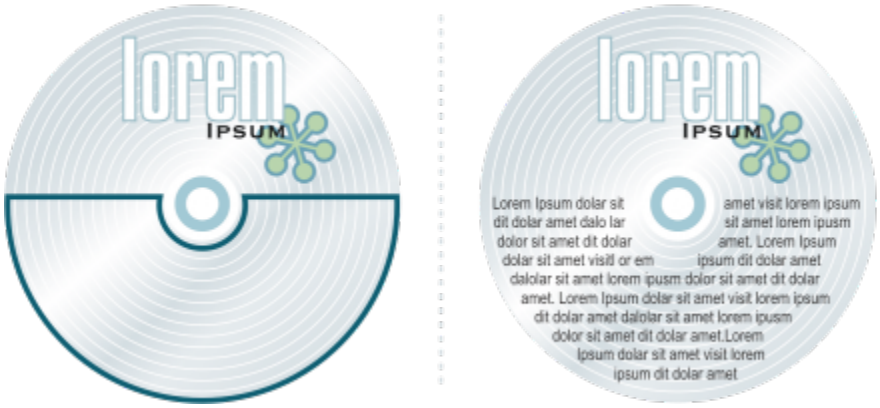
Puede convertir texto artístico en texto de párrafo seleccionando el texto artístico con la herramienta **Selección** y haciendo clic en **Texto** ▸ **Convertir a texto de párrafo**.

Texto de párrafo

Puede añadir texto de párrafo en un documento mediante marcos de texto. Texto de párrafo, también denominado "bloque de texto", generalmente está reservado a cuerpos de texto más grandes que tienen más requisitos de formato. Por ejemplo, puede utilizar texto de párrafo al crear folletos y boletines informativos, catálogos u otros documentos con gran cantidad de texto.

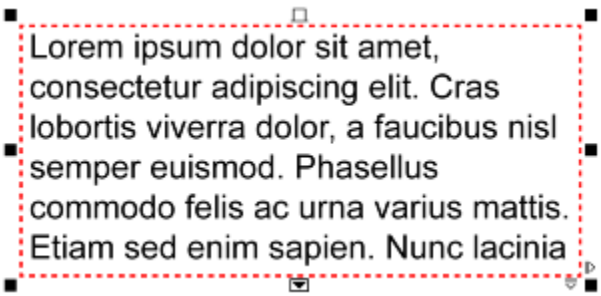
Puede insertar un marco de texto directamente en la ventana de dibujo. También puede colocar texto dentro de un objeto gráfico, lo que aumenta el número de distintas formas que puede utilizar como marcos de texto. Puede crear un marco de texto a partir de un objeto cerrado y, a continuación, escribir texto dentro del marco. Puede separar el marco de un objeto en cualquier momento de modo que pueda modificar cada parte de forma independiente. Puede volver a convertir un marco de texto en un objeto.

Si desea ver el diseño de su documento antes de añadir el contenido definitivo, puede rellenar los marcos de texto con texto de marcador de posición temporal. También puede utilizar texto de marcador de posición personalizado.



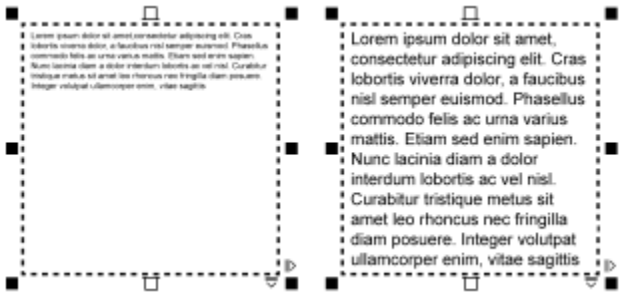
Texto de párrafo dentro de un objeto. El objeto puede hacerse invisible al eliminar su contorno.

De forma predeterminada, los marcos de texto tienen un tamaño fijo independientemente de la cantidad de texto que les añada. Puede aumentar o reducir el tamaño de marco de modo que el texto se ajuste en el marco. Si añade más texto del que permite un marco, el texto sobrepasará el borde inferior derecho del marco de texto, pero permanecerá oculto. El color del marco cambia a rojo para alertarle de que hay texto adicional. Puede corregir el desbordamiento manualmente al aumentar el tamaño de marco, ajustar el tamaño de texto, ajustar la anchura de columna o enlazando el marco a otro marco de texto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Combinar y enlazar marcos de texto de párrafo" en la página 497.



El marco de texto se vuelve rojo para indicar que hay texto adicional.

También puede optar por ajustar el tamaño de puntos del texto automáticamente para que éste encaje perfectamente en un marco. Si el texto se desborda, CorelDRAW reduce automáticamente el tamaño de los puntos. Si tiene poco texto, la aplicación lo expande para rellenar el marco.



El tamaño de puntos del texto en el marco (izquierda) se ha ajustado automáticamente para que encaje perfectamente dentro del marco (derecha).

También puede cambiar el formato de los marcos de texto de párrafo seleccionados y cualquier marco al que éstos estén enlazados. Si desea obtener información, consulte la sección "Para especificar las preferencias de formato de los marcos de texto" en la página 499. También puede alinear texto dentro de un marco de texto mediante la cuadrícula de línea de base. Si desea obtener más información, consulte la sección "Alinear texto a la cuadrícula de línea base" en la página 499.

Asimismo, puede asignar hiperenlaces al texto de párrafo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para asignar un hiperenlace a texto" en la página 801. También puede cambiar la orientación del texto para texto asiático. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para elegir una orientación de texto para texto asiático" en la página 543.

Para añadir texto de párrafo

1 Haga clic en la herramienta **Texto** A.

2 Arrastre el cursor por la ventana de dibujo para ajustar el tamaño del marco de texto de párrafo.

3 Escriba dentro del marco de texto.

También es posible

Establecer la anchura de columna de los marcos de texto para ajustarlos automáticamente de modo que encaje el texto	Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**. En la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Marco** para mostrar las opciones de marco. En el área **Marco**, haga clic en el botón **Columnas** ■■■. En el cuadro de diálogo **Configuración de columnas**, active la opción **Ajustar automáticamente la anchura del marco**.
Aplicar un color de fondo a un marco de texto	Abra el selector **color Fondo** y haga clic en un color.

Un cuadro de texto rojo indica un desbordamiento de texto. Puede corregir el desbordamiento manualmente aumentando el tamaño del marco, ajustando el tamaño del texto o enlazando el marco a otro marco de texto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Combinar y enlazar marcos de texto de párrafo" en la página 497. También puede corregir el desbordamiento automáticamente haciendo clic en **Texto** ▸ **Marco de texto de párrafo** ▸ **Adaptar texto a marco**.

Puede utilizar la herramienta **Selección** para ajustar el tamaño de un marco de texto de párrafo. Haga clic en el marco de texto y arrastre cualquier tirador de selección.

Para crear un marco a partir de un objeto

1 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Con la herramienta **Selección** , haga clic en el objeto en el que desee insertar un marco de texto.
- Con una herramienta de dibujo, dibuje una forma cerrada.

2 Seleccione el objeto y haga clic en **Texto** ▸ **Marco de texto de párrafo** ▸ **Crear marco de texto vacío**.

También es posible

Crear un marco de texto a partir de un objeto utilizando la herramienta **Texto**	Haga clic en la herramienta **Texto** . Desplace el puntero por encima del contorno del objeto y haga clic en el objeto cuando el cursor cambie a la forma del puntero de **inserción en objeto** . Escriba dentro del marco de texto.
Crear un marco de texto a partir de un objeto desde el menú contextual	Haga clic derecho en el objeto y, a continuación, haga clic en **Tipo de marco** ▸ **Crear marco de texto vacío**.
Crear un marco de texto a partir de un objeto mediante la barra de herramientas **Diseño**	Haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Diseño**. Con la herramienta **Selección** , haga clic en el objeto en el que desee insertar un marco de texto. Haga clic en el botón **Marco de texto**.

Para convertir un marco de texto de nuevo en un objeto

- Haga clic derecho en el marco de texto, elija **Tipo de marco** y haga clic en **Eliminar marco**.

Si el marco incluye contenido, éste se elimina si el marco se revierte a un objeto normal.

También puede hacer clic en el botón **Sin marco** de la barra de herramientas **Diseño**. Para abrir la barra de herramientas **Diseño**, haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Diseño**.

Para separar un marco de texto de un objeto

1 Haga clic en la herramienta **Selección** .

2 Seleccione el objeto que incluye el marco de texto.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Descombinar texto de párrafo dentro de un trayecto**.

Ahora el marco de texto y el objeto pueden moverse o editarse de forma independiente.

Al separar un marco de texto de algunos objetos, tales como elipses o estrellas, el texto no conserva la forma del objeto. De forma alternativa, el texto se incluye en un marco de texto rectangular estándar.

Para insertar texto de marcador

1 Seleccione un marco de texto vacío.

2 Haga clic en **Texto** ▸ **Marco de texto de párrafo** ▸ **Insertar texto de marcador**.

Puede personalizar el texto de marcador creando texto en un procesador de texto o en una aplicación de texto y guardando el documento como marcadordeposición.rtf. A continuación, debe almacenar el archivo en la siguiente carpeta **Usuario**: **Documents\Corel\Corel Content**. La próxima vez que inicie la aplicación, el texto de marcador personalizado se insertará en el marco de texto. Sin embargo, si guarda el archivo con un nombre de archivo incorrecto o en la carpeta errónea, el texto de marcador de posición Lorem ipsum predeterminado se insertará en el marco de texto.

Puede insertar texto de marcador en varios marcos haciendo clic en la herramienta **Selección** , eligiendo los marcos de texto mientras mantiene presionada la tecla **Mayús** y haciendo clic en **Texto** ▸ **Marco de texto de párrafo** ▸ **Insertar texto de marcador**. También puede seleccionar el marco de texto vacío, hacer derecho y seleccionar **Insertar texto de marcador**.
Al insertar texto de marcador en el primer marco de los marcos enlazados, dicho texto encajará en todos los marcos.

Puede deshacer la inserción de texto de marcador haciendo clic en **Editar** ▸ **Deshacer inserción de texto de marcador**.

Para ajustar el texto de modo que rellene el marco de texto

1 Seleccione un marco de texto.

2 Haga clic en **Texto** ▸ **Marcador de texto de párrafo** ▸ **Adaptar texto a marco**.

Si elige encajar el texto en un marco enlazado a otros marcos, la aplicación ajusta el tamaño de texto en todos los marcos de texto enlazados. Si desea obtener más información sobre cómo enlazar marcos de texto, consulte la sección "Combinar y enlazar marcos de texto de párrafo" en la página 497.

Añadir columnas a marcos de texto

Puede distribuir el texto en columnas. Las columnas son útiles para diseñar proyectos con gran cantidad de texto, tales como boletines informativos, revistas y periódicos. Las columnas se pueden crear con anchuras y medianiles iguales o diferentes. También puede aplicar flujo de texto de derecha a izquierda a las columnas de texto bidireccional (bidi), como árabe y hebreo (tenga en cuenta que esta opción solo está disponible para determinados idiomas).

El texto del marco (izquierda) se ha distribuido en dos columnas (derecha).

Para añadir columnas a un marco de texto

1 Seleccione un marco de texto de párrafo.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

3 En la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Marco** para mostrar las opciones de marco.

4 Escriba un valor en el cuadro **Número de columnas**.

Para cambiar el tamaño de las columnas de un marco de texto

1 Haga clic en la herramienta **Texto** y seleccione un marco de texto con columnas.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Ajustar la anchura de las columnas y medianiles manualmente	Haga clic en la herramienta **Texto**. Arrastre un tirador de selección lateral de columna.
Establecer una anchura de columna y medianil específica	En la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Marco** para mostrar las opciones de marco. Haga clic en el botón **Columnas** y escriba valores en los cuadros **Anchura** o **Medianil**.
Crear columnas de igual anchura automáticamente	En la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Marco** para mostrar las opciones de marco. Haga clic en el botón **Columnas** y active la casilla de verificación **Igualar anchura de columna**.

Para cambiar el flujo de texto bidireccional en columnas

1 Seleccione un marco de texto de párrafo.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

3 En la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Marco** para mostrar las opciones de marco.

4 Haga clic en el botón **Columnas** ■■■.

5 En el cuadro de diálogo **Configuración de columnas**, active la casilla **Columnas de derecha a izquierda**.

La opción **Columnas de derecha a izquierda** solo está disponible para los idiomas bidireccionales, tales como el hebreo y el árabe. También se debe instalar el teclado adecuado.

Combinar y enlazar marcos de texto de párrafo

Puede combinar marcos de texto. También puede separar los marcos de texto dividiéndolos en subcomponentes: columnas, párrafos, marcas, líneas, palabras y caracteres. Cada vez que descombina un marco de texto, los subcomponentes se colocan en marcos de texto independientes.

El enlace de marcos de texto dirige el flujo de texto de un marco de texto a otro. Si cambia el tamaño de un marco enlazado o del texto, la cantidad de texto del siguiente marco se ajusta automáticamente. Puede enlazar marcos de texto antes o después de escribir texto.

No es posible enlazar texto artístico. Sin embargo, puede enlazar un marco de párrafo a un objeto abierto o cerrado. Al enlazar un marco a un objeto abierto, como una línea, el texto fluye a lo largo del trayecto de la línea. El enlace de un marco de texto a un objeto cerrado, como un rectángulo, inserta un marco de texto y dirige el flujo de texto dentro del objeto. Si el texto supera el trayecto abierto o cerrado, puede enlazar el texto a otro marco u objeto. También puede enlazarlo a marcos y objetos existentes en las páginas o crear un marco enlazado en la misma ubicación de otra página.

Después de enlazar marcos de texto, puede redirigir el flujo de un objeto o marco de texto a otro. Al seleccionar un marco de texto u objeto, la flecha azul indicará la dirección en que fluye el texto. Estas flechas pueden mostrarse u ocultarse.

El texto fluye entre marcos de texto y objetos al enlazarlo.

Puede quitar enlaces entre varios marcos, y entre marcos y objetos. Cuando solo tenga dos marcos enlazados y quite el enlace, el texto que se desborde se mantendrá en el segundo marco. Si se quita el enlace de un marco que forma parte de una serie de marcos enlazados, el flujo de texto se redirige en el siguiente marco u objeto.

De forma predeterminada, el formato de párrafos, como columnas, capitulares y marcas, solo se aplica a los marcos de texto seleccionados. Sin embargo, puede cambiar la configuración para que el formato se aplique a todos los marcos de texto que estén enlazados o a todos los marcos de texto seleccionados que vaya a enlazar posteriormente. Por ejemplo, si aplica columnas al texto de un marco, puede optar por aplicar columnas al texto en todos los marcos enlazados.

Para combinar o separar marcos de texto de párrafo

1 Seleccione un marco de texto.

Si desea combinar marcos de texto, mantenga presionada la tecla **Mayús** y seleccione los marcos de texto posteriores con la herramienta **Selección** .

2 Haga clic en **Objeto** y después en una de estas opciones:

- **Combinar**
- **Descombinar**

Los marcos de texto con envolturas, el texto adaptado a un trayecto y los marcos de texto enlazados no pueden combinarse.

Si selecciona un marco de texto con columnas en primer lugar, el marco de texto combinado tendrá columnas.

Para enlazar marcos de texto de párrafo y objetos

1 Con la herramienta **Texto** , seleccione el marco de texto inicial.

2 Haga clic en la ficha **Flujo de texto** en la parte inferior del marco de texto u objeto.

Si el marco de texto no puede alojar todo el texto, la ficha contiene una flecha y el marco de texto se vuelve de color rojo.

3 Cuando el cursor cambie a la forma del cursor de **Vincular con** , realice una de estas acciones:

- Para enlazar a un marco u objeto de la misma página, haga clic en el marco de texto o el objeto en el que desee que continúe el flujo de texto.
- Para enlazar a un marco u objeto existente en otra página, haga clic en la ficha **Página** correspondiente del navegador de documentos y, a continuación, en el marco u objeto de texto.
- Para crear un nuevo marco enlazado en otra página, haga clic en la ficha **Página** correspondiente del navegador de documentos y pase el cursor sobre el área de la página de dibujo que corresponda a la posición del primer marco. Cuando aparezca una previsualización del marco, haga clic para crear el marco enlazado. El nuevo marco tiene el mismo tamaño y posición que el marco original. Si hace clic en cualquier parte de la página, el marco de texto que se crea es del tamaño de toda la página.

Si un marco de texto está enlazado, la ficha **Flujo de texto** cambia y una flecha azul indica la dirección del flujo de texto.

Si el texto enlazado está en otra página, aparece el número de página y una línea azul discontinua. Para ocultar o mostrar estos indicadores, consulte la sección "Para especificar las preferencias de formato de los marcos de texto" en la página 499.

Para enlazar marcos de texto correctamente, tendrá que asegurarse de que el tamaño automático de los marcos está desactivado. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para añadir texto de párrafo" en la página 493.

Para redirigir el flujo de texto a otro marco de texto u objeto

1 Con la herramienta **Selección** , haga clic en la ficha **Flujo de texto** en la parte inferior del marco o en el objeto que contiene el flujo de texto que desee modificar.

2 Seleccione el nuevo marco y objeto en el que desee que continúe el flujo de texto.

Para quitar enlaces entre marcos de texto u objetos

1 Seleccione los objetos o marcos enlazados con la herramienta **Selección**.

2 Haga clic en **Texto** ▸ **Marco de texto de párrafo** ▸ **Desenlazar**.

Puede desenlazar marcos enlazados en distintas páginas solo si se encuentran en página opuestas.

También puede quitar enlaces haciendo clic en un marco de texto y, a continuación, en **Objeto** ▸ **Separar texto**.

Para especificar las preferencias de formato de los marcos de texto

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Texto** y después haga clic en **Texto de párrafo**.
   Si desea ocultar o mostrar los indicadores de flujo de texto, desactive o active la casilla de selección **Mostrar enlaces de marcos de texto**.
3. En el área **Edición y aplicación de formato de párrafo a los marcos a**, active una de las siguientes opciones:
   - **Todos los marcos enlazados**: aplica el formato de párrafo a los marcos de texto seleccionados y a todos los marcos de texto enlazados a aquellos.
   - **Sólo los marcos permitidos**: solo aplica el formato de párrafo a los marcos de texto seleccionados.
   - **Marcos seleccionados y posteriores**: aplica el formato de párrafo a los marcos de texto seleccionados ya todos los marcos de texto que se enlacen a aquellos posteriormente.

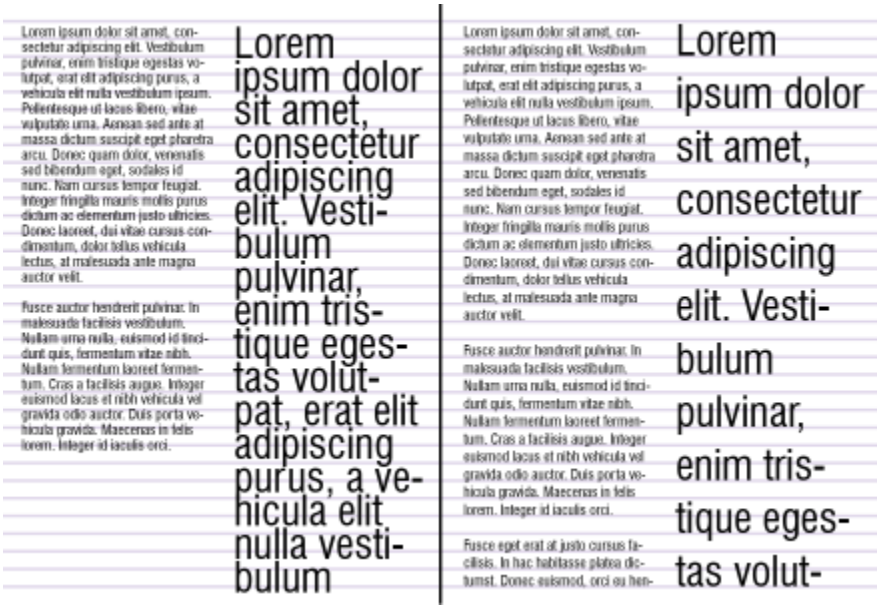
También es posible

Mostrar y ocultar marcos de texto	Active la casilla de verificación **Mostrar marcos de texto**.
Activar la expansión y contracción automáticas de marcos para ajustar texto	Active la casilla de selección **Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir**.

Alinear texto a la cuadrícula de línea base

Puede alinear texto en un marco o en distintos marcos mediante la cuadrícula de línea base. Esto resulta útil, por ejemplo, cuando desee alinear dos o más marcos de texto que contengan fuentes, tamaños de fuentes y espaciado diferentes.

Todos los objetos pueden encajarse en la cuadrícula de línea base, pero solo los marcos de texto pueden alinearse con la cuadrícula de línea base. El encaje se activa o desactiva para todos los objetos (una configuración de cuadrícula). La alineación se activa o desactiva para todos los objetos (una configuración de marco de texto). Si desea obtener información sobre la visualización u ocultación de la cuadrícula de línea base, la activación o desactivación del encaje, el cambio de color de la cuadrícula y la configuración del interlineado, consulte la sección "Cuadrícula de línea base" en la página 622.



Las columnas de texto con distintas fuentes y tamaños de fuente (izquierda) se alinean mediante una cuadrícula de línea base (derecha).

Cuando alinee texto de párrafo en la cuadrícula de línea base, el interlineado se ajustará automáticamente para que las líneas encajen en la cuadrícula de línea base. Cuando se alinee el texto con la cuadrícula de línea base, es esta quién controla el interlineado y no las propiedades de texto establecidas anteriormente. Si desea obtener más información sobre el interlineado, consulte la sección "Ajustar el interlineado y del espaciado entre párrafos" en la página 529.

Puede establecer uno o varios marcos de texto para alinearlos con la cuadrícula de línea base. Cuando esta opción está activada, el texto del marco se alinea con la cuadrícula de línea base cuando parte del marco o todo él se superpone a la página de dibujo. Si el marco de texto se desplaza completamente fuera de la página de dibujo, el texto dejará de estar alineado con la cuadrícula de línea base.

Si alinea un marco de texto con la cuadrícula de línea base y, a continuación, lo enlaza a otro marco, ambos marcos se alinearán con la cuadrícula de línea base. Si alinea uno de los distintos marcos ya enlazados con la cuadrícula de línea base, solo se alineará el marco seleccionado. Si desea obtener más información sobre cómo enlazar marcos de texto, consulte la sección "Combinar y enlazar marcos de texto de párrafo" en la página 497.

Para alinear texto de párrafo con la cuadrícula de línea base

1. Haga clic en **Ver** ▸ **Cuadrícula** ▸ **Cuadrícula de línea base**.
2. Seleccione un marco de texto.
3. Haga clic en **Texto** ▸ **Alinear con cuadrícula de línea base**.

También puede hacer clic derecho en el marco de texto y seleccionar **Alinear con cuadrícula de línea base**.

Puede alinear varios marcos seleccionados al mismo tiempo.

Seleccionar texto

CorelDRAW permite seleccionar texto para editar caracteres especiales o modificarlo como un objeto. Por ejemplo, puede seleccionar caracteres específicos para cambiar la fuente o seleccionar un objeto de texto, como un marco de texto, para que pueda moverlo, cambiarlo de tamaño o girarlo.

Para seleccionar un objeto de texto

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar texto artístico	Con la herramienta **Selección** , haga clic en el texto artístico.
Seleccionar un marco de texto	Con la herramienta **Selección** , haga clic en el marco de texto.

Puede utilizar la herramienta **Selección** para seleccionar varios objetos de texto. Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en cada objeto de texto.

Para seleccionar texto para editarlo

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar caracteres específicos de texto artístico o de párrafo para editarlos	Arrastre sobre el texto con la herramienta **Texto** .
Seleccionar un marco de texto para editarlo	Con la herramienta **Texto** , haga clic en el marco de texto.

Buscar, editar y convertir texto

Puede buscar texto en un documento y sustituirlo automáticamente. También puede buscar y reemplazar las propiedades de los objetos de texto. Puede encontrar caracteres especiales, como una raya o un guion optativo. El texto puede editarse directamente en la ventana de dibujo o en un cuadro de diálogo.

El texto de párrafo dispone de opciones de formato adicionales. Para aplicar estas opciones de formato al texto artístico, primero debe convertir el texto artístico en texto de párrafo. Asimismo, puede aplicar efectos especiales al texto de párrafo si convierte el texto en texto artístico. La conversión de texto puede provocar la pérdida de algún tipo de formato.

Puede convertir en curvas tanto el texto artístico como el texto de párrafo. Al transformar caracteres en líneas o en objetos de curva, puede añadir, eliminar o mover los nodos de caracteres individuales para cambiar su forma. Si desea obtener más información, consulte la sección "Objetos de curva" en la página 178.

Al convertir texto en curvas, se mantiene el aspecto del texto, incluidos la fuente, el estilo, la posición y el giro de los caracteres, el espaciado y cualquier otra configuración de texto y efectos. Todos los objetos de texto enlazados también se convierten en curvas. Si convierte en curvas el texto de párrafo de un marco de texto de tamaño fijo, se eliminará cualquier texto que sobrepase el marco de texto. Si desea obtener más información sobre cómo ajustar texto en un marco de texto, consulte la sección "Formatear texto" en la página 515.

Para buscar texto

1. Haga clic en **Editar** ▸ **Buscar y reemplazar**.
2. En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, seleccione **Buscar y reemplazar texto** en el cuadro de lista de la parte superior de la ventana acoplable.
3. Escriba el texto que desee buscar en el cuadro **Buscar**.

Si desea buscar texto con la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que especifique, active la casilla de verificación **Coincidir mayúsculas/minúsculas**.

Si desea buscar solamente palabras completas, active la casilla de verificación **Buscar sólo palabras completas**.

4 Haga clic en **Buscar siguiente**.

Puede también buscar caracteres especiales haciendo clic en la flecha a la derecha situada al lado de la casilla **Buscar**, seleccionando un carácter especial y haciendo clic en **Buscar siguiente**.

Para buscar y reemplazar texto

1 Haga clic en **Editar** ▸ **Buscar y reemplazar**.

2 En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, seleccione **Buscar y reemplazar texto** en el cuadro de lista de la parte superior de la ventana acoplable.

3 Active la opción **Reemplazar**.

4 Escriba el texto que desee buscar en el cuadro **Buscar**.

Si desea buscar texto con la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que especifique, active la casilla de verificación **Coincidir** mayúsculas/minúsculas.

Si desea buscar solamente palabras completas, active la casilla de verificación **Buscar sólo palabras completas**.

5 Escriba el texto de sustitución en el cuadro **Reemplazar**.

6 Haga clic en uno de los botones siguientes:

- **Buscar siguiente** o **Buscar anterior** para buscar por las ocurrencias de del texto que se especifica en el cuadro **Buscar**.
- **Reemplazar**: reemplaza la aparición seleccionada del texto que se especifica en el cuadro **Buscar**. Si no hay ninguna aparición seleccionada, **Reemplazar** busca la siguiente aparición.
- **Reemplazar todo**: reemplaza todas las apariciones del texto que se especifica en el cuadro **Buscar**.

Para buscar y reemplazar propiedades de texto

1 Haga clic en **Editar** ▸ **Buscar y reemplazar**.

2 En la ventana acoplable **Buscar y reemplazar**, seleccione **Reemplazar objetos** en el cuadro de lista de la parte superior de la ventana acoplable.

3 Active la opción **Propiedades del texto**.

4 En el área **Buscar**, realice una de las siguientes acciones:

- Active la casilla **Fuente** y seleccione la fuente que desea buscar.
- Active la casilla **Grosor** y seleccione el grosor que desea buscar.
- Active la casilla **Tamaño** y seleccione el tamaño que desea buscar.

5 En el área **Reemplazar**, realice una de las siguientes acciones:

- Active la casilla **Fuente** y elija la fuente por la que desea reemplazar.
- Active la casilla **Grosor** y elija el grosor con el que desea reemplazar.
- Active la casilla **Tamaño** y elija el tamaño con el que desea reemplazar.

6 Haga clic en **Buscar** y seleccione las opciones apropiadas:

- Haga clic en **Buscar siguiente** o **Buscar anterior** para desplazarse por los objetos de texto que cumplen los criterios de la búsqueda.
- **Buscar todo** para seleccionar todos los objetos de texto que cumplen los criterios de búsqueda.
- **Reemplazar** para reemplazar las propiedades del objeto de texto seleccionado.
- **Reemplazar todo** para reemplazar el color de todos los objetos de texto que cumplen los criterios de búsqueda.

Para editar texto

1 Haga clic en la herramienta **Texto** A.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Editar texto artístico	Haga clic en el texto artístico.
Editar texto de párrafo	Haga clic en el marco de texto.

No es posible editar el texto convertido a curvas.

También puede editar texto haciendo clic en **Texto** ▸ **Editar texto** y haciendo cambios en el texto en el cuadro de diálogo **Editar texto**.

Para convertir texto

Para	Realice lo siguiente
Convertir texto de párrafo en texto artístico	Con la herramienta **Selección** , seleccione el texto y, a continuación, haga clic en **Texto** ▸ **Convertir a texto artístico**.
Convertir texto artístico en texto de párrafo	Con la herramienta **Selección** , seleccione el texto y haga clic en **Texto** ▸ **Convertir a texto de párrafo**.
Convertir texto artístico o de párrafo en curvas	Con la herramienta **Selección** , seleccione el texto y haga clic en **Objeto** ▸ **Convertir a curvas**.

El texto de párrafo no puede convertirse en texto artístico cuando se encuentra en un marco enlazado, haya desbordamiento de texto o tenga efectos especiales aplicados.

También puede convertir texto en curvas haciendo clic en la herramienta **Selección** , clic derecho en el texto y, a continuación, haciendo clic en **Convertir a curvas**.

Desplazar, girar, reflejar e invertir texto

Puede desplazar los caracteres del texto artístico y de párrafo vertical u horizontalmente, o bien girarlos para crear interesantes efectos. Puede enderezar caracteres en su posición original y devolver los caracteres desplazados verticalmente a la línea base. También puede reflejar o invertir los caracteres del texto artístico o de párrafo.

Si desea ajustar la posición de un objeto de texto completo adaptado a un trayecto, como un círculo o una línea a mano alzada, consulte la sección "Para ajustar la posición del texto adaptado a un trayecto" en la página 509.

Caracteres girados

Para desplazar o girar un carácter

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione los caracteres.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** A para mostrar las opciones de caracteres.

Para mostrar la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

3 Haga clic en el botón de flecha ▼ en la parte inferior del área **Carácter** para que se muestren opciones adicionales.

4 Escriba un valor en uno de los cuadros siguientes:

- **Desplazamiento horizontal de caracteres**: un valor positivo desplaza caracteres hacia la derecha, mientras que un valor negativo desplaza caracteres hacia la izquierda.
- **Desplazamiento vertical de caracteres**: un valor positivo desplaza los caracteres hacia arriba, mientras que un valor negativo desplaza los caracteres hacia abajo.
- **Ángulo de caracteres**: un valor positivo gira los caracteres hacia la izquierda, mientras que un valor negativo gira los caracteres hacia la derecha.

También puede usar la herramienta **Forma** para desplazar o girar caracteres. Seleccione los nodos de carácter y, a continuación, escriba los valores en los cuadros **Desplazamiento horizontal de caracteres**, **Desplazamiento vertical de caracteres** o **Ángulo de caracteres** de la barra de propiedades.

Para enderezar un carácter desplazado o girado

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione uno o varios caracteres.

2 Haga clic en **Texto** ▸ **Enderezar texto**.

Para devolver a la línea base un carácter desplazado verticalmente

1 En la caja de herramientas, abra el menú lateral de la herramienta **Forma** .

2 Haga clic en la herramienta **Forma** .

3 Seleccione el objeto de texto y seleccione el nodo situado a la izquierda del carácter desplazado.

4 Haga clic en **Texto** ▸ **Alinear con línea de base**.

Para reflejar texto

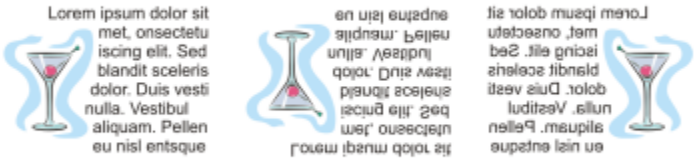
1 Con la herramienta **Selección**, elija un objeto de texto.

2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Reflejar horizontalmente** : refleja los caracteres de texto de izquierda a derecha.
- **Reflejar verticalmente** : refleja los caracteres de texto de arriba abajo.

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

También puede reflejar texto existente en un trayecto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para reflejar texto adaptado a un trayecto" en la página 509.



De izquierda a derecha: texto en su forma original, reflejado verticalmente y reflejado en horizontal

Para reflejar texto arrastrándolo en diagonal

1 Con la herramienta **Texto** , seleccione el texto artístico o el marco de texto de párrafo.

2 Arrastre un tirador de selección central por el texto y pegue el tirador de esquina en el lado opuesto.

Desplazar texto

CorelDRAW ofrece distintos métodos para mover texto. Si selecciona texto como un objeto (por ejemplo, un bloque de texto artístico o un marco de texto), puede moverlo a una nueva posición como haría con cualquier otro objeto.

También puede mover una selección de texto de párrafo entre varios marcos de texto o mover texto artístico entre varios objetos de texto artístico. En cambio, puede mover texto de párrafo hasta un objeto de texto artístico, o bien texto artístico hasta un marco de texto de párrafo.

Para mover un objeto de texto

1 Haga clic en la herramienta **Selección** .

2 Arrastre el objeto de texto hasta una nueva posición en la ventana de dibujo.

Para mover una selección de texto

1 Haga clic en la herramienta **Texto** .

2 Seleccione el texto que desee mover.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Mover texto dentro del mismo objeto de texto	Arrastre el texto hasta una nueva posición dentro del objeto de texto. Aparece el cursor del texto para indicar el punto de inserción.
Mover el texto hasta otro objeto de texto	Arrastre el texto hasta otro objeto de texto. Aparece el cursor del texto para indicar el punto de inserción.
Desplazar o copiar texto seleccionado a un nuevo objeto de texto	Con el botón derecho del ratón, arrastre el texto hasta una nueva posición, suelte el botón del ratón y haga clic en **Copiar aquí** o **Mover aquí**.
Mover un carácter individual libremente en la ventana de dibujo	Haga clic en la herramienta **Forma** , seleccione el objeto de texto y arrastre el tirador de selección de un carácter de la esquina inferior izquierda del carácter.

Ajustar el texto

Puede cambiar la forma del texto ajustando el texto de párrafo alrededor de un objeto, texto artístico o un marco de texto. El texto puede ajustarse utilizando los estilos de silueta o de cuadrado. Los estilos de silueta siguen la curva del objeto. Los estilos de cuadrado siguen la caja delimitadora del objeto. También puede ajustar el espacio entre el texto de párrafo y el objeto o el texto, además de quitar los estilos de ajuste aplicados anteriormente.

Texto ajustado alrededor de un objeto mediante el estilo de ajuste de silueta (izquierda) y mediante el estilo de ajuste cuadrado (derecha)

Para ajustar texto de párrafo alrededor de un objeto, texto artístico o marco de texto

1 Seleccione el objeto o texto alrededor del cual desea ajustar el texto.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

3 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Resumen** para que se muestren las opciones de ajuste.

4 Elija un estilo de ajuste en el cuadro de lista **Ajustar texto de párrafo**.

Si desea cambiar la cantidad de espacio entre el texto ajustado y el objeto o el texto, cambie el valor del cuadro **Descentrado del ajuste de texto**.

5 Haga clic en la herramienta **Texto** y arrastre el cursor por encima del objeto o el texto para crear un marco de texto de párrafo.

6 Escriba texto en el marco de texto.

Puede ajustar texto de párrafo existente alrededor de un objeto seleccionado aplicando un estilo de ajuste al objeto y arrastrando el marco de texto por encima del objeto.

Para quitar un estilo de ajuste

1 Seleccione el texto ajustado o el objeto al que se ajusta.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

3 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Resumen** para que se muestren las opciones de ajuste.

4 Elija **Ninguno** en el cuadro de lista **Ajustar texto**.

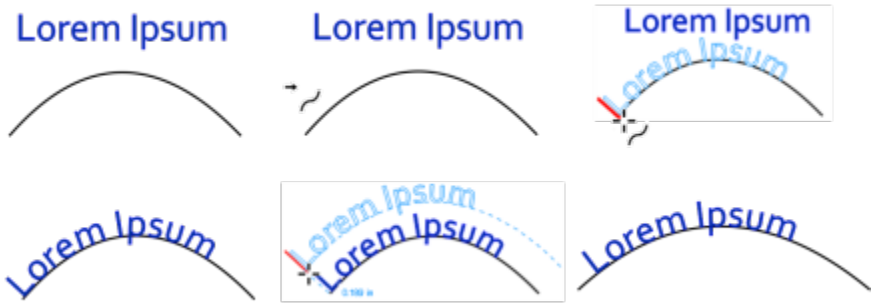
Adaptar texto a un trayecto

Es posible añadir texto artístico a lo largo del trayecto de un objeto abierto (por ejemplo, una línea) o de un objeto cerrado (por ejemplo, un cuadrado). También puede adaptar texto existente a un trayecto. El texto de párrafo de un marco de texto solo puede adaptarse a trayectos abiertos.

Una vez que ha adaptado el texto a un trayecto, puede ajustar la posición del texto con relación a dicho trayecto. Por ejemplo, puede reflejar el texto horizontal o verticalmente, o de ambas formas. Por medio del espaciado entre marcas, puede especificar una distancia exacta entre el texto y el trayecto.

CorelDRAW trata el texto adaptado a un trayecto como si fuese un objeto; sin embargo, puede separar el texto del trayecto si no desea que forme parte de ese objeto. Cuando se separa el texto de un trayecto curvo o cerrado, conserva la forma del objeto al que se adaptó. También puede modificar las propiedades del texto y del trayecto de forma independiente.

El texto se revierte a su aspecto original al enderezarlo.



Texto y curva como objetos separados (superior izquierda), selección de trayecto con el cursor Adaptar texto a trayecto (superior central), alineación de texto mientras se adapta a trayecto (superior derecha), texto adaptado a trayecto (inferior izquierda), información de referencia sobre la distancia de descentrado (inferior central) y texto y curva estirados horizontalmente un 200 % (inferior derecha)

Para añadir texto a un trayecto

1 Seleccione un trayecto con la herramienta **Selección** .

2 Haga clic en **Texto** ▸ **Adaptar texto a trayecto**.

El cursor de texto se inserta en el trayecto. Si el trayecto está abierto, el cursor de texto se inserta al principio del trayecto. Si el trayecto está cerrado, el cursor de texto se inserta en el centro del trayecto.

3 Escriba texto a lo largo del trayecto.

No se puede añadir texto al trayecto de otro objeto de texto.

Para adaptar el texto a un trayecto, también puede hacer clic en la herramienta **Texto** y señalar un trayecto. Cuando el cursor cambie al cursor **Adaptar a trayecto** , haga clic en el punto donde desea que empiece el texto y escriba.

Para adaptar texto a un trayecto

1 Con la herramienta **Selección** , seleccione un objeto de texto.

2 Haga clic en **Texto** ▸ **Adaptar texto a trayecto**.

El cursor cambia a la forma del cursor **Adaptar texto a trayecto** . Al mover el puntero sobre el trayecto, puede previsualizar dónde se ajustará el texto.

3 Haga clic en un trayecto.

Si el texto se adapta a un trayecto cerrado, quedará centrado a lo largo del trayecto. Si se adapta a un trayecto abierto, el texto fluye desde el punto de inserción.

Puede adaptar texto artístico a lo largo de trayectos abiertos o cerrados. El texto de párrafo solo se puede adaptar a trayectos abiertos.

No se puede adaptar texto al trayecto de otro objeto de texto.

Para ajustar la posición del texto adaptado a un trayecto

1 Mediante la herramienta **Selección** , elija el texto adaptado a un trayecto.

2 En la Barra de propiedades, elija un valor de cualquiera de los cuadros de lista siguientes:
- **Orientación del texto**: especifica cómo se curva el texto para ajustarse al trayecto.
- **Distancia al trayecto**: distancia existente entre el texto y el trayecto.
- **Descentrado**: posición horizontal del texto a lo largo del trayecto.

También es posible

Utilizar el espaciado entre marcas para aumentar la distancia entre el trayecto y el texto en incrementos específicos	Seleccione el texto. En la barra de propiedades, haga clic en **Encajar en marcas**, seleccione la opción **Activar Encajar en marcas**, y escriba un valor en el cuadro **Espaciado entre marcas**. Cuando mueva el texto desde el trayecto, se moverá en el incremento que especificó en el cuadro **Espaciado entre marcas**. Cuando mueve el texto, se muestra la distancia del trayecto bajo el texto original.
Cambiar la posición horizontal del texto adaptado	Con la herramienta **Forma** , seleccione el texto y arrastre los nodos de carácter que desee cambiar de posición.
Mover el texto adaptado al trayecto o fuera de él	Con la herramienta **Selección** , arrastre el glifo rojo- que aparece junto al texto. Cuando mueve el glifo a lo largo del trayecto, se muestra una previsualización del texto. Al arrastrar el glifo fuera del trayecto, se muestra la distancia entre la previsualización del texto y el trayecto.

Para reflejar texto adaptado a un trayecto

1 Con la herramienta **Selección** , haga clic en el texto adaptado a un trayecto.

2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
- **Reflejar texto horizontalmente** : refleja los caracteres de texto de izquierda a derecha.
- **Reflejar texto verticalmente** : refleja los caracteres de texto de arriba abajo.

Puede aplicar una rotación de 180 grados a texto adaptado a un trayecto haciendo clic tanto en el botón **Reflejar texto horizontalmente** como en el botón **Reflejar texto verticalmente**.

Puede asimismo reflejar texto artístico y marcos de párrafo de texto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para reflejar texto" en la página 505.

Para separar texto de un trayecto

1 Mediante la herramienta **Selección** , elija el trayecto y el texto adaptado.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Separar texto**.

Para enderezar el texto

1. Mediante la herramienta **Selección** , elija el trayecto y el texto adaptado.
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Separar texto**.
3. Seleccione el texto con la herramienta **Selección**.
4. Haga clic en **Texto** ▸ **Enderezar texto**.

Caracteres especiales, símbolos y glifos

Mediante el uso de la ventana acoplable **Glifos**, puede buscar e insertar caracteres especiales, símbolos y glifos (variaciones de caracteres individuales o combinaciones de caracteres) de fuentes OpenType.

Filtro

Todos los caracteres y glifos incluidos en una fuente se muestran de forma predeterminada; sin embargo, puede filtrar subconjuntos de caracteres para que solamente se muestren los caracteres que desee. Por ejemplo, puede mostrar solamente números o símbolos de moneda, o bien puede mostrar solo símbolos y caracteres cirílicos.

Los caracteres incluidos en una fuente se organizan en las siguientes categorías:

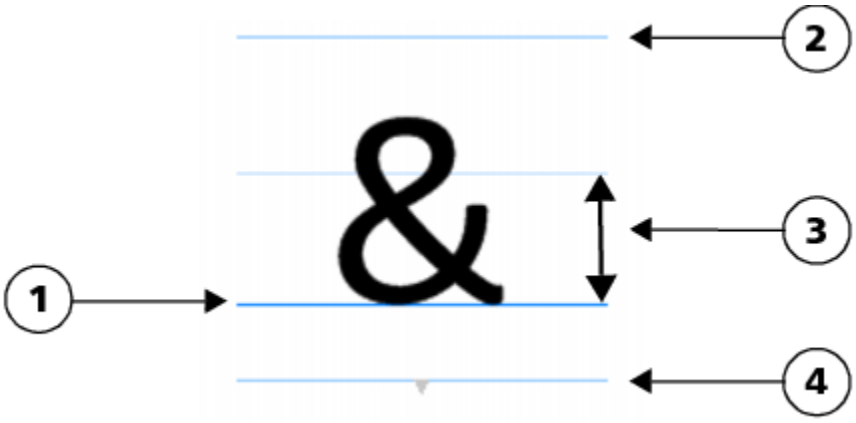
- **Común**: incluye todos los símbolos matemáticos, monedas, flechas, números, signos de puntuación y separadores, así como los signos de puntuación y símbolos CJK (utilizados en la caligrafía asiática).
- **Caligrafía**: incluye las caligrafías que admita la fuente seleccionada, como la latina, griega, cirílica, Hiragana y Katakana, Han o hebrea.
- **OpenType**: incluye las funciones OpenType que se proporcionan con la fuente seleccionada, como ligaduras estándares, ligaduras discrecionales, fracciones, formas de anotación alternativas, etc. Si desea obtener más información sobre las funciones OpenType, consulte la sección "Funciones de OpenType" en la página 523.

Fuentes OpenType

La ventana acoplable **Glifos** es perfecta para ver y aplicar las funciones OpenType que se proporcionan con las fuentes OpenType. La vista predeterminada muestra una lista de caracteres en las que los glifos de caracteres individuales aparecen agrupados. También se puede mostrar una lista más amplia en la que pueda ver de un vistazo os glifos disponibles.

Visualización de la posición de caracteres

Cada carácter seleccionado se mostrará con un conjunto de líneas azules que le permitirá obtener una previsualización de su posición con respecto a la línea base de texto.



1) Línea de base de texto

2) Línea de asta ascendente

3) Altura de la x de la fuente

4) Línea de asta descendente

Caracteres especiales usados más recientemente

Puede utilizar la lista de caracteres especiales usados más recientemente para copiar los que utilice más a menudo. La lista conservará los atributos de fuente de los caracteres usados más recientemente y cualquier función OpenType que haya aplicado. Puede administrar la lista quitando aquellos caracteres que no vaya a utilizar más.

Para añadir caracteres especiales, símbolos o glifos

1. Utilice la herramienta **Texto** y haga clic en el lugar donde desee añadir el carácter especial.
2. Haga clic en **Texto** ▸ **Glifos**.
3. En la ventana acoplable **Glifos**, seleccione una fuente del cuadro de lista **Lista de fuentes**.
4. Haga doble clic en un carácter de la lista de **caracteres y glifos**.
   Si no puede encontrar el carácter que desea, abra el cuadro de lista **Filtro de caracteres** y active la casilla de verificación **Toda la fuente**.

También es posible

Arrastrar un carácter	Arrastre un carácter a la ventana de documento con la herramienta **Selección** .
Copiar un carácter	Haga clic en un carácter de la lista de **caracteres y glifos** y seleccione **Copiar**.
Ver la información de un carácter seleccionada	Haga clic en el botón de flecha en la parte inferior de la lista de **caracteres y glifos** para ver cualquiera de los siguientes atributos que son aplicables: el nombre del carácter, el ID, el número de Unicode, el acceso directo del teclado para insertar el carácter, el nombre de la función OpenType y el idioma de los glifos que se pueden mostrar correctamente solo en un idioma concreto.
Aumentar y reducir	Mueva el deslizador **Zoom**. Para aumentar y reducir la vista en incrementos preestablecidos, haga clic en los botones de zoom que se encuentran a la derecha e izquierda del deslizador **Zoom**.
Acceder a un carácter especial utilizando un código Alt	Haga clic en la lista de **caracteres y glifos**, mantenga presionada la tecla **Alt** y escriba el código Alt para el carácter que desee.
Acceder a un carácter	Presione la tecla correspondiente del teclado.

Para filtrar caracteres especiales, símbolos y glifos

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Glifos**.
2. En la ventana acoplable **Glifos**, seleccione una fuente del cuadro de lista **Lista de fuentes**.
3. Abra el cuadro de lista **Filtro de cajas** y active las casillas de verificación de los subconjuntos de caracteres que desee aplicar.
4. Haga clic en **Cerrar**.

Para ver glifos de funciones OpenType

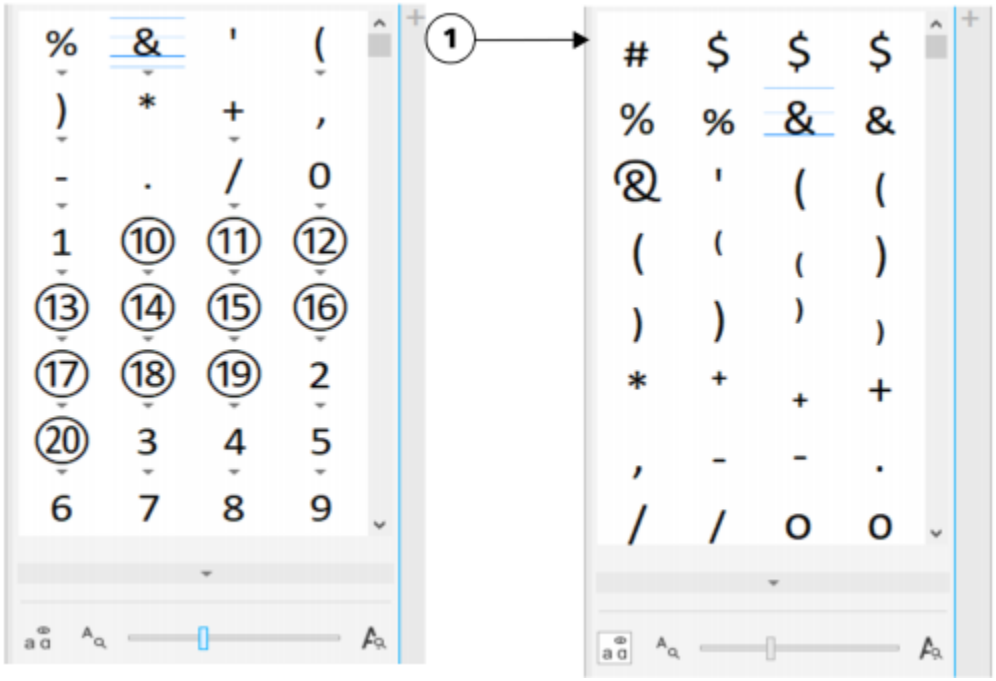
1 Haga clic en **Texto** ▸ **Glifos**.

2 En la ventana acoplable **Glifos**, seleccione una fuente OpenType del cuadro **Lista de fuentes**.

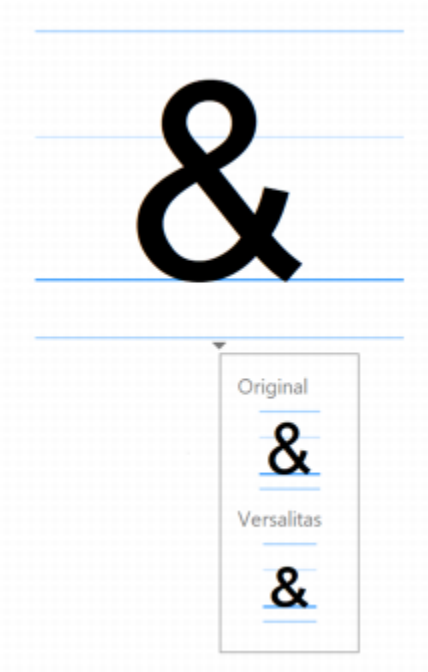
3 Abra el cuadro de lista **Filtro de caracteres** y, en el área **OpenType**, active cualquier casilla de verificación correspondiente a las funciones OpenType disponibles.

4 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Para mostrar una lista que incluya los glifos agrupados, asegúrese de que el botón **Mostrar todos los glifos** no se muestre activado. Para ver todos los glifos de un grupo, haga clic en un carácter y, a continuación, en el indicador de una función OpenType. Haga clic en un glifo para que se muestre en la lista de **caracteres y glifos**.
- Para mostrar una lista que incluya todos los glifos disponible, haga clic en el botón **Mostrar todos los glifos**



Izquierda: Los indicadores de funciones OpenType debajo de los caracteres muestran que hay más glifos disponibles. Derecha: Cuando se hace clic en el botón Mostrar todos los glifos (1), podrá ver de un vistazo los glifos disponibles.



Visualización de glifos agrupados

El botón **Mostrar todos los glifos** no estará disponible para las fuentes que no admitan funciones OpenType.

Algunos de los glifos que se proporcionan con las funciones OpenType variarán en función del contexto en el que aparezcan; además, no se podrán mostrar en la ventana acoplable **Glifos**. Podrá ver e insertar estos glifos en la ventana de documento mediante el uso del indicador de funciones OpenType que aparece en la pantalla. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para activar el indicador de función OpenType en pantalla" en la página 527.

Para utilizar la lista de los caracteres especiales usados más recientemente

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Glifos**.

2 En la lista de caracteres especiales usados más recientemente, realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Ver la fuente y los atributos OpenType de un carácter	Seleccione el carácter.
Copiar un carácter de la lista	Haga clic derecho en el carácter y con el botón principal en **Copiar**.
Quitar caracteres de la lista	Haga clic derecho en el carácter y con el botón principal en **Quitar** o **Quitar todo**.

Incorporar gráficos

Puede incorporar un objeto gráfico o un mapa de bits al texto. El objeto gráfico o el mapa de bits se tratarán como un carácter de texto. Así, podrá aplicar las opciones de formato del tipo de texto en el que se incorpora el objeto gráfico. También puede quitar un objeto incorporado del texto, tras lo cual volverá a su estado original.

Para incorporar un objeto gráfico al texto

1 Seleccione un objeto gráfico.

2 Haga clic en **Edición** y después en una de estas opciones:

- **Cortar**
- **Copiar**

3 Haga clic con la herramienta **Texto** en el lugar donde desee incorporar el objeto gráfico.

4 Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.

Para quitar del texto un objeto incorporado

1 Con la herramienta **Texto**, seleccione un objeto incorporado.

2 Haga clic en **Editar** ▸ **Cortar**.

3 Haga clic en la herramienta **Selección** y fuera del objeto de texto.

4 Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.

Texto de versión anterior

Si abre un documento con texto que se haya creado en una versión anterior de CorelDRAW (por ejemplo, CorelDRAW X5), tendrá que actualizar el texto de la versión anterior antes de poder utilizar las nuevas funciones, como la alineación de texto con la cuadrícula de línea base y las opciones OpenType. Si desea obtener más información, consulte las secciones "Funciones de OpenType " en la página 523 y "Alinear texto a la cuadrícula de línea base" en la página 499.

Para actualizar texto de versiones anteriores

1 Abra el documento con texto de versiones anteriores.

Aparecerá una barra de herramientas **Actualizar** en la parte superior de la ventana de dibujo.

2 Haga clic en **Actualizar**.

Para deshacer la actualización, haga clic en **Deshacer** en la barra de herramientas **Actualizar**. Sin embargo, una vez realizados los cambios en el texto actualizado, esta opción dejará de estar disponible.

Al actualizar texto de versiones anteriores, puede variar su flujo y diseño.

También puede actualizar el texto de versiones anteriores haciendo clic en el botón **Actualizar** en el **área Carácter** de la ventana acoplable Propiedades.

CorelDRAW® 2019

Formatear texto

CorelDRAW ofrece numerosas herramientas y controles de formato de caracteres individuales, párrafos enteros y texto en marcos.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Seleccionar tipos de letras y fuentes" (página 515)
- "Dar formato a caracteres" (página 518)
- "Cambiar color del texto" (página 519)
- "Espaciado manual de un rango de caracteres" (página 521)
- "Cambio de mayúsculas y minúsculas" (página 522)
- "Funciones de OpenType" (página 523)
- "Ajustar el espaciado entre caracteres y entre palabras" (página 527)
- "Ajustar el interlineado y del espaciado entre párrafos" (página 529)
- "Añadir marcas en el texto" (página 531)
- "Capitulares" (página 532)
- "Cambiar la posición y ángulo de caracteres" (página 534)
- "Alinear texto" (página 535)
- "Añadir tabulaciones y sangrías" (página 537)
- "Estilos de texto" (página 538)
- "Separación silábica" (página 539)
- "Códigos de formato" (página 541)
- "Caracteres no imprimibles" (página 542)

Seleccionar tipos de letras y fuentes

El texto es un elemento importante en el diseño de los documentos. En CorelDRAW, puede elegir el tipo de letra más adecuado para su proyecto. Puede especificar el tamaño de la fuente y el estilo. Además, puede utilizar una fuente OpenType para conseguir un estilo único y distintivo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Funciones de OpenType" en la página 523. La unidad de medida predeterminada del texto es el punto; sin embargo, puede cambiar la unidad de medida del dibujo activo y todos los dibujos posteriores. Si desea obtener información sobre la previsualización de fuentes, consulte la sección "Visualizar fuentes" en la página 552.

Fuentes frente a tipos de letras

“Fuente” y “tipo de letra” son dos términos tipográficos que a menudo se utilizan indistintamente, pero que no tienen el mismo significado. Una fuente es una colección de caracteres que incluye letras, números y símbolos de una variación de un tipo de letra, como negrita o cursiva. Un tipo de letra, que también se conoce como una “familia de fuentes”, está formado por varias fuentes que comparten

características de diseño similares. Es decir, una fuente es el mecanismo que le permite representar los caracteres en pantalla o en impresión; mientras que el tipo de letra, que encarna el estilo y la distinción visual de los caracteres, hace referencia al diseño y estilo del tipo.

En la siguiente tabla se enumera una serie de ejemplos de tipos de letra y fuentes.

Tipo de letra (familia de fuentes)	Fuente
Helvetica	Helvetica Negrita-Cursiva
Times New Roman	No presionado
Verdana	Verdana Negrita-Cursiva

Elección de un tipo de letra

Los tipos de letra incluyen distintas formas y tamaños, y tienen características y cualidades expresivas únicas. La elección del tipo de letra correcto es una importante consideración de diseño, porque puede establecer el tono del proyecto. Además, puede facilitar o dificultar la comunicación efectiva. Por ejemplo, si diseña un póster con un tipo de letra difícil de leer o establece el tono incorrecto, puede que su mensaje no llegue adecuadamente al público al que va dirigido.

El tipo de letra que se aplica a la palabra "Menú" de la izquierda es más adecuado para el menú de un restaurante exclusivo que el tipo de letra de la derecha.

A continuación, figuran unos cuantos consejos básicos para elegir el tipo de letra adecuado:

- Elija el tipo de letra que más se adecue al tono de su diseño.
- Elija un tipo de letra apropiado para la salida definitiva de su diseño (por ejemplo, Web o impresión).
- Utilice menos tipos de letra en su documento. Según la regla general, no pueden superarse los tres o cuatro tipos de letra en un documento.
- Asegúrese de que los caracteres del tipo de letra se lean y reconozcan fácilmente.
- Elija un tipo de letra adecuado a la edad del público al que va dirigido.
- Asegúrese de que el tipo de letra de los títulos destaca y tiene un buen aspecto en tamaños más grandes.
- Asegúrese de que el tipo de letra del texto del cuerpo del mensaje facilite la lectura.
- Elija un tipo de letra que admita varios idiomas si está trabajando en documentos plurilingües.

Para cambiar la fuente

1. Con la herramienta **Texto** A, seleccione un carácter o un bloque de texto.

   Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.
2. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** A para mostrar las opciones de caracteres.
3. En el área **Carácter** de la ventana acoplable **Propiedades**, lleve a cabo una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Elegir un tipo de letra	Seleccione un tipo de letra en el cuadro de lista **Fuente**.

Para	Realice lo siguiente
	Si desea obtener más información sobre la búsqueda de fuentes con mayor facilidad, consulte las secciones "Filtrar fuentes " en la página 553 y "Buscar fuentes" en la página 555.
Establecer el tamaño de fuente	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de fuente**.
Cambiar el estilo de fuente	Seleccione un estilo en el cuadro de lista **Estilo de fuente**.

En la barra de propiedades también puede cambiar la fuente y el tamaño de fuente.

También puede cambiar el estilo de fuente del texto seleccionado haciendo clic en el botón **Negrita** B, **Cursiva** I o **Subrayado** U de la barra de propiedades.

Para cambiar el tamaño del texto

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione un carácter o un bloque de texto.

2 En la barra de propiedades, seleccione un tamaño en el cuadro de lista **Tamaño de fuente**.

También es posible

Cambiar el tamaño del texto artístico con la herramienta **Selección**	Haga clic en el herramienta **Selección** y arrastre uno de los tiradores de esquina.
Cambiar el tamaño del texto de párrafo con la herramienta **Selección**	Haga clic en la herramienta **Selección** , presione la tecla **Alt** y arrastre uno de los tiradores de esquina.
Aumentar el tamaño del texto	Presione la tecla **Bloq Num** para activar el teclado numérico y utilice la herramienta **Texto** A para seleccionar texto. A continuación, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y mantenga pulsada la tecla **8** en el teclado numérico.
Reducir el tamaño del texto	Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto. A continuación, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y mantenga pulsada la tecla **2** en el teclado numérico.
Fijar un incremento para cambiar el tamaño del texto	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Texto**, y escriba un valor en el cuadro **Incremento de texto de teclado** de la página **Visualización**.
Cambiar la unidad de medida predeterminada	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Texto**,

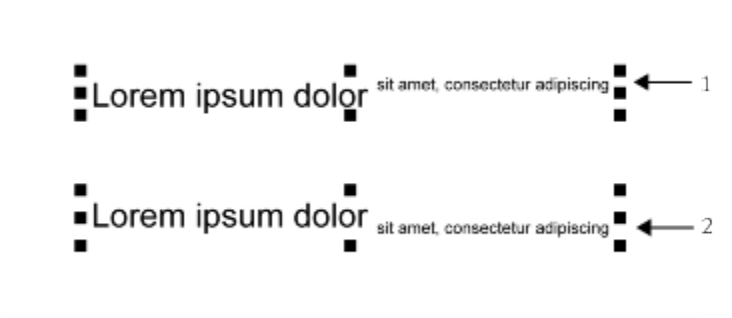
También es posible

y seleccione una unidad del cuadro de lista **Unidades de texto predeterminadas** de la página **Visualización**.

También puede cambiar el tamaño al texto en el área **Carácter** de la ventana acoplable **Propiedades**, seleccionando un tamaño en el cuadro de lista **Tamaño de fuente**.

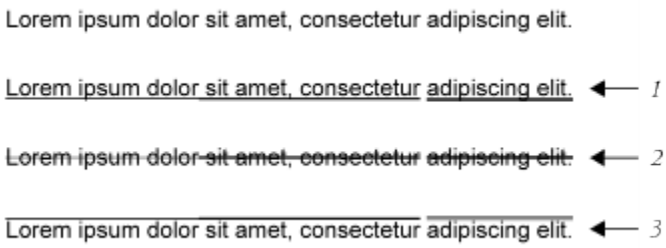
Dar formato a caracteres

Puede cambiar la posición y el aspecto de los caracteres para que aparezcan como subíndice o superíndice, lo que resulta útil en dibujos con notación científica. Si selecciona una fuente OpenType que admita subíndice y superíndice, puede aplicar la función OpenType. No obstante, si selecciona una fuente, incluida una fuente OpenType, que no admita subíndice y superíndice, puede aplicar una versión sintetizada del carácter, que CorelDRAW produce alternando las características del carácter de la fuente predeterminada. Si desea obtener más información, consulte la sección "Funciones de OpenType" en la página 523.



Texto artístico con subíndice (1) y superíndice (2)

También puede añadir subrayado, líneas tachadas y sobrerrayado a los caracteres seleccionados.



Texto artístico con subrayado (1), tachado (2) y sobrerrayado (3) aplicados al texto con estilos de línea única y doble.

Si desea reutilizar la asignación de formato del texto seleccionado, puede utilizar estilos o copiar atributos de texto y aplicarlos a otra selección de texto. Si desea obtener más información, consulte las secciones "Estilos y conjuntos de estilos " en la página 587 y "Copiar propiedades de objeto, transformaciones y efectos" en la página 275.

Para insertar texto de superíndice o subíndice

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione un carácter o un bloque de texto.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** para mostrar las opciones de caracteres.

3 En el área **Carácter** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Posición** y seleccione una de las siguientes opciones.

- **Ninguna**: desactiva todas las funciones de la lista.
- **Superíndice (auto)**: aplica la función OpenType si la fuente es compatible con ella o aplica una versión sintetizada si la fuente no admite superíndice.
- **Subíndice (auto)**: aplica la función OpenType si la fuente es compatible con ella o aplica una versión sintetizada si la fuente no admite subíndice.
- **Superíndice (sintetizado)**: aplica una versión sintetizada de la función de superíndice, que parece la misma que en las versiones anteriores de CorelDRAW.
- **Subíndice (sintetizado)**: aplica una versión sintetizada de la función de subíndice, que parece la misma que en las versiones anteriores de CorelDRAW.

Algunas fuentes OpenType pueden parecer que son compatibles con funciones incompatibles. Por ejemplo, las opciones de superíndice y subíndice pueden parecer que se encuentran disponibles cuando en realidad no lo están. Si aplica una de estas fuentes OpenType, CorelDRAW no podrá proporcionar una versión sintetizada de superíndice y subíndice.

Para subrayar, sobrerrayar o tachar texto

1 Con la herramienta **Texto**, seleccione un carácter o un bloque de texto.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** para mostrar las opciones de caracteres.

3 En el área **Carácter** de la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón de la flecha situado en la parte inferior del área **Carácter** para mostrar las opciones de carácter adicionales.

4 Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Aplicar el estilo de subrayado al texto.	Haga clic en el botón **Subrayar** y seleccione un estilo en el cuadro de lista.
Tachar los caracteres del texto seleccionado	Seleccione un estilo en el cuadro de lista **Tachado de caracteres**.
Sobrerrayar el texto seleccionado	Seleccione un estilo en el cuadro de lista **Sobrerrayado de caracteres**.

Cambiar color del texto

Puede cambiar rápidamente el color de relleno y de contorno del texto. Puede cambiar el color de relleno, contorno y fondo del texto. Puede cambiar el color de caracteres individuales, un bloque de texto o todos los caracteres de un objeto de texto.

De izquierda a derecha: el color de fondo se aplica al texto artístico, texto de párrafo y a los caracteres seleccionados.

Para cambiar rápidamente el color de un objeto de texto

1 Con la herramienta **Selección** , haga clic en un objeto para seleccionarlo.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Para rellenar caracteres en un objeto de texto con un color	Haga clic en cualquier muestra de color de la paleta de colores predeterminada o arrastre una muestra de color hasta el objeto de texto.
Para aplicar un color de contorno a todos los caracteres de un objeto de texto	Haga clic derecho en cualquier muestra de color de la paleta de colores predeterminada, o bien arrastre una muestra de color hasta el borde de un carácter del objeto de texto.

Para cambiar el color de una selección de texto

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione un carácter o un bloque de texto.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** A para mostrar las opciones de caracteres.

3 En el área **Carácter** de la ventana acoplable **Propiedades**, lleve a cabo una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar un relleno	En el área de color de texto, seleccione un tipo de relleno del cuadro de lista **Tipo de relleno**, abra el selector de **relleno** y, a continuación, haga clic en un color o relleno.
Modificar la configuración de relleno	En el área de color de texto, haga clic en el botón **Configuración de relleno** ■■■ y modifique los valores en el cuadro de diálogo.

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar un color de relleno de fondo	En el área de color de fondo del texto, seleccione un tipo de relleno del cuadro de lista **Tipo de relleno del fondo**, abra el selector de **relleno** y, a continuación, haga clic en un color o relleno.
Modificar la configuración de relleno del fondo	En el área de color de fondo del texto, haga clic en el botón **Configuración de relleno** y modifique los valores en el cuadro de diálogo.
Seleccionar una anchura de contorno	En el área de color de contorno del texto, haga clic en el botón **Anchura de contorno** y seleccione una opción de la lista.
Elegir un color de contorno	En el área de color de contorno del texto, haga clic en el selector **Color del contorno del texto** y haga clic en un color.
Modificar la configuración de contorno de línea	En el área de color de contorno del texto, haga clic en el botón **Configuración de contorno** y modifique la configuración en el cuadro de diálogo **Pluma de contorno**.

Espaciado manual de un rango de caracteres

Puede espaciar manualmente pares de caracteres seleccionados. El espaciado consiste en cambiar la posición de dos caracteres para equilibrar el espacio visual existente entre ellos. Por ejemplo, el espaciado manual suele utilizarse para disminuir el espacio de los pares de caracteres como AW, WA, VA o TA. Dichos pares de caracteres reciben el nombre de "parejas de espaciado". Este espaciado facilita la lectura y las letras se muestran equilibradas y proporcionales, especialmente con tamaños grandes.

Reducción del espaciado manual entre dos caracteres

Para espaciar el texto manualmente

1. Con la herramienta **Texto** A, seleccione los caracteres que desee espaciar manualmente.

   Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.
2. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** A para mostrar las opciones de caracteres.
3. En el área **Carácter** de la ventana acoplable Propiedades, escriba un valor en el cuadro **Rango de espaciado manual**.

   Los valores negativos disminuyen el espaciado entre caracteres; los valores positivos aumentan el espaciado entre caracteres.

Cambio de mayúsculas y minúsculas

CorelDRAWpermite cambiar las mayúsculas y minúsculas del texto artístico y de párrafo. Por ejemplo, puede aplicar versalitas a las siglas para que se mezclen visualmente con el texto. Si aplica el uso de mayúsculas predeterminado, el texto destacará demasiado y esto afectará a su legibilidad. En el siguiente ejemplo, el acrónimo "AM" aparece de las dos formas: en mayúsculas (predeterminado) y en versalitas.

Uso de mayúsculas predeterminado	Versalitas
La clase comienza a las 9:00 AM en el aula 132.	La clase comienza a las 9:00AM en el aula 132.

Puede controlar el uso de mayúsculas y minúsculas de las palabras, frases o párrafos del texto seleccionado. Por ejemplo, puede aplicar el tipo título al texto seleccionado para aplicar mayúsculas a la primera letra de cada palabra. Esta es una técnica de formato útil para los encabezados, como los títulos de libros o capítulos.

Puede cambiar texto automáticamente a minúsculas o mayúsculas sin tener que borrar ni volver a escribir las letras. Por ejemplo, si presiona la tecla Bloq Mayús y añade texto en mayúsculas accidentalmente, podrá cambiarlo a minúsculas sin tener que volver a escribirlo.

Con el texto en mayúsculas podrá ajustar el espaciado entre caracteres en mayúscula con el fin de mejorar la legibilidad, siempre y cuando la fuente admita espaciado de mayúsculas.

Para cambiar las mayúsculas y minúsculas del texto

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione un carácter o un bloque de texto.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** A para mostrar las opciones de caracteres.

3 En el área **Carácter** de la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Mayúsculas** y seleccione una de las opciones siguientes:

- **Ninguna**: desactiva todas las funciones de la lista.
- **Todo mayúsculas**: sustituye los caracteres en minúscula por mayúsculas.
- **Mayúsculas tipo título**: aplica la versión OpenType de la función si la fuente lo admite.
- **Versalita (auto)**: aplica la versión OpenType de la función si la fuente lo admite.
- **Todo en versalitas**: sustituye caracteres por una versión a menor escala de los caracteres en mayúscula.
- **Versalitas a partir de mayúsculas**: aplica la versión OpenType de la función si la fuente lo admite.
- **Versalitas (sintetizado)**: aplica una versión sintetizada de **Versalitas**, que parece la misma que en las versiones anteriores de CorelDRAW.

Si la fuente admite el espaciado de mayúsculas, podrá hacer clic en el botón **Espaciado de mayúsculas** A para aumentar el espaciado entre caracteres en mayúsculas y mejorar la legibilidad.

Si elige una fuente que no sea OpenType y que admita estilos de mayúsculas, CorelDRAW proporciona una versión sintetizada de los estilos Versalitas y Todo en versalitas.

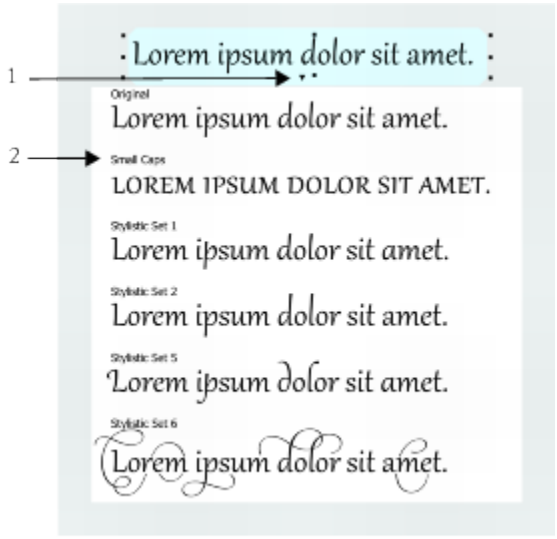
Algunas fuentes OpenType pueden parecer que son compatibles con funciones incompatibles.

También puede cambiar las mayúsculas y minúsculas del texto seleccionando un carácter o un bloque de texto, haciendo clic en **Texto** ▸ **Cambiar mayúsculas/minúsculas** y activando una opción en el cuadro de diálogo **Cambiar mayúsculas/minúsculas**.

Funciones de OpenType

CorelDRAW admite fuentes OpenType de modo que pueda aprovechar sus funciones tipográficas avanzadas. Las funciones OpenType le permiten elegir un aspecto alternativo de un carácter individual (también denominado glifo) o de una secuencia de caracteres. Por ejemplo, puede elegir glifos alternativos para juegos de números, fracciones o ligaduras.

Puede acceder a comandos y opciones de OpenType en el área Carácter de la ventana acoplable Propiedades. También puede permitir que CorelDRAW indique qué funciones OpenType puede aplicar activando la opción OpenType interactivo. Al seleccionar texto, aparece una flecha indicadora debajo del texto cuando hay una función OpenType disponible. Puede hacer clic en el indicador para acceder a una lista con las funciones OpenType más utilizadas que estén disponibles para el texto seleccionado.



Al hacer clic en la flecha indicadora de OpenType interactivo (1), se despliega una lista con las funciones OpenType más utilizadas que estén disponibles para el texto seleccionado.

La especificación de la fuente OpenType la crearon conjuntamente Adobe y Microsoft. Basándose en texto Unicode, las fuentes OpenType amplían las capacidades de las tecnologías de fuente más antiguas. Las ventajas más destacables de las fuentes OpenType son:

- Compatibilidad con varias plataformas (Windows y Mac OS)
- juegos de caracteres extendidos que ofrecen una mejor compatibilidad de idioma y funciones tipográficas avanzadas.
- Coexistencia con las fuentes Type 1 (PostScript) y TrueType
- Compatibilidad con un mayor límite de glifo (64k).

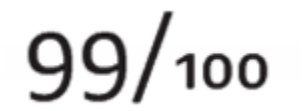
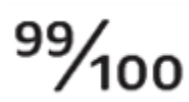
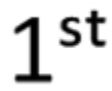
Funciones de OpenType

En la siguiente tabla, se describen las funciones OpenType que puede aplicar en CorelDRAW, siempre que la función esté incluida en la fuente.

Asimismo, CorelDRAW ofrece versiones sintetizadas de algunas funciones OpenType de Mayúsculas y Posición. Por ejemplo, si una fuente no admite una función, como Versalitas, CorelDRAW produce su propia versión del glifo aplicando una escala a la fuente.

Función OpenType	Descripción	Ejemplo
Mayúsculas	Cambia las mayúsculas y minúsculas del texto, lo que resultar útil para insertar títulos y siglas o acrónimos.	LOREM Versalitas

Función OpenType	Descripción	Ejemplo
Posición	Muestra caracteres como superíndice o subíndice, lo que resulta útil para insertar notas al pie o símbolos matemáticos. Si selecciona una fuente OpenType que no admita subíndice y superíndice o una fuente que no sea OpenType, puede aplicar un glifo sintetizado.	Lore^{m} Superíndice
Estilos de números	Incluye funciones para controlar el aspecto de los números	Consulte los ejemplos que figuran a continuación:
Estilos de números: números alineados proporcionales	Muestra números de distintas anchuras, lo que resulta más adecuado a la hora de insertar números en texto del cuerpo del mensaje. Sin embargo, los números tienen una altura fija, que suele coincidir con la altura de las mayúsculas.	123
Estilos de números: números alineados tabulares	Muestra números con la misma anchura, espaciado y altura, lo que resulta útil a la hora de alinear texto y mostrarlo en una tabla.	123
Estilos de números: números antiguos proporcionales	Muestra números de distinta anchura y altura. El estilo es más adecuado para mezclar números con mayúsculas y minúsculas mezcladas en el texto.	123
Estilos de números: números antiguos tabulares	Muestra números con la misma anchura, pero con distinta altura.	123
Fracción	Muestra números separados por una barra inclinada como fracciones. El número de fracciones disponibles varía de una fuente a otra. Aplique esta función solo a los números que desee que aparezcan como fracciones.	Consulte los ejemplos que figuran a continuación:
Fracción: numerador	Muestra un numerador (por ejemplo, 456/), como un glifo de fracción. Esto resulta útil cuando se muestren fracciones que no son estándares (por ejemplo, 456/789), como fracciones. Utilice la función Numerador junto con la función Denominador para que se muestren fracciones que no sean estándares como fracciones.	$^{99}/_{100}$

Función OpenType	Descripción	Ejemplo
Fracción: denominador	Muestra un denominador (por ejemplo, /789), como un glifo de fracción. Esto resulta útil cuando se muestren fracciones que no son estándares (por ejemplo, 456/789), como fracciones. Utilice la función Denominador junto con la función Numerador para que se muestren fracciones que no sean estándares como fracciones.	
Fracción: fracción	Muestra fracciones estándares como glifos de fracción.	
Fracción: fracción alternativa	Muestra una fracción con una línea divisoria horizontal en lugar de una barra inclinada.	No disponible
Ordinales	Muestra números ordinales mediante un número y un sufijo en superíndice. Por ejemplo, puede hacer que aparezca "primero" como "1.º" o "segundo" como "2.ª". Aplique esta función solo al texto que desee que aparezca como un ordinal.	
Cero tachado diagonalmente	Muestra ceros con una barra diagonal, lo que hace que se distingan más fácilmente de la letra O. Esta función resulta útil cuando aparecen números en informes financieros.	
Ornamentos	Sustituye un carácter por un ornamento que creó el diseñador de la fuente para que coincidiese con el motivo de la fuente.	No disponible
Alternativas estilísticas	Aplica un diseño alternativo a los caracteres.	
Conjuntos estilísticos	Aplica un diseño alternativo a una selección de texto.	
Variantes con florituras	Inserta caracteres decorativos de tipo caligráfico.	

Función OpenType	Descripción	Ejemplo
Alternativas contextuales	Le permiten ajustar texto con precisión aplicando un diseño alternativo a un solo carácter o a una secuencia de caracteres, en función de los caracteres circundantes. Por ejemplo, puede aplicar esta función a texto basado en caligrafías para que fluya de forma más natural.	No disponible
Formularios que distinguen entre mayúsculas y minúsculas	Desplaza la posición de los signos de puntuación de modo que se alineen con texto en mayúsculas o números alineados.	No disponible
Ligaduras estándares	Sustituye un par de letras (o una secuencia de letras) por un glifo, que se denomina "ligadura". Muchas fuentes OpenType incluyen ligaduras estándares para fi, fl, ff, ffi y ffl. Su objetivo es mejorar la legibilidad del texto.	
Ligaduras discrecionales	Reemplaza una combinación de letras no estándar por una ligadura. Las ligaduras discrecionales diseñadas para decorar son incompatibles con la mayoría de las fuentes OpenType.	
Ligaduras contextuales	Inserta el glifo que mejor se adapte a los caracteres circundantes. Las ligaduras contextuales están diseñadas para aumentar la legibilidad mejorando el comportamiento de unión entre los caracteres de una ligadura.	No disponible
Ligaduras históricas	Sustituye un par de letras (o una secuencia de letras) por una ligadura basada en usos históricos. Las ligaduras históricas están diseñadas para decorar y son incompatibles con la mayoría de las fuentes OpenType. La mayoría de las ligaduras históricas utilizadas habitualmente son las letras combinadas con otro carácter, como sh, si, sl, ss y st.	No disponible
Formularios históricos	Sustituye caracteres modernos por caracteres que se utilizaban habitualmente en documentos históricos. Los formularios históricos son útiles para recrear texto histórico.	No disponible

Para aplicar una función OpenType al texto

1 Con la herramienta **Texto** A, un solo carácter o una secuencia de caracteres.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** A para mostrar las opciones de caracteres.

3 En el área **Carácter** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en un botón de función OpenType y, si es posible, seleccione una función de la lista.

Algunas fuentes OpenType pueden parecer que son compatibles con funciones incompatibles.

Para activar el indicador de función OpenType en pantalla

- Haga clic en la herramienta **Texto** A y, a continuación, en el botón **OpenType interactivo** O de la barra de propiedades.

Si hay una función OpenType disponible para el texto seleccionado, aparece una flecha ▼ debajo del texto.

También es posible

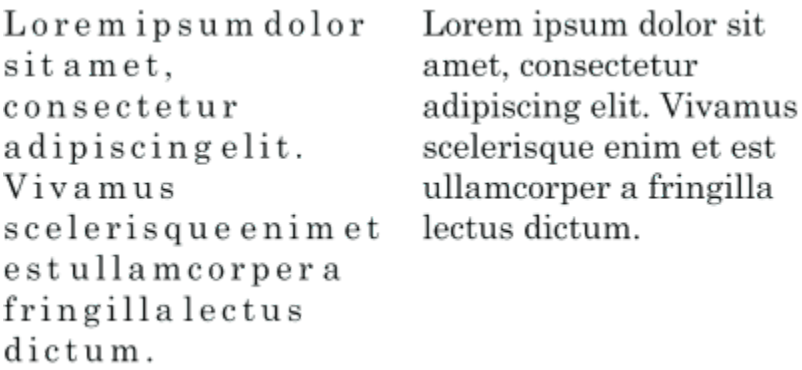
Ver una lista con las funciones OpenType más utilizadas en pantalla	Haga clic en la flecha ▼ que aparece debajo del texto en la ventana de documento.
Aplicar una función OpenType a una selección de texto	En la lista de funciones OpenType, haga clic en una función.

Ajustar el espaciado entre caracteres y entre palabras

Puede mejorar la legibilidad del texto ajustando el espaciado entre caracteres y entre palabras. Si las letras o palabras están demasiado juntas (o demasiado separadas), dificultan la lectura. CorelDRAW ofrece distintas herramientas para controlar el espaciado del texto.

Espaciado entre caracteres

Puede cambiar el espaciado entre caracteres (también conocido como “espaciado entre letras”) en un bloque de texto. Por ejemplo, justificar completamente la alineación de un bloque de texto puede insertar demasiado espacio entre los caracteres, lo que crea un desequilibrio visual. Para mejorar la legibilidad, puede reducir el espaciado entre caracteres.

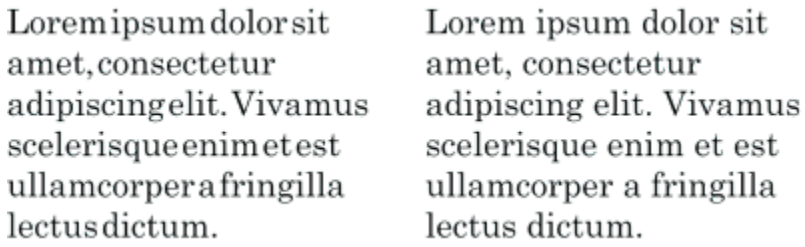


Un mayor espaciado entre los caracteres (izquierda) dificulta la lectura del texto. Un menor espaciado entre los caracteres (derecha) mejora la legibilidad.

Si desea cambiar el espaciado entre varios caracteres, deberá ajustarlo manualmente. Si desea obtener más información, consulte la sección "Espaciado manual de un rango de caracteres" en la página 521.

Espaciado entre palabras

También puede ajustar el espaciado entre las palabras.



Un espaciado reducido entre las palabras dificulta la distinción de palabras individuales dentro de un párrafo (izquierda). Un mayor espaciado entre las palabras (derecha) facilita la lectura del párrafo.

Para ajustar el espaciado entre caracteres

1 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Con la herramienta **Texto** A, coloque el cursor en un bloque de texto.
- Con la herramienta **Selección** , haga clic en un objeto de texto artístico o en un marco de texto.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.

3 En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, escriba un valor en el cuadro **Espaciado de caracteres**.

Los valores para ajustar el espaciado representan un porcentaje del carácter de espacio. Los valores **Carácter** pueden estar comprendidos entre el -100 y el 2.000 por ciento. Los valores Carácter pueden estar comprendidos entre el 0 y el 2.000 por ciento.

También puede cambiar el espaciado entre caracteres de forma proporcional haciendo clic en la herramienta **Forma** seleccionando el objeto de texto y arrastrando la flecha de **Espaciado horizontal interactivo** en la esquina inferior derecha del objeto de texto.

Puede aumentar el espaciado entre caracteres de texto en mayúsculas utilizando el espaciado de mayúsculas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para cambiar las mayúsculas y minúsculas del texto" en la página 522.

Para ajustar el espaciado entre palabras

1 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Con la herramienta **Texto**, coloque el cursor en un bloque de texto.
- Con la herramienta **Selección**, haga clic en un objeto de texto artístico o en un marco de texto.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

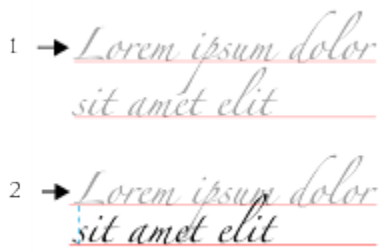
2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.

3 En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, escriba un valor en el cuadro **Espaciado de palabras**.

También puede cambiar el espaciado entre palabras de forma proporcional haciendo clic en la herramienta **Forma** manteniendo presionada la tecla **Mayús**, seleccionando el objeto de texto y arrastrando la flecha de **Espaciado horizontal interactivo** de la esquina inferior derecha del objeto de texto.

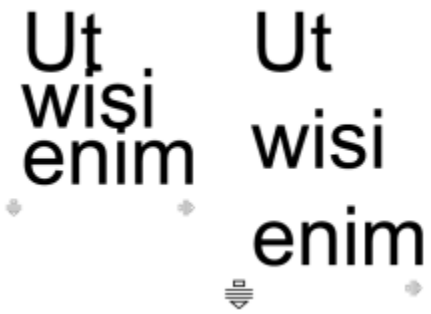
Ajustar el interlineado y del espaciado entre párrafos

Puede cambiar el espaciado entre las líneas del texto, lo que también se conoce como "interlineado".



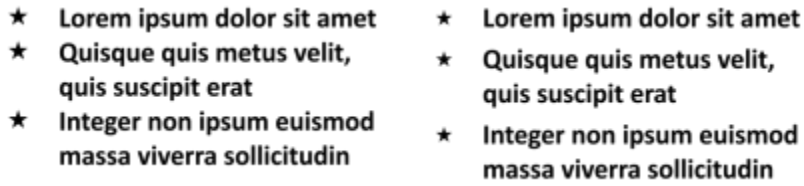
Un interlineado bien equilibrado (1) puede mejorar la legibilidad del texto. Un interlineado insuficiente puede reducir la legibilidad al provocar la superposición de las letras (2).

En CorelDRAW, también puede ajustar el interlineado de un objeto de texto con la herramienta **Forma**.



Ajuste proporcional del interlineado mediante la herramienta Forma

Puede cambiar el espaciado entre los párrafos, lo que resulta útil a la hora de ajustar el texto. Si un párrafo está colocado en la parte superior o inferior de un marco, el espaciado no se aplica al espacio entre el texto del párrafo y el marco.



El interlineado de la lista con marcas (izquierda) se ha aumentado al ajustar el espaciado anterior y posterior al párrafo (derecha).

Para ajustar el interlineado

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto de párrafo.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.

3 En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, escoja una de las siguientes unidades de medida del cuadro de lista **Unidades de espaciado vertical**:

- **% de altura de carácter**: permite utilizar un valor porcentual según la altura de los caracteres.
- **Puntos**: permite utilizar puntos.
- **% de tamaño de punto**: permite utilizar un valor porcentual según el tamaño de los puntos de los caracteres.

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

También puede cambiar el interlineado de forma proporcional haciendo clic en la herramienta **Forma**, seleccionando el objeto de texto y arrastrando la flecha de **Espaciado vertical interactivo** situada en la esquina inferior izquierda del objeto de texto.

Para ajustar el espaciado entre los párrafos

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto de párrafo.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.

3 En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, seleccione una unidad de medida para el espaciado lineal en el cuadro de lista **Unidades de espaciado vertical**.

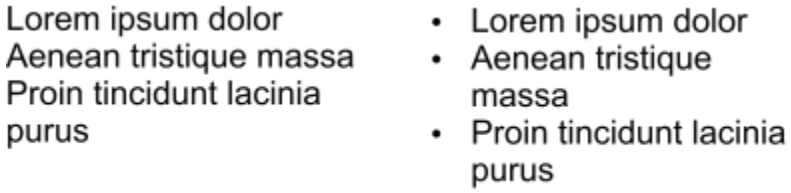
4 Escriba un valor en uno de los cuadros siguientes:

- **Espaciado anterior al párrafo:** permite especificar la cantidad de espacio que se insertará encima del texto del párrafo.
- **Espaciado posterior al párrafo:** permite especificar la cantidad de espacio que se insertará debajo del texto del párrafo.

También puede utilizar este procedimiento para ajustar el espaciado entre los elementos de una lista con marcas.

Añadir marcas en el texto

Las listas con marcas permiten asignar formato a porciones de información. Puede ajustar texto alrededor de marcas o puede desplazar una marca del texto para crear una sangría francesa. CorelDRAW permite personalizar marcas cambiando su tamaño, posición y distancia del texto. También puede modificar el espaciado entre los elementos de una lista con marcas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para ajustar el interlineado" en la página 530.



Tres párrafos (izquierda) se han convertido en una lista con marcas (derecha).

Puede quitar una marca sin eliminar el texto.

Para añadir marcas rápidamente al texto de párrafo

1. Con la herramienta **Texto** A, arrastre el cursor por el texto de párrafo al que desea dar formato como una lista con marcas.
2. Haga clic en el botón **Lista con marcas** de la barra de propiedades.

Para añadir marcas

1. Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto de párrafo.

   Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.
2. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.
3. En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón de la flecha situado en la parte inferior del área **Párrafo** para mostrar las opciones adicionales.
4. Active la casilla de verificación **Marcas**.
5. Haga clic en el botón **Configuración de marcas** ■■■, que está situada a la derecha de la casilla de verificación **Marcas**.
6. En el cuadro de diálogo **Marcas**, realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Previsualizar texto con marcas	Active la casilla **Previsualización**.
Elegir una fuente	En el área **Aspecto**, seleccione una fuente del cuadro de lista **Fuente**.

Para	Realice lo siguiente
Elegir un símbolo	Abra el selector **Símbolo** y haga clic en un símbolo.
Establecer un tamaño de marca	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño**.
Ajustar la posición de las marcas	Escriba un valor en el cuadro **Desplazamiento respecto a línea base**.
Establecer la distancia desde el marco de texto	En el área **Espaciado**, escriba un valor en el cuadro **De marco de texto a marca**.
Establecer la distancia entre la marca y el texto	Escribir un valor en el cuadro **De marca a texto**.

También es posible

Añadir una marca con sangría francesa	Active la casilla de selección **Usar estilo de sangría francesa para lista con marcas**.
Cambiar el color de una marca	Seleccione la marca con la herramienta **Texto** A y haga clic en un color de la paleta de colores.
Quitar marcas	En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, desactive la casilla **Marcas**.

Las marcas se insertan al comienzo de cada nueva línea precedida de un retorno.

Puede ajustar el espaciado entre las marcas aumentando o disminuyendo el espacio anterior y posterior a un párrafo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para ajustar el espaciado entre los párrafos" en la página 530.

Capitulares

La aplicación de capitulares, también llamadas mayúsculas iniciales, a los párrafos agranda la primera letra y la inserta en el cuerpo del texto. Puede personalizar una letra capitular cambiando distintos valores de configuración. Por ejemplo, puede cambiar la distancia entre la letra capitular y el cuerpo del texto, o especificar el número de líneas de texto que aparecerá junto a la letra capitular. Puede quitar la letra capitular de cualquier carácter sin eliminar la letra.

Puede añadir una letra capitular (izquierda) o una letra capitular con sangría francesa (derecha).

Puede previsualizar una letra capitular antes de añadirla a un dibujo. Los cambios que realiza se aplican temporalmente al texto de la ventana de dibujo, de modo que pueda ver el aspecto que tendrá la letra capitular cuando la añada.

Para añadir una capitular

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto de párrafo.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.

3 En el área **Párrafo** de la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón de la flecha situado en la parte inferior del área **Párrafo** para mostrar las opciones adicionales.

4 Active la casilla de verificación **Capitulares**.

5 Haga clic en el botón **Configuración de capitulares** ■■■.

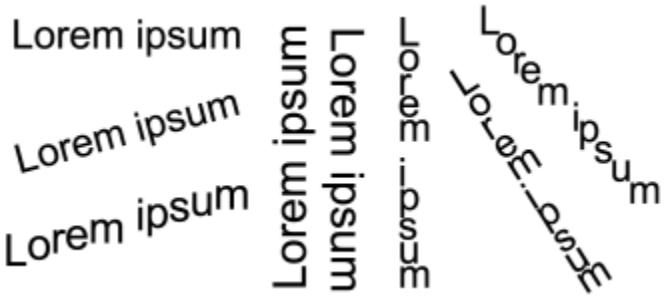
6 En el cuadro de diálogo **Capitular**, realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Haga lo siguiente
Especificar el número de líneas junto a una letra capitular	En el área **Aspecto**, escriba un valor en el cuadro **Número de líneas de capitular**.
Especificar la distancia entre la letra capitular y el cuerpo del texto	En el área **Aspecto**, escriba un valor en el cuadro **Espacio después de capitular**. Esto establece el espacio a la derecha de la letra capitular.
Previsualizar una letra capitular	Active la casilla **Previsualización**.
Descentrar la letra capitular del cuerpo del texto.	Active la casilla de selección **Usar estilo de sangría francesa para capitular**.
Eliminar capitulares	En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, desactive la casilla **Capitulares**.

Cambiar la posición y ángulo de caracteres

Puede modificar el aspecto del texto desplazando los caracteres vertical u horizontalmente, lo que cambia la posición de los caracteres seleccionados con respecto a los caracteres circundantes.

También puede girar caracteres especificando un ángulo de rotación.



Ejemplos de rotación de texto

Para desplazar un carácter

1. Con la herramienta **Texto** A, seleccione un carácter o un bloque de texto.

   Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.
2. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** A para mostrar las opciones de caracteres.
3. En el área **Carácter** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón de la flecha ▼ situado en la parte inferior del área **Carácter** para mostrar las opciones adicionales.
4. Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Desplazar caracteres horizontalmente	Escriba un valor en el cuadro **Desplazamiento horizontal de caracteres**.
Desplazar caracteres verticalmente	Escriba un valor en el cuadro **Desplazamiento vertical de caracteres**.

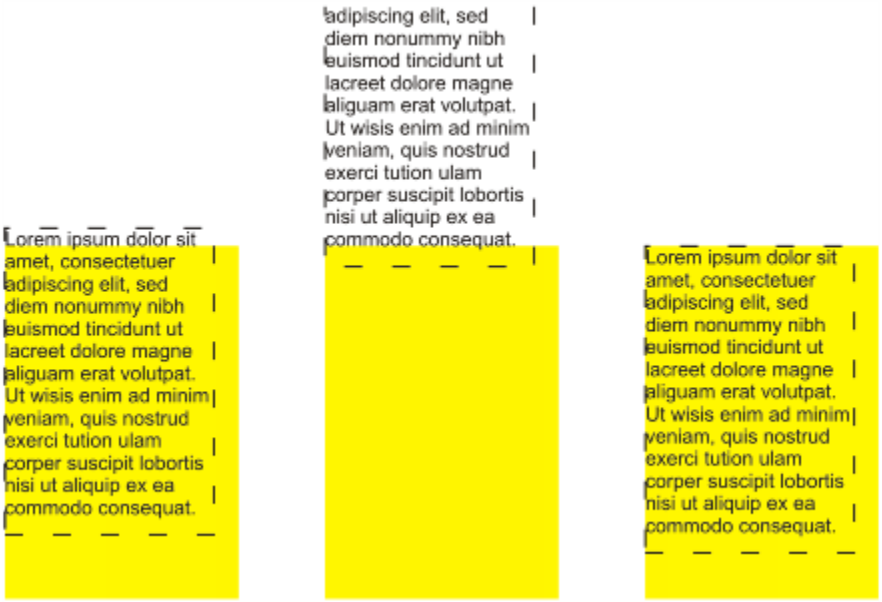
Para girar un carácter

1. Con la herramienta **Texto** A, seleccione un carácter o un bloque de texto.

   Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.
2. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** A para mostrar las opciones de caracteres.
3. En el área **Carácter** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón de la flecha ▼ situado en la parte inferior del área **Carácter** para mostrar las opciones adicionales.
4. Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de caracteres**.

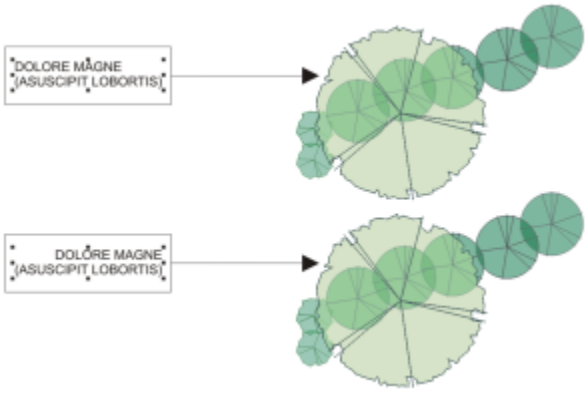
Alinear texto

CorelDRAW permite alinear texto de varias formas. Puede alinear texto de un párrafo horizontal o verticalmente con respecto a su marco de texto. Puede alinear texto de párrafo con la cuadrícula de línea base. Si desea obtener más información, consulte la sección "Alinear texto a la cuadrícula de línea base" en la página 499. También puede alinear texto con un objeto seleccionado.



Puede alinear un objeto de texto con otros objetos mediante la línea base de la primera línea, la línea base de la última línea o el borde del marco de texto.

El texto artístico solo se puede alinear horizontalmente. Cuando alinea texto artístico, todo el objeto de texto se alinea en relación con la caja delimitadora. Si los caracteres no se han desplazado horizontalmente, al no aplicar ninguna alineación se producirá el mismo resultado que si se alinean a la izquierda.



El texto artístico se alinea dentro de la caja delimitadora, que está indicada por ocho tiradores de selección (cuadrados negros). El texto de la parte superior se alinea a la izquierda, y el texto de la parte inferior se alinea a la derecha.

Para alinear texto horizontalmente

1 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto que desee alinear.

- Con la herramienta **Selección** , haga clic en un objeto de texto artístico o en un marco de texto cuyo contenido desee alinear.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.

3 En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en una de las siguientes opciones:
- **Sin alineación horizontal**: aplica la configuración de alineación predeterminada.
- **Alinear a la izquierda**: alinea el texto con el lado izquierdo del marco de texto o de la caja delimitadora de texto artístico.
- **Centro**: centra el texto en el marco de texto.
- **Alinear a la derecha**: alinea el texto con el lado derecho del marco de texto y de la caja delimitadora de texto artístico.
- **Justificar completamente**: alinea texto, a excepción de la última línea, con los lados izquierdo y derecho del marco de texto.
- **Forzar justificación**: alinea el texto, incluida la última línea, con los lados izquierdo y derecho del marco de texto.

También puede alinear el texto horizontalmente haciendo clic en el botón **Alineación horizontal** de la barra de propiedades eligiendo un estilo de alineación en el cuadro de lista. La barra de propiedades muestra un icono que corresponde al estilo de alineación actual.

Puede alinear varios párrafos en un marco de texto seleccionándolos con la herramienta **Texto** y eligiendo un estilo de alineación.

Para alinear texto de párrafo verticalmente

1 Con la herramienta **Selección** , haga clic en un marco de texto.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón **Marco** para mostrar las opciones de marco.

3 En el área **Marco** de la ventana acoplable Propiedades, seleccione una opción de alineación del cuadro de lista de alineación **Vertical**.

Para alinear texto con un objeto

1 Con la herramienta **Selección** , mantenga presionada la tecla **Mayús**, haga clic en el objeto de texto y, a continuación, en el objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Alinear y distribuir** ▸ **Alinear y distribuir**.

3 En el área **Texto**, haga clic en uno de los botones siguientes:
- **Primera línea de la línea base** : utiliza la línea base de la primera línea de texto para alinear los objetos.
- **Última línea de la línea base** : utiliza la línea base de la última línea de texto para alinear los objetos.
- **Caja delimitadora** : alinea el texto con su caja delimitadora.

4 En el área **Alinear objetos con**, haga clic en el botón **Objetos activos** .

5 En el área **Alinear**, haga clic en uno de los siguientes botones con el fin de usar el borde o el centro de un objeto para la alineación.
- **Alinear borde izquierdo** : alinea los bordes izquierdos de los objetos.
- **Alinear centro horizontalmente** : alinea los centros de los objetos a lo largo de un eje vertical.
- **Alinear borde derecho** : alinea los bordes derechos de los objetos.
- **Alinear borde superior** : alinea los bordes superiores de los objetos.
- **Alinear centro verticalmente** : alinea los centros de los objetos a lo largo de un eje horizontal.

- **Alinear borde inferior** : alinea los bordes inferiores de los objetos.

Para alinear objetos desde sus contornos, haga clic en el botón **Contorno** .

Si selecciona los objetos de texto de uno en uno, el último objeto seleccionado es la referencia para alinear los demás. Si seleccionar los objetos con un recuadro antes de alinearlos, se utilizará el objeto situado en la esquina superior izquierda de la selección.

Añadir tabulaciones y sangrías

Puede modificar las posiciones de tabulación existentes cambiando su alineación. También puede añadir caracteres guía, de modo que los puntos (u otros caracteres) precedan a las posiciones de tabulación automáticamente. Asimismo, puede añadir nuevas posiciones de tabulación y quitar las existentes.

El sangrado cambia el espaciado entre un marco de texto y el texto que contiene. También puede añadir y quitar sangrías sin eliminar ni volver a escribir el texto. Puede sangrar un párrafo completo, la primera línea de un párrafo o todas las líneas de un párrafo menos la primera línea (sangría francesa). También puede introducir la sangría a partir del lado derecho del marco de texto.

Para modificar una posición de tabulación

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventana acoplable** ▸ **Propiedades**.
2. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.
3. En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón de la flecha situado en la parte inferior del área **Párrafo** para mostrar las opciones adicionales.
4. Haga clic en el botón **Configuración de tabulador**.
5. Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Cambiar la alineación de posiciones de tabulación	Haga clic en la celda de la columna **Alineación** y elija una opción de alineación en el cuadro de lista.
Definir posiciones de tabulación con caracteres guía	Haga clic en la celda de la columna **Caracteres guía** y seleccione **Activados** del cuadro de lista.
Eliminar una posición de tabulación	Haga clic en la celda, y a continuación en **Eliminar**.
Cambiar el carácter guía predeterminado	Haga clic en **Opciones de caracteres guía**, abra el selector **Caracteres** y haga clic en uno.
Cambiar el espaciado de los caracteres predeterminado	Haga clic en **Opciones de caracteres guía** y escriba un valor en el cuadro **Espaciado**.

También puede añadir, desplazar o eliminar posiciones de tabulación en la regla horizontal de la parte superior de la ventana de dibujo. Haga clic para añadir una posición de tabulación, arrastre un marcador de tabulación para desplazarlo y arrastre un marcador de tabulación fuera de la regla para eliminarlo. Si desea obtener información sobre reglas, consulte la sección "Reglas" en la página 618.

Para añadir una posición de tabulación

1. Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto de párrafo.
2. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.
3. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.
4. En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón de la flecha situado en la parte inferior del área **Párrafo** para mostrar las opciones adicionales.
5. Haga clic en el botón **Configuración de tabulador** ■■■.
6. Haga clic en **Añadir**.
7. Haga clic en la nueva celda de la columna **Tabuladores** y escriba un valor.

Para sangrar texto de párrafo

1. Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto de párrafo.
2. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.
3. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.
4. En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, escriba valores en los siguientes campos:
   - **Sangría de la primera línea**: sangra la primera línea del texto con respecto al lado izquierdo del marco.
   - **Sangría de línea izquierda**: crea una sangría francesa con respecto al lado izquierdo del marco de texto; todas las líneas, excepto la primera, se sangran.
   - **Sangría de línea derecha**: sangra el texto con respecto al lado derecho del marco.

Puede quitar sangrías escribiendo **0** en los cuadros **Sangría de la primera línea**, **Sangría de línea izquierda** y **Sangría de línea derecha**.

Puede sangrar un párrafo entero escribiendo el mismo valor en los cuadros **Sangría de la primera línea** y **Sangría de línea izquierda**.

Estilos de texto

CorelDRAW ofrece funciones de estilo avanzadas que le permiten aplicar formato al texto de sus documentos con rapidez, facilidad y coherencia. Un estilo es una colección de atributos de formato que definen propiedades de objeto, como propiedades de texto artístico y de párrafo. Por ejemplo, para definir un estilo de caracteres, puede especificar el tipo de fuente, el estilo y tamaño de la fuente, el color de texto y de fondo, la posición de los caracteres, mayúsculas, etc. Puede crear estilos y conjuntos de estilos para el texto. También puede cambiar el estilo de texto predeterminado, de modo que se apliquen las mismas propiedades a todos los textos artísticos o de párrafo. Por ejemplo, puede cambiar el tipo y tamaño de fuente o el texto a negrita o cursiva. Si desea obtener más información, consulte la sección "Estilos y conjuntos de estilos" en la página 587.

Separación silábica

La separación silábica puede emplearse para partir una palabra que no encaja en el final de una línea. Puede separar sílabas de manera automática mediante una definición de separación de sílabas preestablecida combinada con sus propias configuraciones de separación de sílabas. Es posible establecer el número mínimo de caracteres que se encuentra antes y después de un guion. También se puede especificar el número de caracteres de la "zona activa", que es el área que se encuentra al final de una línea y donde puede producirse una separación de sílabas.

Es posible insertar un guion optativo dentro de una palabra para crear un salto de palabra específico al final de una línea. Igualmente puede crear definiciones personalizadas que especifican la posición de guiones opcionales en determinadas palabras en el momento en que las escriba, las pegue o las importe en la aplicación.

Para separar sílabas de forma automática el texto de párrafo

1. Con la herramienta **Texto** A, seleccione el marco de texto o el texto de párrafo.

   Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.
2. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.
3. En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón de la flecha situado en la parte inferior del área **Párrafo** para mostrar las opciones adicionales.
4. Active la casilla de verificación **Separación por sílabas**.
5. Haga clic en el botón **Separación silábica**.
6. En el cuadro de diálogo **Separación silábica**, active la casilla de verificación **Aplicar automáticamente separación silábica a texto de párrafo**.

La separación silábica puede utilizarse con cualquiera de los idiomas que dispongan de las herramientas de escritura correspondientes en la aplicación. Si desea obtener más información sobre los módulos de idiomas, consulte la sección "Operaciones con idiomas" en la página 566.

Si no aparece ninguna palabra separada por sílabas en el párrafo después de haber aplicado la función de separación silábica, puede que tenga que modificar la configuración de la separación silábica.

Para modificar la configuración de la separación silábica

1. Con la herramienta **Texto** A, seleccione el marco de texto o el texto de párrafo.

   Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.
2. En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.
3. En el área **Párrafo** de la ventana acoplable Propiedades, haga clic en el botón de la flecha situado en la parte inferior del área **Párrafo** para mostrar las opciones adicionales.
4. Con la casilla de verificación **Separación por sílabas** activada, haga clic en el botón **Separación silábica** ■■■.
5. En el cuadro de diálogo **Separación silábica**, realice una o varias tares de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Aplicar separación silábica a palabras con mayúscula	Active la casilla de selección **Separar palabras en mayúscula**.

Para	Realice lo siguiente
Aplicar separación silábica a palabras con letras en mayúscula	Active la casilla de selección **Separar palabras mediante Todo mayúsculas**.
Seleccionar la longitud mínima de palabra para la separación silábica automática	En el área **Criterios de separación silábica**, escriba un valor en el cuadro **Longitud mínima de palabra**. Este valor representa el número mínimo de caracteres que deben contener las palabras con separación silábica.
Establecer el número mínimo de caracteres que deben preceder a un guion	En el área **Criterios de separación silábica**, escriba un valor en el cuadro **Número mínimo de caracteres antes de separación**.
Establecer el número mínimo de caracteres que deben seguir a un guion	En el área **Criterios de separación silábica**, escriba un valor en el cuadro **Número mínimo de caracteres después de separación**.
Establecer la "zona activa"	En el área **Criterios de separación silábica**, escriba un valor en el cuadro **Distancia de margen derecho**. Este valor representa el número de caracteres de la zona activa. Las palabras que no se adapten a esta zona llevarán un guion o se colocarán en la siguiente línea.

Para insertar un guion de separación silábica

1. Con la herramienta **Texto** A, haga clic en una palabra en la que desee colocar un guion optativo.
2. Haga clic en **Texto** ▸ **Insertar código de formato** ▸ **Guion de separación silábica**.

Puede insertar un guion optativo de separación silábica pulsando las teclas **Ctrl** + **-**.

Para crear un definición personalizada de los guiones de separación silábica

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

También es posible

Crear una definición de separación silábica personalizada para un teclado de idioma específico	Active la casilla de selección **Mostrar todos los idiomas** y seleccione una opción de idioma del cuadro de lista **Idioma**.

También es posible	
Insertar automáticamente separación silábica personalizada al escribir	Active la casilla de selección **Al escribir**.
Insertar de forma automática la separación silábica personalizada al escribir, pegar o importar texto	Active la casilla **Al pegar e importar texto**.
Eliminar una definición de separación silábica personalizada	Haga clic en **Quitar definición**.

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

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

Puede buscar y reemplazar guiones de separación silábica. Si desea obtener más información, consulte las secciones "Para buscar texto " en la página 501 y "Para buscar y reemplazar texto" en la página 502.

Códigos de formato

Puede insertar códigos de formateo, tales como guiones largos y espacios sin salto. En algunos programas, los códigos de formato se llaman “símbolos”. En la siguiente tabla, figuran los códigos de formato disponibles y sus accesos directos de teclado correspondientes.

Código de formato	Acceso directo
Espacio de raya	**Ctrl + Mayús + M**
Espacio de guion	**Ctrl + Mayús + N**
Espacio de raya de 1/4	**Ctrl + Alt + Espacio**
Espacio sin salto	**Ctrl + Mayús + Espacio**
Tabulador	**Tabulador**
Salto de columna o salto de marco de texto	**Ctrl + Intro**
Raya	**Alt + _**
Guion	**Alt + -**
Guion sin salto	**Ctrl + Mayús + -**

Código de formato	Acceso directo
Guion optativo	Ctrl + -

Puede personalizar todas las teclas de acceso directo. Si desea obtener información sobre la personalización de estas teclas de acceso directo, consulte la categoría de comandos **Texto** en "Para asignar un acceso directo de teclado a un comando" en la página 883.

Puede buscar y reemplazar códigos de formateo. Si desea obtener más información, consulte las secciones "Para buscar texto " en la página 501 y "Para buscar y reemplazar texto" en la página 502.

Para insertar un código de formato

1 Con la herramienta **Texto** A, haga clic para situar el cursor en el punto donde desea insertar un carácter o espacio.

2 Haga clic en **Texto** ▸ **Insertar código de formato** y seleccione un código de formato del menú.

El menú **Insertar código de formato** no está disponible cuando la herramienta **Texto** no está activa.

Puede insertar caracteres no incluidos en el menú **Insertar código de formato** haciendo clic en **Texto** ▸ **Glifos** y haciendo clic en el carácter en la ventana acoplable **Glifos**.

Caracteres no imprimibles

Puede mostrar caracteres no imprimibles, tales como espacios, tabulaciones y códigos de formato. Por ejemplo, al mostrar caracteres no imprimibles, los espacios aparecerán como un punto pequeño negro, los espacios sin salto como un círculo y los espacios de raya como una línea. Si se activa la opción, los caracteres no imprimibles solo aparecen cuando se añade o edita texto.

Para mostrar los caracteres no imprimibles

- Haga clic en **Texto** ▸ **Mostrar caracteres no imprimibles**.

CorelDRAW 2019

Operar con texto en diferentes idiomas

En CorelDRAW, puede trabajar con texto en diferentes idiomas. Por ejemplo, si ha instalado CorelDRAW en un sistema operativo asiático o ha instalado el soporte de idioma asiático en un sistema operativo de otro tipo, es posible aprovechar las ventajas de las funciones de formato de texto asiático que ofrece CorelDRAW.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Asignar formato a texto asiático" (página 543)
- "Reglas de salto de línea para texto asiático" (página 544)
- "Compatibilidad OpenType para texto asiático" (página 545)
- "Asignar formato al texto multilingüe" (página 546)
- "Visualizar texto en cualquier idioma correctamente" (página 547)

Asignar formato a texto asiático

CorelDRAW solo es compatible con la entrada de caracteres asiáticos si está instalado en un sistema operativo adecuado o se ha instalado el soporte de idioma asiático en un sistema operativo que no sea no asiático. Cuando escriba texto, puede elegir una fuente y una orientación de texto (horizontal o vertical) predeterminadas. Cuando escribe texto artístico o de párrafo, el programa utiliza un estilo predeterminado de texto artístico o de párrafo.

Para elegir una fuente predeterminada para el texto asiático

1. Haga clic en la herramienta **Texto** A.
2. Presione la tecla **Esc** para garantizar que no se haya seleccionado ningún objeto.
3. Elija un método de entrada en el editor de método de entrada (IME) de la barra de estado de Windows.
   Si se muestra la barra **Idioma** de Windows, puede elegir un método de entrada en la barra **Idioma**.
4. Escoja una fuente en el cuadro **Lista de fuentes** de la barra de propiedades.
5. Elija un estilo de fuente en el cuadro de lista **Estilo de fuente**.

Para elegir una orientación de texto para texto asiático

1. Con la herramienta **Selección** , seleccione el marco que contenga el texto cuya orientación desee cambiar.
2. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

3 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Fotograma** para mostrar los controles de fotogramas.

4 En el cuadro de lista **Orientación del texto**, elija una de las siguientes opciones de orientación:
- **Horizontal**
- **Vertical**

La orientación predeterminada para el texto asiático es la horizontal.

Si cambia la orientación del texto de horizontal a vertical, los caracteres de subrayado se convierten en líneas a la izquierda y los caracteres de sobrerrayado se convierten en líneas a la derecha.

La configuración de orientación del texto se aplica a todo el objeto de texto. No puede tener texto con orientaciones diferentes en un objeto de texto.

Si tiene instalado el soporte de texto asiático en su sistema operativo, también puede cambiar la orientación del texto haciendo clic en los botones **Orientación del texto vertical** u **Orientación del texto horizontal** en la barra de propiedades cuando la herramienta **Texto** esté activa.

Reglas de salto de línea para texto asiático

CorelDRAW incluye reglas de salto de línea que podrá utilizar con texto asiático si dispone de un sistema operativo asiático. En la mayoría de los idiomas asiáticos, una línea de texto se puede dividir entre dos caracteres cualesquiera, con algunas excepciones. Ciertos caracteres no pueden aparecer al principio de una línea. Son los denominados "caracteres iniciales". Otros caracteres, denominados "caracteres siguientes", no pueden aparecer al final de una línea. La línea solo se puede dividir después del carácter siguiente o antes del que lo precede. Existe un tercer grupo de caracteres, los denominados "caracteres de desbordamiento", que no fuerzan el inicio de una nueva línea, sino que pueden escribirse al final de una línea, aunque sobrepasen los márgenes derecho (si la escritura es horizontal) o inferior (si la escritura es vertical).

Para aplicar una o varias de estas reglas de salto de línea, basta con activarlas. Para personalizarlas, puede añadir o quitar caracteres. Además, puede restablecer las reglas predeterminadas.

Para activar o desactivar las reglas de salto de línea

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Reglas de salto de línea**.

2 En el cuadro de diálogo **Reglas de salto de línea para texto oriental** active las casillas que considere apropiadas:
- **Caracteres iniciales**: impide que se realice el salto de línea antes de cualquiera de los caracteres de la lista.
- **Caracteres siguientes**: impide que se inserte un salto de línea tras cualquiera de los caracteres de la lista.
- **Caracteres de desbordamiento**: posibilita que los caracteres de la lista puedan extenderse más allá del margen de la línea.

Para ver el elemento de menú **Reglas de salto de línea**, debe tener instalado en el sistema operativo el soporte de idioma asiático.

Para añadir o quitar caracteres a una regla de salto de línea

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Reglas de salto de línea**.

2 Añada o elimine los caracteres que desee en el cuadro correspondiente.

Para ver el elemento de menú **Reglas de salto de línea**, debe tener instalado en el sistema operativo el soporte de idioma asiático.

Para restablecer una regla de salto de línea predeterminada

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Reglas de salto de línea**.

2 Haga clic en el botón **Restablecer** situado junto a una regla.

Para ver el elemento de menú **Reglas de salto de línea**, debe tener instalado en el sistema operativo el soporte de idioma asiático.

Compatibilidad OpenType para texto asiático

Puede aplicar las funciones de tipografía OpenType a texto asiático. Puede acceder a las funciones OpenType desde el área **Carácter** en la ventana acoplable **Texto** (**Texto** ▸ **Texto**). La siguiente tabla enumera las funciones de OpenType que puede usar con texto asiático siempre y cuando dichas funciones estén incluidas en la fuente.

Función OpenType	Descripción
Ancho de texto asiático	Cambia la anchura dejando un espacio entre los glifos o reemplazándolos. La función Puntuación CJK centrada centra las marcas de puntuación horizontal y verticalmente.
Formas de texto asiático	Reemplaza los caracteres seleccionados con una forma de glifo distinta. Las formas no pueden combinarse.
Métricas verticales de texto asiático	La función Métricas verticales alternativas centra los caracteres más cortos con respecto a los de altura completa. Esta función también se aplica a los glifos latinos de anchura completa. La función Medias métricas verticales alternativas centra los caracteres verticalmente con respecto a los caracteres de media altura.
Alternativas kana horizontal	Sustituye el glifo de kana estándar con un glifo de kana horizontal.
Alternativas kana vertical	Sustituye el glifo de kana estándar con un glifo de kana vertical.
Rotación y alternativas verticales	Sustituye los caracteres con formas adaptables al texto vertical, a menudo, mediante su rotación a 90 grados.
Formas de anotación alternativa	Aplica una forma de anotación a los caracteres seleccionados. Esta función de OpenType se aplica tanto a texto latino como asiático.

Asignar formato al texto multilingüe

CorelDRAW incluye controles que le permiten asignar formato a textos en diferentes idiomas. Puede limitar cualquier cambio de fuente, estilo y tamaño a texto únicamente a lenguas latinas, asiáticas o de Oriente Medio seleccionando el tipo de guión. Por ejemplo, si desea cambiar el tamaño de fuente de texto en japonés en un documento que incluya tanto texto en japonés como en inglés, puede seleccionar el tipo de guión asiático y, a continuación, cambiar el tamaño de fuente. Esto aplicará el nuevo tamaño de fuente solo al texto en japonés; el tamaño de fuente del texto en inglés seguirá siendo el mismo. También puede activar que el texto fluya de derecha a izquierda cuando trabaje con lenguas bidireccionales, como los idiomas de Oriente Medio. Por otra parte, puede mezclar texto de lenguas latinas con asiáticas o de Oriente Medio en un objeto de texto y establecer el espaciado entre las dos palabras.

Para limitar los cambios de las propiedades de fuente a texto multilingüe

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Carácter** A para mostrar las opciones de caracteres.

3 En el área **Carácter** de la ventana acoplable **Propiedades**, seleccione una de las siguientes opciones de idioma del cuadro de lista **Guion**:

- **Todos los guiones**
- **Latín**
- **Asiático**
- **Oriente Medio**

4 Cambie las propiedades de fuente que desee.

El cuadro de lista **Guion** estará disponible solo cuando se use un sistema operativo asiático o de Oriente Medio, o si se ha instalado el soporte de idioma en el sistema operativo.

Para establecer que el texto fluya de derecha a izquierda

1 Opte por uno de estos métodos:

- Con la herramienta **Texto** A, coloque el cursor en un bloque de texto.
- Con la herramienta **Selección** , haga clic en un objeto de texto artístico o en un marco de texto.

Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para mostrar las opciones de párrafo.

3 En el área **Párrafo** de la ventana acoplable **Propiedades**, seleccione una opción de alineación del cuadro de lista **Dirección del texto**.

La opción **Dirección del texto** solo estará disponible y visible cuando use un sistema operativo de Oriente Medio o cuando se instale el soporte de idioma en un sistema operativo que no sea de Oriente Medio.

También puede cambiar la dirección del flujo de texto en las columnas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para cambiar el flujo de texto bidireccional en columnas" en la página 496.

Para especificar el espaciado entre palabras latinas y asiáticas

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el párrafo que combine texto latino y asiático.

2 En la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón **Párrafo** para que se muestren las propiedades relacionadas con los párrafos.

3 En el área **Párrafo** de la ventana acoplable **Propiedades**, escriba los valores en el cuadro **Espaciado entre idiomas**.

El valor de espaciado de idiomas se basa en el porcentaje de un espacio estándar. Por ejemplo, dos espacios se representan escribiendo el valor 200.

Visualizar texto en cualquier idioma correctamente

En CorelDRAW, todo el texto que se añada a un documento se codifica mediante el juego de caracteres Unicode. Cuando abra o importe un dibujo que contenga texto, CorelDRAW convertirá el sistema de codificación que se usó en el archivo a Unicode. Por ejemplo, si importa un documento más antiguo que incluya texto ANSI de 8 bits que utilice una página de códigos específica (por ejemplo, 949 ANSI/OEM - Coreano), CorelDRAW convertirá la página de códigos 949 a Unicode. Si la página de códigos no está especificada cuando abra un documento, CorelDRAW usará una página de códigos para convertir el texto. Por tanto, esto podría provocar que algunos textos no se muestren correctamente en CorelDRAW. Sin embargo, puede mostrar el texto correctamente seleccionándolo y volviéndolo a convertir en Unicode usando la página de códigos adecuada.

La configuración de la codificación no afectará a la visualización del texto fuera de la ventana de dibujo, como las palabras clave, los nombres de archivo y las entradas de texto de la ventana acoplable **Objetos** y de la ventana acoplable **Administrador de datos del objeto**. Para estos tipos de texto, debe utilizar la configuración de las páginas de códigos de los cuadros de diálogo **Abrir** o **Importar** para establecer los caracteres adecuados. Si desea obtener información sobre cómo utilizar la configuración de códigos de página, consulte "Iniciar y abrir dibujos" en la página 46.

Para visualizar correctamente texto en cualquier idioma

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el objeto de texto que no se muestre correctamente.

2 Haga clic en **Texto** ▸ **Codificar**.

3 En el cuadro de diálogo **Codificación de texto**, elija la opción **Otra codificación**.

4 En el cuadro de lista **Otra codificación**, elija un valor de codificación con el que se pueda leer el texto.

La ventana de previsualización muestra el texto con el valor de codificación seleccionado.

Si cambia la codificación, podrá usar las fuentes Unicode, aunque el texto original no use fuentes Unicode.

CorelDRAW® 2019

Administrar fuentes

CorelDRAW le permite administrar y previsualizar fuentes.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Cambiar la fuente predeterminada" (página 549)
- "Sustituir fuentes" (página 550)
- "Incorporar fuentes" (página 551)
- "Visualizar fuentes" (página 552)
- "Filtrar fuentes" (página 553)
- "Buscar fuentes" (página 555)
- "Adquirir otras fuentes" (página 557)
- "Elegir fuentes" (página 557)
- "Corel Font Manager" (página 559)

Cambiar la fuente predeterminada

Es posible cambiar la fuente predeterminada que se usa para el texto artístico, las notas, las cotas y el texto de párrafo.

Para cambiar la fuente predeterminada

1 Haga clic en la herramienta **Texto** y, sin hacer clic en ningún otro lugar de la ventana de documento, seleccione una fuente en el cuadro de lista **Fuente** de la barra de propiedades.

2 En el cuadro de diálogo **Cambiar valores predeterminados de un documento**, active cualquiera de las siguientes casillas de verificación para cambiar la fuente predeterminada para el tipo de texto correspondiente:

- **Texto artístico**
- **Nota**
- **Cota**
- **Texto de párrafo**

Este paso cambia la fuente predeterminada para el documento activo. Si desea cambiar la fuente predeterminada para todos los documentos nuevos que cree, haga clic en **Herramientas** ▶ **Guardar configuración como predeterminada**.

También es posible cambiar la fuente predeterminada desde la ventana acoplable **Estilos de objetos**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para editar las propiedades de objeto predeterminadas" en la página 593.

Sustituir fuentes

Es posible utilizar la concordancia de fuentes PANOSE para acceder a una lista de fuentes que se pueden utilizar como sustitutas de otras fuentes usadas en un documento y que no se encuentran en el PC.

Puede establecer opciones para la función de concordancia de fuentes. La función de concordancia de fuentes puede utilizarse para texto solo o para texto y estilos de texto. También puede desactivar la concordancia de fuentes. Mediante la concordancia de fuentes, es posible aceptar la fuente de sustitución predeterminada o elegir otra fuente que sustituya a la no disponible. La sustitución puede aplicarse de forma temporal o permanente.

Es posible generar una lista de excepciones a las sustituciones de fuente. Las excepciones sobrescriben las sustituciones de fuentes recomendadas por la función de concordancia de fuentes PANOSE. Una lista de excepciones puede resultar útil si comparte dibujos y documentos entre varias plataformas, ya que a veces la misma fuente puede tener un nombre diferente en plataformas distintas.

Para establecer opciones para la concordancia de fuentes

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Texto**.
3. Haga clic en **Fuentes**.
4. Haga clic en **Concordancia de fuentes PANOSE**.
5. En el cuadro de diálogo **Preferencias de concordancia de fuentes PANOSE**, active una de las opciones siguientes:
   - **Texto**: le permite seleccionar sustituciones de fuentes para el texto del documento y aplica sustituciones de fuentes predeterminadas para estilos de texto.
   - **Texto y estilos**: le permite seleccionar sustituciones de fuentes para el texto del documento y para estilos de fuentes.
   - **No mostrar nunca**: aplica sustituciones de fuentes predeterminadas para el texto del documento y para estilos de texto.

Para utilizar la concordancia de fuentes PANOSE

1. Abra o importe un documento.

   Si el documento presenta fuentes que no se encuentran disponibles, se abrirá el cuadro de diálogo **Sustitución de fuentes para las fuentes no encontradas**. El nombre de la fuente no disponible aparece en la lista **Fuente no encontrada**, y la sustitución recomendada aparece en la lista **Fuente sustituida**.
2. Active la opción **Usar la concordancia PANOSE sugerida**.
3. Active una de las opciones siguientes:
   - **Temporal**: sustituye la fuente no disponible por la de sustitución en la sesión actual del documento.
   - **Permanente**: realiza una sustitución permanente de la fuente por la de sustitución. Al guardar y reabrir el archivo, se utilizará la nueva fuente.

Para sustituir una fuente no encontrada

1. Abra o importe un documento.

   Si el documento tiene fuentes que no están disponibles, se abrirá el cuadro de diálogo **Resultados de concordancia de fuentes**.
2. Active la opción **Sustituir fuente con**.
3. Active una de las opciones siguientes:
   - **Mostrar las fuentes en la misma página de códigos que la fuente no encontrada**: muestra solo las fuentes no disponibles que son compatibles con la página de códigos del documento activo.
   - **Mostrar todas las fuentes**: muestra todas las fuentes no encontradas.

4 Elija una fuente no encontrada de la lista **Fuente no encontrada**.

5 Elija una fuente del cuadro de lista **Sustituir fuente con**.

6 Active una de las opciones siguientes:

- **Temporal**: sustituye la fuente no disponible por la de sustitución en la sesión actual del documento.
- **Permanente**: realiza una sustitución permanente de la fuente en el documento. Al guardar y reabrir el archivo, se utilizará la nueva fuente.

Puede guardar las sustituciones de fuentes activando la casilla de selección **Guardar esta excepción para futuras concordancias de fuentes**.

Puede sustituir una fuente para más de una fuente no encontrada manteniendo presionada la tecla **Mayús** y seleccionando las fuentes en la lista **Fuente no encontrada** del cuadro de diálogo **Sustitución de fuentes para fuentes no encontradas**.

Para generar una lista de excepciones a las sustituciones de fuente

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Texto**.

3 Haga clic en **Fuentes**.

4 Haga clic en **Concordancia de fuentes PANOSE**.

5 En el cuadro de diálogo **Preferencias de concordancia de fuentes PANOSE**, haga clic en **Excepciones**.

6 En el cuadro de diálogo **Excepciones de concordancia de fuentes PANOSE**, escriba el nombre de la fuente no encontrada en el cuadro **Fuente no encontrada**.

7 En la lista **Fuente sustituida**, elija una fuente que esté instalada en su equipo.

Incorporar fuentes

La incorporación de fuentes puede ayudarle a compartir dibujos, de forma que otros puedan verlos, imprimirlos e incluso editarlos sin tener que instalar o sustituir fuentes. De manera predeterminada, CorelDRAW incorpora las fuentes que se utilizan en un dibujo cuando se guarda el archivo, pero puede optar por desactivar la integración de fuentes para un dibujo determinado. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para guardar un dibujo" en la página 60. Puede cambiar la opción predeterminada de integración de fuentes en dibujos.

Tenga presente que CorelDRAW respeta los permisos de incorporación de cada fuente. Algunas fuentes permiten la integración con motivos de impresión y previsualización, pero no para la edición de texto; en cambio, es posible que otras no permitan la integración. Los siguientes permisos de incorporación de fuentes se respetan en CorelDRAW:

- **Editable**: permite que las fuentes se incorporen en documentos electrónicos y que los receptores de dichos documentos las usen para editar el texto.
- **Instalable**: similar a **Editable**. Además, este permiso permite que las fuentes se instalen permanentemente en el equipo del receptor y se usen para crear nuevos documentos.
- **Sin incorporación**: no permite que las fuentes se incorporen en documentos electrónicos.
- **Vista previa e Impresión**: permite que las fuentes se incorporen en un documento electrónico solo con motivos de impresión y previsualización. Dichas fuentes no pueden instalarse y utilizarse para editar el documento en otros equipos.

Si el dibujo contiene fuentes que no se pueden incorporar, se mostrará una advertencia. Puede desactivar esta advertencia.

Puede importar archivos que contengan fuentes integradas. Si una fuente integrada no permite la edición, se muestra un indicador visual junto al nombre de la fuente en la ventana acoplableel inspector **Administrador de objetos**. Si trata de editar texto que utilice esta fuente, se le pedirá que seleccione una sustitución de fuente. Si desea obtener más información, consulte la sección "Sustituir fuentes" en la página 550.

Para cambiar la opción predeterminada de la incorporación de fuentes

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Guardar**.

3 Active o desactive la casilla **Incorporar fuentes al guardar archivos**.

Para activar o desactivar la advertencia de que no se pueden incorporar fuentes

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Advertencias**.

3 En el cuadro **Mostrar advertencias cuando**, active o desactive la casilla de verificación **No se pueden incorporar las fuentes**.

La advertencia muestra un máximo de 7 fuentes que no se pueden incorporar. Si un documento contiene más de 7 fuentes que no se pueden incorporar, se muestran puntos suspensivos en la parte inferior de la lista.

Visualizar fuentes

Puede personalizar la lista de fuentes del cuadro de lista **Fuente** para facilitar la búsqueda de fuentes. Por ejemplo, puede cambiar el tamaño de los nombres de fuentes que se muestran en el cuadro de lista **Fuente**. Puede mostrar las fuentes agrupadas por familias o como una lista sencilla. Si tiene instaladas fuentes no latinas, también puede ver sus nombres en el alfabeto latino o en su idioma original. Además, puede mostrar u ocultar las fuentes utilizadas recientemente en la parte superior de la lista de fuentes, así como especificar cuántas fuentes usadas recientemente desea mostrar.

De forma predeterminada, los nombres de las fuentes utilizan las fuentes correspondientes, pero puede mostrar todos los nombres de fuentes utilizando la misma fuente.

CorelDRAW permite previsualizar las fuentes en el área **Previsualización**, situada en la parte inferior del cuadro de lista Fuente, o en la ventana de dibujo. Puede asimismo previsualizar una fuente en todos los estilos disponibles, como en negrita o cursiva.

Puede cambiar el tamaño del área de la lista **Fuente** ajustando su altura y anchura u ocultando el área de previsualización.

Cómo personalizar la lista de fuentes

1 Haga clic en la herramienta **Texto** en la caja de herramientas y abra el cuadro **Lista de fuentes** en la barra de propiedades.

2 Para cambiar el tamaño de los nombres de las fuentes, desplace el deslizador **Cambiar tamaño**.

3 Haga clic en el botón **Opciones de fuente** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Ver la lista de fuentes agrupadas por familia o como una lista sencilla	Haga clic en **Agrupar por familia** para activar o desactivar el comando.
Ver los nombres de las fuentes no latinas con caracteres latinos o en el idioma original	Haga clic en **Mostrar nombres latinos** para activar o desactivar el comando. Esta opción resulta útil cuando se trabaja con fuentes cirílicas, árabes y asiáticas.

Para	Realice lo siguiente
Ver los nombres de las fuentes utilizando la misma fuente	Haga clic en **Utilizar fuente para mostrar el nombre de la fuente** para desactivar el comando.
Mostrar u ocultar las fuentes utilizadas recientemente	Haga clic en **Mostrar fuentes usadas recientemente** para activar o desactivar el comando.
Especificar el número de fuentes utilizadas recientemente que desee mostrar	Haga clic en **Lista de fuente Opciones**, y en la página **Fuentes** del cuadro de diálogo que aparece, escriba un valor en el cuadro **Número de fuentes mostradas usadas con mayor frecuencia**. El número máximo de fuentes utilizadas recientemente que puede aparecer en la lista es 20.

Para previsualizar una fuente

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Texto** A.

   Si desea previsualizar una fuente en la ventana de dibujo, seleccione el texto que quiera.
2. En la barra de propiedades, haga clic en el cuadro **Lista de fuentes**.

   El nombre de la fuente aparece en la fuente en cuestión.

   Para previsualizar el texto seleccionado con una fuente específica aplicada, sitúe el cursor sobre el nombre de la fuente en el cuadro **Lista de fuentes**.

Los nombres de las fuentes de símbolos se muestran en la fuente predeterminada de la interfaz de usuario, con ejemplos de la fuente de símbolos a la derecha de su nombre y en el área de previsualización.

Si una fuente tiene otros estilos, como negrita o cursiva, los puede previsualizar haciendo clic en la flecha de menú lateral ▶ junto al nombre de la fuente.

Cómo cambiar el tamaño del área de la lista Fuente

1. Haga clic en la herramienta **Texto** en la caja de herramientas y abra el cuadro de lista **Fuente** de la barra de propiedades.
2. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Para ocultar el área de previsualización, haga clic en el botón **Ocultar vista previa** A.
   - Para ajustar la anchura del área de la lista **Fuente**, sitúe el cursor en el área de arrastre vertical (borde derecho) y arrastre cuando aparezca la flecha con dos puntas.
   - Para ajustar la altura, sitúe el cursor en el área de arrastre horizontal (por debajo del deslizador **Cambiar tamaño**) y arrastre cuando aparezca la flecha con dos puntas.

Filtrar fuentes

El filtrado permite ver únicamente aquellas fuentes que cumplen con determinados requisitos. Por ejemplo, puede mostrar solo las fuentes utilizadas en el documento o únicamente los símbolos. Puede filtrar las fuentes según la tecnología de fuente, el grosor, la anchura, el estilo, los idiomas admitidos, las funciones OpenType y muchas más opciones. Además, puede aplicar uno o más filtros a la vez.

En la tabla siguiente se enumeran todas las categorías de filtros de fuente y los filtros disponibles.

Categoría de filtro de fuentes	Descripción
Mis colecciones	Permite visualizar únicamente las fuentes descargadas del Intercambio de contenido
Fuentes del documento	Le permite mostrar solo las fuentes utilizadas en el documento.
Estado de la fuente	Le permite filtrar las fuentes según su estado: Instaladas, No instaladas y Fuentes protegidas del sistema.
Derechos de incorporación	Le permiten filtrar las fuentes según los permisos de incorporación como, por ejemplo, si las fuentes se pueden incorporar, instalar y previsualizar. Entre los filtros disponibles se incluyen: Editable, Instalable, Sin incorporación, y Vista previa e Impresión. Si desea obtener información sobre permisos de incorporación, consulte la sección "Incorporar fuentes" en la página 551. Si las fuentes con un permiso específico no están disponibles, el filtro correspondiente no se muestra. Por ejemplo, si todas las fuentes se pueden incorporar en un documento, el filtro **Sin incorporación** no se mostrará.
Tecnología de fuente	Permite filtrar las fuentes basadas en tecnología de fuente como OpenType-TrueType, OpenType-PostScript, TrueType y Type 1. Si una tecnología de fuente no está disponible en el PC, no aparece en la lista de filtros.
Grosor	Le permite mostrar las fuentes según su grosor, como Delgado, Normal o Negrita.
Anchura	Le permite mostrar las fuentes según su anchura, como Condensada, Normal y Expandida.
Estilo	Le permite mostrar las fuentes según su estilo, como Decorativa, Pantalla, Monoespaciada, Sans Serif, Guion, Serif y Símbolo.
Rango de caracteres	Le permite filtrar las fuentes en función de su idioma o guion. Los filtros de este grupo incluyen: Árabe, Chino simplificado, Chino tradicional, Cirílico, Devanagari, Griego, Hebreo, Japonés, Coreano, Latín y Turco.
OpenType	Le permite mostrar las fuentes con características OpenType específicas, como Espaciado de mayúsculas, Formas que distinguen mayúsculas de minúsculas, etc.

Cómo filtrar fuentes

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Texto** A.

2 Abra el cuadro de lista **Fuente** de la barra de propiedades y haga clic en el botón **Mostrar filtros** .

3 Active cualquiera de las casillas de filtro.

También es posible

Borrar todos los filtros	Haga clic en **Borrar filtros**.
Cerrar la lista de filtros	Haga clic en el botón **Ocultar filtros** .

Puede filtrar solo las fuentes que están instaladas en su ordenador.

También puede filtrar fuentes en el cuadro de **lista Fuente** de la ventana acoplable **Propiedades Text** docker, **Font Sampler** docker, and **Glyphs** docker.

Buscar fuentes

El servicio de fuentes de Corel es una función que comprueba qué fuentes están instaladas en su ordenador y que genera una base de datos de fuentes con palabras clave. Estas palabras clave incluyen los nombres de las fuentes, la tecnología de fuentes y otros metadatos incluidos en las fuentes y se pueden utilizar para buscar fuentes locales en el cuadro de lista **Fuente**.

Cuando comienza a escribir el nombre de una fuente u otra palabra clave, aparece una lista relevante de fuentes. La lista se actualiza automáticamente a medida que escribe. Para precisar la búsqueda, puede introducir dos o más palabras clave. Por ejemplo, para encontrar todas las fuentes Arial disponibles en negrita, puede escribir **Arial negrita** en el cuadro de lista **Fuente**.

Cómo buscar fuentes mediante palabras clave

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Texto** A.

2 Abra el cuadro de lista **Fuente** de la barra de propiedades.

3 Haga doble clic en el cuadro de lista **Fuente** e introduzca una palabra clave, como el nombre de la fuente o la tecnología de la fuente.

4 Para precisar la búsqueda, pulse la barra espaciadora después de escribir la primera palabra clave y, a continuación, escriba otra palabra clave.

En la tabla siguiente se indican las palabras clave de búsqueda que puede utilizar organizadas por categorías.

Categoría	Palabras clave
Fuentes del documento	Fuentes del documento
Tecnología de fuente	OpenType-TrueType, OpenType-PostScript, TrueType, Type 1

Categoría	Palabras clave
Grosor	Fino, Extradelgado, Delgado, Normal, Medio, Seminegrita, Negrita, Extranegrita, Negrita
Anchura	Ultracondensada, Extracondensada, Condensada, Semicondensada, Normal, Semiexpandida, Expandida, Extraexpandida, Ultraexpandida
Estilo	Decorativa, Pantalla, Monoespaciada, Sans Serif, Guion, Serif, Símbolo
Rango de caracteres	Árabe, Armenio, Chino simplificado, Chino tradicional, Copto, Cirílico, Devanagari, Dhivehi, Georgiano, Griego, Gujarati, Hebreo, Hiragana, Japonés, Kannada, Katakana, Coreano, Latino, Ruso, Sirio, Tamil, Telugu, Tailandés, Turco, Vietnamita
Fabricante	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW++
Derechos de incorporación	Editable, Instalable, Sin incorporación, Vista previa e Impresión, Restringido
OpenType	Mayúsculas pequeñas, Formas de anotación alternativa, Anchuras medias alternativas, Medias métricas verticales alternativas, Métricas verticales alternativas, Fracciones alternativas, Espaciado de mayúscula, Formas que distingue mayúsculas y minúsculas, Puntuación CJK centrada, Variantes de caracteres, Alternativas contextuales, Ligaduras contextuales, Denominadores, Ligaduras discrecionales, Formas de expertos, Fracciones, Anchuras medias, Formas históricas, Ligaduras históricas, Formas Hojo Kanji, Alternativas kana horizontal, Formas JIS2004, Formas JIS78, Formas JIS83, Formas JIS90, Espaciado manual, Cifras de números alineados, Formas localizadas, NLC Kanji, Numeradores, Ordinales, Ornamentos, Kana proporcional, Números alineados proporcionales, Números antiguos proporcionales, Anchuras proporcionales, Anchuras de cuarto, Inferiores científicos, Formas simplificadas, Mayúsculas con tachado diagonal, Mayúsculas pequeñas de mayúsculas, Ligaduras estándares, Alternativas estilísticas, Conjuntos estilísticos, Subíndice, Superíndice, Variantes con florituras, Tabulares, Números antiguos tabulares, Anchuras de tercios, Tipo título, Formas tradicionales, Formas de nombres tradicionales, Alternativas verticales y Rotación

Adquirir otras fuentes

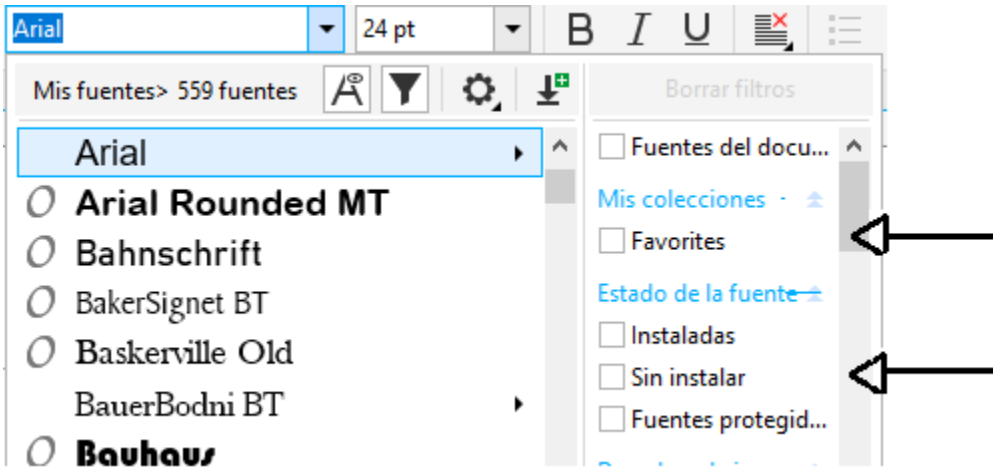
Puede descargar fuentes adicionales desde el cuadro **Lista de fuentes** en CorelDRAW y Corel Font Manager. Estas fuentes suelen estar agrupadas en paquetes. Algunos paquetes de fuentes son gratuitos, mientras que otros se pueden comprar. Es posible acceder a la información sobre los paquetes de fuentes y comprobar las fuentes que incluyen, además de ver muestras.

Puede cambiar la ubicación predeterminada en la que se guardan las fuentes. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modificar las ubicaciones de contenido" en la página 91.

Para adquirir un paquete de fuentes

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Texto** A.
2. Abra el cuadro de lista **Fuente** de la barra de propiedades.
3. Haga clic en el botón **Obtener más** .
4. En el cuadro de diálogo **Obtener más**, haga clic en un paquete de fuentes.
5. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Haga clic en **Comprar** y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para adquirir el paquete de fuentes.
   - Haga clic en **Descargar** si el paquete de fuentes es gratuito.

   Puede acceder al paquete de fuentes descargado desde el cuadro de lista **Fuente**. También aparecen en la lista **Filtros** de **Mis colecciones**.

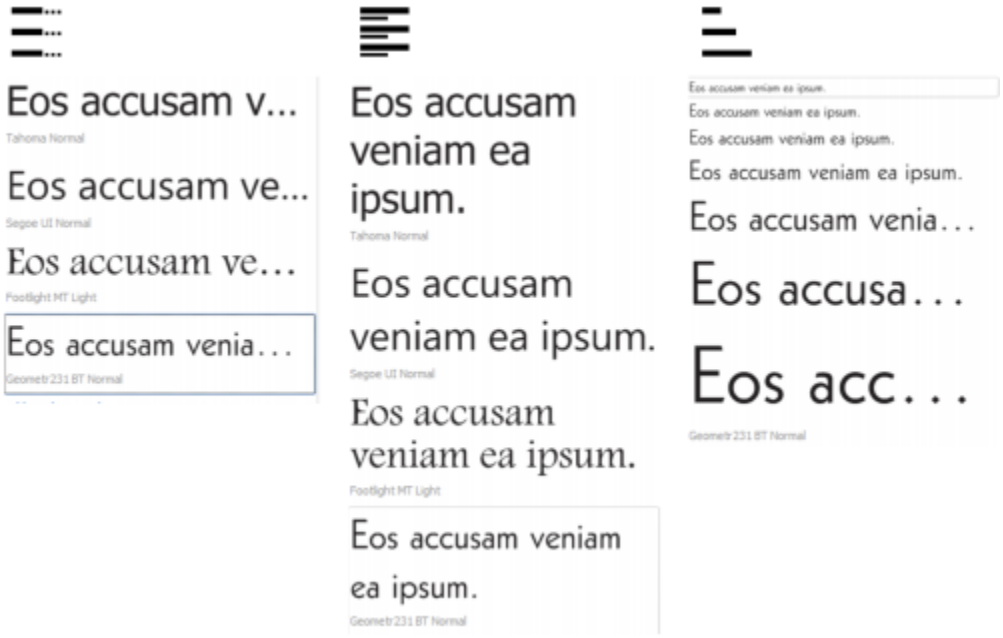


Elegir fuentes

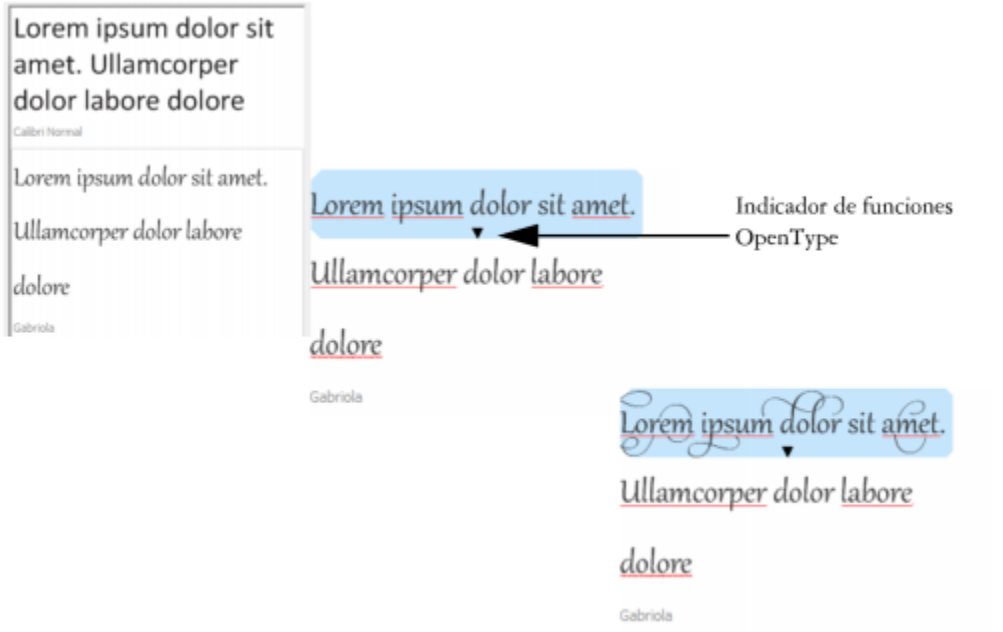
El muestreador de fuentes permite ver la misma muestra de texto con diferentes fuentes y tamaños a fin de ayudarlo a seleccionar las fuentes para su proyecto.

Puede previsualizar las muestras de texto preestablecidas, o bien escribir o pegar texto. Asimismo, puede ver muestras de texto con una única línea o varias, además de como líneas de texto únicas con tamaños de fuentes que van en aumento.

Cuando una muestra de texto utiliza una fuente OpenType, puede ver las funciones OpenType disponibles y aplicarlas a dicha muestra.



Vistas de izquierda a derecha: línea única, varias líneas y cascada



Si las muestras de texto utilizan fuentes OpenType, puede seleccionar el texto para que muestre el indicador de función OpenType y aplicar una de ellas. En este ejemplo, se aplicó un conjunto estilístico al texto seleccionado.

Para ver una muestra de texto en contexto, puede pegarla donde desee dentro de la ventana de dibujo.

Para previsualizar fuentes con Muestreador de fuentes

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Muestreador de fuentes**.

2 Para cambiar la fuente de una muestra, haga clic en la muestra y elija una fuente del cuadro **Lista de fuentes**.

Si desea cambiar el texto de todas las muestras, haga doble clic en una muestra, presione las teclas **Ctrl** + **A** para seleccionar el texto y, a continuación, escriba el texto nuevo.

3 Para seleccionar una opción de visualización, haga clic en cualquiera de los siguientes botones:

- **Línea única** : exhibe las muestras como líneas de texto únicas.
- **Varias líneas** : exhibe las muestras como texto de varias líneas.
- **Cascada** : exhibe la muestra seleccionada como líneas de texto únicas con tamaños que van aumentando.

4 Para cambiar el tamaño de la muestra de texto, desplace el deslizador **Zoom**.

Si desea cambiar el tamaño de texto en incrementos preestablecidos, haga clic en los botones **Zoom**, que se encuentran junto al deslizador **Zoom**.

También es posible

Añadir una muestra de texto	Haga clic en **Añadir otra muestra** y seleccione una fuente del cuadro **Lista de fuentes**.
Pegar una muestra de texto en un documento	Haga clic en una muestra de texto y, a continuación, en **Copiar**. Con la herramienta **Texto** , haga clic derecho donde desee colocar la muestra de texto y haga clic en **Pegar**. Puede asimismo arrastrar una muestra de texto a la ventana de documento.
Eliminar una muestra de texto	Haga clic en una muestra de texto y, a continuación, en el botón **Cerrar**, que se encuentra en la esquina superior derecha de la muestra.
Pegar texto en una muestra de texto	Haga clic en una muestra de texto y, a continuación, pulse **Ctrl** + **V**.
Cambiar el orden de las muestras de texto	Arrastre la muestra de texto hasta una nueva posición en la lista.

Corel Font Manager

Corel Font Manager es una aplicación independiente de administración de fuentes incluida en CorelDRAW Graphics Suite. Corel Font Manager le permite gestionar, organizar y explorar fácilmente el tipo de letra y las colecciones de fuentes, ya que aporta herramientas para controlar todos los aspectos del flujo de trabajo tipográfico. Puede buscar fuentes locales, así como previsualizarlas, instalar y desinstalar fuentes, y eliminar aquellas que ya no necesite. Para obtener más información, consulte la Ayuda en Corel Font Manager.

Para iniciar Corel Font Manager

- Haga clic en el botón **Iniciar aplicación** en la barra de herramientas estándar y, a continuación, haga clic en Corel Font Manager.

Para acceder a la Corel Font Manager Ayuda

- En Corel Font Manager, haga clic en el botón **Ayuda** de la barra de título.

Herramientas de escritura

Puede usar herramientas de escritura para corregir errores ortográficos y gramaticales, corregir errores automáticamente y mejorar su estilo de escritura.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Corrección rápida" (página 561)
- "Corrector ortográfico y Grammatik" (página 563)
- "Sinónimos" (página 565)
- "Operaciones con idiomas" (página 566)
- "Personalizar las herramientas de escritura" (página 567)
- "Estilos de revisión" (página 568)
- "Listas de palabras" (página 568)
- "Comprobar estadísticas" (página 571)

Si desea obtener más información sobre cómo utilizar las herramientas de escritura, consulte la sección "Referencia: Herramientas de escritura" en la página 571.

Corrección rápida

La función Corrección rápida™ corrige automáticamente palabras mal escritas y errores en el uso de mayúsculas. La función Corrección rápida se puede personalizar especificando los tipos de errores que deben corregirse automáticamente.

En CorelDRAW, el tipo de comillas que se aplican al texto varía en función del idioma que haya seleccionado.Puede personalizar más las comillas para diferentes idiomas mediante la función Corrección rápida. Por ejemplo, puede cambiar el estilo de comillas dobles, apóstrofes y comillas rectas para un idioma.

Por ejemplo, se pueden añadir palabras que sustituyan a determinadas abreviaturas o palabras que se suelen escribir mal. La siguiente vez que esa palabra se escriba de forma incorrecta, Corrección rápida la corregirá automáticamente. Puede usar esta función para crear accesos directos con los que escribir palabras y frases que utiliza con frecuencia. Por ejemplo, puede almacenar la expresión “para su información” bajo la abreviatura “PSI” de manera que, cada vez que escriba “PSI” seguida de un espacio, la abreviatura se sustituya por esa frase.

Puede añadir a la lista de palabras de Corrección rápida las palabras modificadas por el corrector ortográfico de manera que la próxima vez que aparezca el mismo error, se corrija automáticamente.

También puede deshacer las acciones de Corrección rápida.

Para personalizar la función Corrección rápida

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Corrección rápida**.
2 Active las casillas apropiadas:
- **Poner en mayúscula la primera letra de las frases**
- **Corregir dos mayúsculas iniciales consecutivas**
- **Poner en mayúsculas los nombres de los días**
- **Crear automáticamente hiperenlaces al escribir direcciones web**

La opción **Corregir dos mayúsculas iniciales consecutivas** no realiza cambio alguno cuando una mayúscula va seguida por un espacio o un punto, o si una palabra contiene otras mayúsculas.

En lugar de activar la casilla **Poner en mayúscula la primera letra de las frases**, puede cambiar las mayúsculas/minúsculas del texto para que solo la primera letra de la primera palabra esté en mayúscula. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para cambiar las mayúsculas y minúsculas del texto" en la página 522.

Para personalizar las comillas según el idioma

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Corrección rápida**.
2 Elija un idioma en el cuadro de lista **Idioma**.
3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Cambiar comillas rectas a comillas tipográficas (“curvadas”)	Active la casilla **Cambiar comillas normales por tipográficas**.
Insertar comillas rectas cuando siguen a un número	Active la casilla **Utilizar comillas rectas después de números**.
Cambiar la apariencia de las comillas simples o apóstrofes	Elija un estilo de comillas de los cuadros de lista **Abrir** y **Cerrar** ubicados debajo de **Comillas simples** o escriba un carácter en cada cuadro.
Cambiar la apariencia de las comillas dobles	Elija un estilo de comillas de los cuadros de lista **Abrir** y **Cerrar** ubicados debajo de **Comillas dobles** o escriba un carácter en cada cuadro.

Las comillas rectas se utilizan a veces para representar pies (’) y pulgadas (”).

Para añadir palabras a Corrección rápida

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Corrección rápida**.
2 En el área **Texto de sustitución**, active la casilla **Reemplazar texto al escribir**.
3 En el cuadro **Reemplazar**, escriba el texto que debe sustituirse.
4 Escriba el texto de sustitución en el cuadro **Con**.
5 Haga clic en **Añadir**.

Puede usar esta función para crear accesos directos con los que escribir palabras y frases que utiliza con frecuencia. Escriba la abreviatura en el cuadro **Reemplazar** y la palabra o frase correspondiente en el cuadro **Con**.

Para añadir correcciones ortográficas a Corrección rápida

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Configuración**.

2 Active la casilla de verificación **Añadir correcciones a Corrección rápida**.

Para deshacer acciones de Corrección rápida

- Haga clic en **Editar** ▸ **Deshacer Corrección rápida**.

Corrector ortográfico y Grammatik

Utilizando el corrector ortográfico y Grammatik puede revisar la ortografía y la gramática de todo un dibujo, de parte de un dibujo o del texto seleccionado solamente. También puede comprobar la ortografía o la gramática de las fechas, horas, símbolos monetarios y texto o buscar una palabra en un idioma diferente.

También es posible editar manualmente el texto y, a continuación, reanudar la revisión del dibujo.

El corrector ortográfico y Grammatik reemplazan palabras o frases de dos maneras: puede seleccionar una palabra o definir un reemplazo automático de una palabra. La definición de palabras de reemplazo automático resulta útil para términos que se escriben mal con frecuencia. Las palabras de reemplazo automático se guardan en un archivo de lista de palabras del usuario. Si desea obtener más información sobre las listas de palabras del usuario, consulte la sección "Listas de palabras" en la página 568.

Es posible dejar pasar un error de escritura una vez, pero señalarlo como incorrecto en posteriores ocasiones, o bien dejarlo pasar durante el resto de la sesión de revisión.

Para comprobar la ortografía o la gramática de un dibujo entero

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - **Corrector ortográfico**
   - **Grammatik**

2 Elija **Documento** en el cuadro de lista **Revisar**.

   Para comprobar la ortografía o la gramática en un idioma diferente, haga clic en **Opciones** ▸ **Idioma** y seleccione un idioma.

   De forma predeterminada, la opción **Inicio automático** está activada para el Corrector ortográfico y Grammatik. Si desactiva el comando **Inicio automático** (**Opciones** ▸ **Inicio automático**), debe hacer clic en el botón **Inicio** del cuadro de diálogo **Herramientas de escritura** para comprobar un dibujo.

Para comprobar la ortografía o la gramática en parte de un dibujo

1 Haga clic en la herramienta **Texto** A y en un marco de texto.

2 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - **Corrector ortográfico**
   - **Grammatik**

3 En el cuadro de lista **Revisar**, elija una de las opciones siguientes:
   - **Párrafo**
   - **Texto seleccionado**
   - **Frase**

- Palabra

Para comprobar la ortografía o la gramática en un idioma diferente, haga clic en **Opciones** ▸ **Idioma** y seleccione un idioma.

De forma predeterminada, la opción **Inicio automático** está activada para el Corrector ortográfico y Grammatik. Si desactiva el comando **Inicio automático** (**Opciones** ▸ **Inicio automático**), debe hacer clic en el botón **Inicio** del cuadro de diálogo **Herramientas de escritura** para comprobar un dibujo.

Las opciones disponibles en el cuadro de lista **Revisar** varían dependiendo del tipo de dibujo que se esté revisando.

Para comprobar la ortografía o la gramática de texto seleccionado

1. Seleccione el texto que desee revisar.
2. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - Corrector ortográfico
   - Grammatik

   Para comprobar la ortografía o la gramática en un idioma diferente, haga clic en **Opciones** ▸ **Idioma** y seleccione un idioma.

   De forma predeterminada, la opción **Inicio automático** está activada para el Corrector ortográfico y Grammatik. Si desactiva el comando **Inicio automático** (**Opciones** ▸ **Inicio automático**), debe hacer clic en el botón **Inicio** del cuadro de diálogo **Herramientas de escritura** para comprobar un dibujo.

Para editar el texto manualmente

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - Corrector ortográfico
   - Grammatik
2. Cuando el corrector ortográfico se detenga en una palabra o expresión, haga clic en el cuadro **Reemplazar con** y edite el texto.

Para reemplazar una palabra o frase

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - Corrector ortográfico
   - Grammatik
2. Cuando Ortografía o Grammatik se detengan, elija una palabra o frase en el cuadro de lista **Reemplazos**.
3. Haga clic en **Reemplazar**.

Si el corrector no ofrece ninguna palabra de reemplazo, puede modificar el texto manualmente en el cuadro **Reemplazar con**.

Para definir reemplazos de texto automáticos

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - Corrector ortográfico
   - Grammatik
2. Cuando el corrector se detenga en una palabra, haga clic en **Reemplazo automático**.

Para ignorar el error de ortografía o gramática

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - Corrector ortográfico

- Grammatik

2 Cuando el corrector de ortografía o gramática se detenga, haga clic en uno de los elementos siguientes:
   - **Ignorar una vez**: para omitir un error una vez
   - **Ignorar todo**: para ignorar todas las ocurrencias de un error

Mediante la inclusión de una palabra en una lista de palabras del usuario, podrá pasar por alto la palabra todas las veces que aparezca en todas las sesiones de revisión. Si desea obtener más información sobre las listas de palabras del usuario, consulte la sección "Listas de palabras" en la página 568.

Sinónimos

La función de Sinónimos se puede utilizar para mejorar el estilo de escritura. Permite buscar sinónimos, antónimos y palabras relacionadas.

Puede reemplazar palabras mediante la función de sinónimos. Cuando se busca una palabra, esta función proporciona una breve definición y una lista de las opciones de búsqueda seleccionadas. La función de sinónimos no especifica las formas de verbos que parecen iguales en presente y en pasado y de palabras utilizadas en distintas categorías gramaticales. Sinónimos permite escoger la forma correcta que desea insertar o sustituir en un documento. Sinónimos también permite conservar una lista del historial de palabras que se han buscado. Cada vez que se utiliza esta función, se crea una lista de historial nueva.

También puede insertar palabras con la función de sinónimos.

Exención de responsabilidad: El archivo de sinónimos ampliado y el diccionario contienen palabras que pueden ser ofensivas para algunas personas. Estas palabras están incluidas en el archivo para permitir búsquedas relacionales. No es nuestra intención ofender ni promover el uso de estos términos.

Para reemplazar palabras

1 Seleccione una palabra.
2 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Sinónimos**.
3 En la lista de opciones de búsqueda, haga doble clic en una definición para acceder a la lista de sus sinónimos, antónimos y palabras relacionadas.
4 Haga clic en una palabra y haga clic en **Reemplazar**.

También es posible

Buscar palabras sugeridas por Sinónimos	Haga doble clic en una palabra. Se mostrarán las definiciones de la palabra en el panel inferior.
Buscar cualquier palabra	Escriba una palabra en el cuadro de lista situado en la parte superior de la página **Sinónimos** y pulse **Intro**.
Buscar palabras que acaban de revisarse.	Elija una palabra en el cuadro de lista situado en la parte superior de la página de **Sinónimos**.

En algunos casos, el programa le pide que seleccione la forma adecuada de la palabra que se va a insertar. Este aviso aparece cuando la palabra que desea reemplazar se escribe del mismo modo en diferentes personas de tiempos verbales (por ejemplo, “come”)

o cuando la palabra se puede usar en más de una de las partes de la oración (por ejemplo, "comida", que se puede usar como sustantivo o como participio).

Haga clic en las flechas arriba y abajo para desplazarse por las listas de palabras.

Para insertar palabras

1. En el dibujo, haga clic donde desee insertar la palabra.
2. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Sinónimos**.
3. Escriba una palabra en el cuadro situado en la parte superior de la página de **Sinónimos** y pulse **Intro**.
4. Elija una palabra en el cuadro de lista.
5. Haga clic en **Insertar**.

En algunos casos, el programa le pide que seleccione la forma adecuada de la palabra que se va a insertar. Este aviso aparece cuando la palabra que desea reemplazar se escribe del mismo modo en diferentes personas de tiempos verbales (por ejemplo, "come") o cuando la palabra se puede usar en más de una de las partes de la oración (por ejemplo, "comida", que se puede usar como sustantivo o como participio).

Operaciones con idiomas

Un dibujo puede contener texto alternado en varios idiomas distintos. Por ejemplo, si el idioma predeterminado de su sistema es el castellano y tiene asimismo instalado un módulo de inglés, puede utilizar las herramientas de escritura para comprobar la ortografía y gramática de textos en inglés y en castellano. Al ejecutar el corrector ortográfico, Grammatik o Sinónimos, CorelDRAW revisa las palabras, locuciones y oraciones según el idioma asignado. Esto impide que las palabras en otros idiomas se marquen como errores. Las herramientas de escritura se utilizan tal y como se utilizarían si todo el texto estuviera en el mismo idioma. Puede comprobar la ortografía o la gramática de las fechas, horas, símbolos monetarios y texto o buscar una palabra en un idioma diferente.

Si hay disponibles varios módulos de idioma, puede escoger en la lista y establecer el idioma de herramientas de escritura predeterminado.

Puede comprobar las convenciones de formato de otro idioma. Por ejemplo, el corrector ortográfico puede asignar formato a todas las fechas de un dibujo conforme a las convenciones del español (como el formato "12 de abril de 2005" para español).

En muchos idiomas se pueden utilizar guiones para separar las palabras. La separación silábica permite dividir una palabra situada al final de una línea, en lugar de enviarla forzosamente a la línea siguiente, para paliar el efecto producido por la presentación desigual del texto a lo largo del margen derecho.

También puede especificar qué tipo de comillas utilizar para diferentes idiomas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para personalizar las comillas según el idioma" en la página 562.

Para asignar un idioma a texto

1. Seleccione el texto.
2. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Idioma**.
3. En el cuadro de diálogo **Idioma de texto**, elija un idioma de la lista.

Puede asignar un idioma a palabras, frases o párrafos seleccionados.

Para utilizar las herramientas de escritura para el idioma seleccionado en el cuadro de diálogo **Idioma de texto**, debe instalar el módulo para dicho idioma.

Puede comprobar qué idioma se ha asignado al texto seleccionando el texto en cuestión y comprobando el código de idioma de tres letras que aparece en la barra de estado.

Personalizar las herramientas de escritura

Es posible personalizar la forma en la que el corrector ortográfico revisa la ortografía en un dibujo. Por ejemplo, puede elegir la forma en que se inicia el corrector ortográfico y si debe buscar palabras mal escritas, errores en el uso de mayúsculas y minúsculas, palabras duplicadas o palabras escritas con números.

Es posible personalizar la forma en la que la función Grammatik realiza la revisión gramatical en un dibujo. Por ejemplo, puede personalizarse para que se inicie automáticamente, para que avise antes de reemplazar palabras automáticamente y para que muestre sugerencias cuando detecte errores ortográficos.

La función Sinónimos puede personalizarse para que busque palabras o se cierre automáticamente. También se puede personalizar de forma que presente sugerencias de ortografía para las palabras incorrectas y muestre diferentes tipos de listas de palabras, como sinónimos, antónimos y palabras relacionadas.

Para establecer las opciones del corrector ortográfico

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Corrector ortográfico**.

2 Haga clic en **Opciones** y después en una de las siguientes opciones:
- **Inicio automático**
- **Emitir sonido al encontrar palabra**
- **Volver a revisar todo el texto**
- **Revisar palabras con números**
- **Revisar palabras duplicadas**
- **Comprobar el uso irregular de mayúsculas/minúsculas**
- **Avisar antes de Reemplazo automático**
- **Mostrar sugerencias fonéticas**

Las opciones seleccionadas se aplicarán la próxima vez que abra el corrector ortográfico.

Para establecer las opciones de Grammatik

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Grammatik**.

2 Haga clic en **Opciones** y después en una de las siguientes opciones:
- **Inicio automático**
- **Avisar antes de Reemplazo automático**
- **Sugerir reemplazos de ortografía**

Las opciones seleccionadas se aplicarán la próxima vez que abra Grammatik.

Para establecer las opciones de Sinónimos

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Sinónimos**.

2 Haga clic en **Opciones** y después en una de las siguientes opciones:

- Búsqueda automática
- Cierre automático
- Ayuda al escribir
- Sinónimo
- Antónimo
- Palabras relacionadas
- Es un tipo de
- Tiene tipos
- Es parte de
- Tiene partes
- Ejemplo

Las opciones seleccionadas se aplicarán la próxima vez que abra Sinónimos.

Estilos de revisión

Un estilo de revisión está formado por unas reglas de estilos de escritura predefinidas. Un estilo de revisión permite comprobar un dibujo que tiene un tipo de redacción determinado. Por ejemplo, puede elegir un estilo de revisión Comercial para revisar un folleto publicitario o documentos de marketing.

Para seleccionar un estilo de revisión

1 Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Grammatik**.

2 Haga clic en **Opciones** ▸ **Estilos de revisión** y después en una de las siguientes opciones:
- Ortografía Plus
- Verificación rápida
- Verificación exhaustiva
- Texto formal
- Texto no formal
- Técnico o científico
- Periodístico
- Trabajo académico
- Comercial
- Ficción
- Gramática al escribir

La revisión de estilo continuará aplicándose hasta que seleccione otra.

Listas de palabras

Una lista de palabras contiene palabras o frases examinadas durante la revisión del texto con las herramientas de escritura. Las herramientas de escritura examinan dos tipos de listas de palabras: listas de palabras del usuario y listas de palabras principales. Cada idioma incluye una lista de palabras del usuario predeterminada. Esta lista puede personalizarse mediante la incorporación, eliminación o sustitución de palabras. Las listas de palabras principales contienen términos especializados que el corrector ortográfico aplica a idiomas, disciplinas o empresas determinadas.

Al revisar un texto, puede añadir una lista de palabras del usuario. Es posible tener abiertas 10 de estas listas al mismo tiempo. Por ejemplo, si desea que el corrector ortográfico revise las listas de palabras de usuario en español de España y en español de Argentina, añada las dos listas. Si trabaja en el sector de la medicina, puede seleccionar un vocabulario de términos médicos externo que se ejecute con las herramientas de escritura. Cada uno de los idiomas incluidos en el corrector ortográfico dispone de una lista de palabras principales predeterminada. Las listas de palabras del usuario activas se examinan en primer lugar y, si no contienen la palabra o la expresión buscada, se continúa con las listas de palabras principales. También puede eliminar listas de palabras.

Si no quiere que una palabra se señale como un error, puede añadirla a la lista de palabras del usuario. También puede añadir a esta lista palabras de sustitución, que aparecen como términos alternativos cuando el corrector ortográfico o Grammatik se detienen en una palabra.

Las palabras incluidas en una lista de palabras del usuario pueden modificarse o eliminarse en cualquier momento.

Para añadir una lista de palabras del usuario

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - **Corrector ortográfico**
   - **Grammatik**
2. Haga clic en **Opciones** ▸ **Listas de palabras del usuario**.
3. Haga clic en **Añadir lista**.
4. Elija una lista de palabras en el cuadro de diálogo **Añadir lista de palabras del usuario**.
5. Haga clic en **Abrir**.

La extensión del nombre de archivo de las listas de palabras del usuario es **.uwl**.

Al revisar un dibujo, las listas de palabras del usuario se exploran en el orden en el que aparecen en el cuadro de diálogo **Listas de palabras del usuario**.

Para quitar una lista de palabras del usuario

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** ▸ **Corrector ortográfico**.
2. Haga clic en **Opciones** ▸ **Listas de palabras del usuario**.
3. Elija una lista de palabras del usuario.
4. Haga clic en **Quitar lista**.

No se puede eliminar la lista de palabras predeterminada del idioma.

Para añadir palabras a una lista de palabras del usuario

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - **Corrector ortográfico**
   - **Grammatik**
2. Haga clic en **Opciones** ▸ **Listas de palabras del usuario**.
3. Elija una lista en el cuadro de diálogo **Listas de palabras del usuario**.
4. Escriba una palabra en el cuadro **Palabra/frase**.
   Si desea añadir una palabra de sustitución, escríbala en el cuadro **Reemplazar con**.
5. Haga clic en **Añadir entrada**.
6. Haga clic en **Cerrar**.

En el corrector ortográfico, las palabras alternativas aparecen en el cuadro **Reemplazos**.

Para incorporar la palabra a la lista de palabras de usuario en uso, haga clic en **Añadir** en las páginas **Corrector ortográfico** o **Grammatik**.

También se pueden añadir frases cortas a las listas de palabras del usuario.

Para editar una palabra o frase de una lista de palabras del usuario

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - **Corrector ortográfico**
   - **Grammatik**
2. Haga clic en **Opciones** ▸ **Listas de palabras del usuario**.
3. Elija la lista de palabras del usuario que contenga la palabra o la frase que quiera modificar.
4. Elija la palabra o la frase que desee modificar.
5. Modifique la palabra o la frase en el cuadro **Reemplazar con**.
6. Haga clic en **Reemplazar entrada**.

Si la lista de palabras que desea modificar no aparece en el cuadro de diálogo **Listas de palabras del usuario**, haga clic en **Añadir lista** para abrir la lista.

Para suprimir una palabra o frase de una lista de palabras del usuario

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y después en una de las siguientes opciones:
   - **Corrector ortográfico**
   - **Grammatik**
2. Haga clic en **Opciones** ▸ **Listas de palabras del usuario**.
3. Elija la lista de palabras que desee modificar.
4. Elija la palabra o la frase que desee eliminar.
5. Haga clic en **Eliminar entrada**.

Para elegir, añadir o eliminar una lista de palabras principal

1. Haga clic en **Texto** ▸ **Herramientas de escritura** y en **Corrector ortográfico**.
2. Haga clic en **Opciones** ▸ **Listas de palabras principales**.
3. Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Elija una lista de palabras principal	Active la casilla correspondiente a la lista de palabras principal que desee usar.

Para	Realice lo siguiente
Añada una lista de palabras principal	Haga clic en **Añadir lista**. En el cuadro de diálogo **Editor de listas de palabras principales**, elija una lista de palabras principal. Haga clic en **Abrir**.
Elimine una lista de palabras principal	Elija una lista de palabras principal. Haga clic en **Quitar lista**.

Comprobar estadísticas

Las estadísticas de texto se pueden revisar para ver el recuento de ciertos elementos de texto, como el número de líneas, palabras y caracteres, así como los nombres de las fuentes y los estilos usados. Las estadísticas se pueden mostrar para objetos de texto seleccionados o para todo el dibujo. Si no hay texto seleccionado, se contarán todos los elementos de texto del dibujo, incluidos los caracteres de tabulador y de espacio.

Para contar los elementos de texto

1 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para contar los elementos de texto para	Realice lo siguiente
Un dibujo entero	Haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo.
Texto seleccionado	Seleccione un bloque de texto.

2 Haga clic en **Texto** ▸ **Estadísticas de texto**.

También es posible	
Mostrar información sobre los estilos usados	Activar la casilla **Mostrar estadísticas de estilo**.

Referencia: Herramientas de escritura

Grammatik utiliza las siguientes anotaciones para identificar partes de la oración y partes de una frase.

Anotaciones en Grammatik	Término gramatical	Explicación
3v	tercera persona del presente del verbo	Las siguientes frases utilizan la tercera persona en la forma del verbo en presente: "Ella espera". "Se cepilla el pelo". "¿Canta?"
<>	puntuación	Los signos de puntuación clarifican el significado de una frase o afirmación. Ejemplos:

Anotaciones en Grammatik	Término gramatical	Explicación
		• punto (.) • coma (,) • signo de interrogación (?)
abrev	abreviatura	Una abreviatura es una versión corta de una palabra. Por ejemplo, “etc.” es la abreviatura de “etcétera”.
adj	adjetivo	Un adjetivo está relacionado con un sustantivo. Ejemplo: un “buen” libro.
adv	adverbio	Un adverbio está relacionado con un verbo o un adjetivo. Ejemplos: • ir “rápidamente” • un libro “muy” bueno.
aux	verbo auxiliar	Un verbo auxiliar se utiliza para formar los verbos compuestos, como es el caso de los verbos “haber” y “ser”. Ejemplos: • “está” llegando • no “ha” salido • “había” dicho
vb	verbo de base	Un verbo de base contiene el concepto de la acción en las formas verbales compuestas como las perífrasis.
c/s	comparativo/superlativo	El comparativo y el superlativo son modos de los adjetivos y los adverbios que modifican su intensidad. Ejemplos: • más feliz • lentísimo
conj	conjunción	Una conjunción une palabras, sintagmas y frases. Ejemplos: • el libro “y” el lápiz • Quiero irme “porque” es tarde.
det	determinante	Los indefinidos y demostrativos pueden actuar como adjetivo o pronombre y, en ocasiones, como artículos. Ejemplos: • un • una • el • algunos • estas • cualquiera

Anotaciones en Grammatik	Término gramatical	Explicación
objeto directo	objeto directo	Un objeto directo es aquél sobre el que se realiza la acción. Ejemplo: Pedro abrió "la caja".
interj	interjección	Una interjección es una exclamación. Ejemplos: • ¡Hola! • ¡Ay! • ¡Eh!
objeto indirecto	objeto indirecto	Un objeto indirecto nos dice sobre "quién" o "quienes" recae la acción del verbo. Ejemplos: • Pedro "le" dio una manzana. • "le" envié una tarjeta postal.
inf	infinitivo con complemento	Un infinitivo con complemento adverbial es aquél (ser, correr) que está modificado por complementos adverbiales. Por ejemplo, en el sintagma "corrió alegremente", "alegremente" complementa al verbo "corrió".
oración principal	oración principal	Una oración principal tiene significado en sí misma sin necesidad de otra oración que la complemente. Ejemplos: • Vamos a la playa hoy a no ser que llueva. (Oración principal: "Vamos a la playa hoy.") • Cuando no están en el colegio, los niños juegan. (Oración principal: "los niños juegan")
mod	modal	Un verbo modal es un tipo de verbo auxiliar. Ejemplos: • querer • deber • saber • tener • poder
núm	número	Un número expresa una cantidad. Ejemplos: • "tres" niños • "497" días • "62" por cien
perífrasis verbal	perífrasis preposicional	Una perífrasis preposicional es una preposición que pertenece a una frase

Anotaciones en Grammatik	Término gramatical	Explicación
		verbal, pero está separada de ésta. Ejemplo: "voy a salir"
np	nombre plural	El plural de los nombres expresa multiplicidad y se forma generalmente con los morfemas -s o -es. Ejemplos: • libros • cafés
pos	adjetivo o pronombre posesivo	Un adjetivo o pronombre posesivo indica propiedad. El adjetivo se usa para modificar a otro nombre o para sustituirlo. Ejemplos: • "mi" perro • "sus" libros • los "suyos"
pp	participio	El participio es una forma impersonal del verbo que se utiliza en formas compuestas. Ejemplo: La nota estaba "escrita" con tinta.
locución prep	complemento preposicional	Un complemento preposicional se compone de una preposición más un complemento sustantivo. Los sintagmas preposicionales actúan como adjetivos, adverbios o sustantivos. Ejemplo: Volvimos "para la segunda función".
p-pres	gerundio	El gerundio es una forma verbal que puede funcionar como parte de una frase verbal o como un adjetivo. Se forma añadiendo el sufijo "ando" o "endo" a la raíz del verbo. Ejemplos: • Está "escribiendo" un libro. • Se estaba "yendo" a dormir. • Los abogados estaban "presentando" sus argumentos de cierre.
prn	pronombre	Un pronombre se utiliza en sustitución de un sustantivo. Ejemplos: • yo • mí • tú • mío • suyo • estas • quién • cuál
p	pasado	El pasado expresa acciones que ya han ocurrido. Ejemplos: • "Escribió" un libro.

Anotaciones en Grammatik	Término gramatical	Explicación
		• "Ha ido" a la tienda.
oración relativa	oración relativa	Una oración relativa es un tipo de subordinada que actúa como un adjetivo; modifica al nombre o el pronombre que la precede. Normalmente empieza por un pronombre relativo como "que", "cual" o "cuyo". Ejemplo: Los empleados "que trabajaban con diligencia" eran premiados.
pron rel	pronombre relativo	Un pronombre relativo introduce una oración subordinada de relativo y sirve de enlace con la oración principal. Ejemplos: El ruido "que" te asustó lo hizo el niño "que" vive en la casa de al lado.
ns	nombre singular	Un nombre singular representa una persona, lugar, cosa o idea. Ejemplos: • Carmen • Canadá • pluma • salud
sujeto	sujeto	El sujeto de una oración es el que realiza la acción del verbo. Puede componerse de una o varias palabras. Ejemplos: • "Juan" corrió. • "Los gatos" maullaron. • "Todos los niños y sus madres" durmieron la siesta.
oración subordinada	oración subordinada	Una oración subordinada que depende de otra principal no puede aparecer por sí sola. Es decir, depende de otra oración para completar su significado. Ejemplo: Tendremos la reunión hoy "porque todo el mundo está aquí".
oración subordinada sustantiva	oración subordinada sustantiva	Una oración subordinada sustantiva hace la función de un sustantivo. Ejemplo: Sabíamos "que nos pagarías".
verbo o frase verbal	verbo o frase verbal	Un verbo o una frase verbal indica acción. Los verbos pueden contener una o varias palabras, pero Grammatik usa "frases verbales" cuando se trata de un verbo compuesto. Ejemplos: • Juan "corrió". • Él "se fue".

Anotaciones en Grammatik	Término gramatical	Explicación
subordinada circunstancial	subordinada circunstancial	Una frase subordinada circunstancial es un complemento verbal que expresa lugar, tiempo, modo, finalidad, causa, etc. Puede servir de adverbio, locución o comparación. Ejemplos: • Sabíamos “a dónde iría”. • Te digo “cuando me vaya”.

Estilos y plantillas

Plantillas....579
Estilos y conjuntos de estilos....587
Estilos de color....597

CorelDRAW® 2019

Plantillas

Una plantilla es una colección de estilos y configuraciones de diseño de página que controlan el diseño y el aspecto de un dibujo. Las plantillas a veces se denominan “modelos”.

Las plantillas son ideales para dibujar diseños que pretende reutilizar.

Puede utilizar las plantillas preestablecidas que se incluyen con CorelDRAW; asimismo, puede crear y utilizar plantillas personalizadas.

Esta sección incluye los siguientes temas:

- "Usar plantillas" (página 579)
- "Buscar plantillas" (página 580)
- "Administrar plantillas" (página 583)
- "Crear plantillas" (página 584)
- "Editar plantillas" (página 584)

Usar plantillas

Al empezar un documento a partir de una plantilla mediante el comando **Archivo** ▸ **Nuevo con plantilla**, CorelDRAW da formato a la página en función de la configuración del diseño de la página en la plantillas y carga todos los objetos y estilos de plantilla en el documento nuevo. Con este método, puede buscar y explorar plantillas.

Si desea utilizar solo los estilos de una plantilla, puede crear un documento en blanco mediante el comando **Archivo** ▸ **Abrir**.

También puede importar estilos de una plantilla a un documento en cualquier momento.

Para empezar un documento a partir de una plantilla

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo con plantilla**.
2. Busque plantillas o examine en busca de ellas.
3. Escoja una plantilla haciendo clic en su miniatura.
4. Haga clic en **Abrir**.

Si desea obtener información sobre la búsqueda de plantillas, consulte la sección "Para encontrar, filtrar y ordenar plantillas" en la página 581.

También puede empezar un documento a partir de una plantilla haciendo clic en **Archivo** ▸ **Abrir**, localizando la plantilla, haciendo doble clic en ella y activando la opción **Nuevo con plantilla** en el cuadro de diálogo **Abrir**. Si desea utilizar solo los estilos de plantilla, desactive la casilla de verificación **Con contenido**.

Para importar estilos de una plantilla a un documento

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.
2. En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, abra el folleto **Importar, exportar o guardar valores predeterminados** y, a continuación, haga clic en el botón **Importar hoja de estilo** .
3. Localice la carpeta en la que está almacenada la plantilla deseada.
4. Haga clic en la plantilla que contiene los estilos que desea cargar.
5. Haga clic en **Importar**.

Solo se importan los estilos de la plantilla. La configuración del diseño de página y los objetos guardados con la plantilla se ignoran. Los atributos de los objetos existentes se conservan.

Buscar plantillas

CorelDRAW proporciona un forma fácil de buscar plantillas.

Puede buscar por nombre de archivo, título o palabras clave asociadas con una plantilla. Por ejemplo, si escribe “certificado” en el campo de búsqueda, la aplicación filtrará automáticamente los archivos que no coincidan y le mostrará solo los archivos que contienen la palabra de búsqueda en el nombre de archivo o las palabras clave. Puede cancelar una búsqueda en cualquier momento.

Puede acotar los resultados de búsqueda utilizando la fuente de la plantilla (por ejemplo, sólo plantillas creadas por usted) y la categoría (por ejemplo, folletos, flyers o encabezados de cartas y cartas). También puede ver la lista de sus plantillas favoritas o usadas más recientemente, y puede ordenar las plantillas por el nombre y la fecha de creación o modificación.

Puede buscar y explorar un paquete, una carpeta o una lista de uno en uno. También puede buscar en toda su biblioteca **Todas las plantillas** (las plantillas incluidas en CorelDRAW que han sido creadas por otros diseñadores, así como las plantillas creadas por usted).

Añadir plantillas

Para empezar, Corel proporciona plantillas locales que se encuentran en **Todas las plantillas** en el **cuadro** de diálogo **Nuevo con plantilla**. Estas plantillas se almacenan en su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Templates**. Si desea ampliar su colección de plantillas, puede descargar paquetes de plantillas adicionales desde el cuadro de diálogo **Obtener más**.

Para acceder a plantillas guardadas en carpetas locales fuera de su carpeta **Documents\Corel\Corel Content\Templates**, puede crear enlaces a esas carpetas. Estos vínculos son conocidos como alias. Además, se pueden utilizar alias para acceder a plantillas guardadas en ubicaciones de red compartidas, así como a dispositivos de almacenamientos secundarios, como unidades flash USB y discos duros portátiles.

Cuando copia una carpeta que contiene muchas plantillas a su equipo, puede que Windows tarde un poco en indexar la carpeta. Para ver, explorar y buscar plantillas en dicha carpeta de inmediato, es posible que tenga que volver a indexar la carpeta.

Ver plantilla e información de plantillas

Puede aumentar el tamaño de las miniaturas para reconocer una plantilla determinada más fácil y rápidamente; además, puede reducir el tamaño de las miniaturas para ver más resultados de búsqueda de un solo vistazo. Al seleccionar una plantilla en el área de visualización, aparece información adicional sobre la categoría de la plantilla, el estilo, la paginación y las opciones de pliegue.

Para encontrar, filtrar y ordenar plantillas

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo con plantilla**.
2. En el cuadro de diálogo **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Todas las plantillas** para buscar o explorar las plantillas proporcionadas por Corel y cualquier plantilla añadida por usted.
3. Escriba una palabra en el campo **Buscar** y pulse **Intro**.
   Las plantillas que coinciden con el término de búsqueda aparecerán en el panel izquierdo.

También es posible

Filtrar plantillas	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione un elemento distinto a **Todas las plantillas**. Elija una categoría en el cuadro de lista **Filtrar contenido**.
Visualización de las plantillas usadas más recientemente	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Reciente**.
Ver sus plantillas favoritas	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Favoritos**. Si desea obtener información sobre cómo marcar una plantilla como favorita, consulte la sección "Para etiquetar, cambiar el nombre y eliminar plantillas " en la página 583
Ordenar plantillas	Haga clic en el botón **Opciones** y en una de las siguientes opciones: • **Ordenar por nombre** ordena las plantillas por nombre de plantilla, en orden alfabético. • **Ordenar por fecha de creación** ordena las plantillas por la fecha en la que se crearon, empezando por la última plantilla creada. • **Ordenar por último modificado** ordena las plantillas por la fecha en la que se modificaron, empezando por la última plantilla modificada. Las plantillas de la lista **Favoritos** se ordenan automáticamente por la fecha en la que los marcó como favoritos, empezando por la última plantilla añadida a **Favoritos**. Las plantillas de su lista **Reciente** se ordenan automáticamente por la fecha en la que los usó, empezando por la plantilla usada por última vez.

También es posible

Explorar o buscar todos elementos en su biblioteca **Todas las plantillas**	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Todas las plantillas**. Haga clic en el botón **Opciones** y haga clic en **Buscar recursivamente**.
Reindexar una carpeta	Haga clic en el botón **Opciones** y haga clic en **Volver a indexar carpeta**.

Cuando selecciona **Mis plantillas**, el origen del contenido, puede explorar todas las plantillas localizadas en la raíz de su carpeta **Documents\Corel\Corel Content\Templates**.

Si los componentes de integración de shell de CorelDRAW no están instalados (es decir, si ha desactivado la opción **Extensión de Windows Shell** de **Utilidades** en el asistente de instalación durante una instalación personalizada), solo podrá buscar las plantillas por nombre de archivo, y no por nombre o palabra clave.

Para descargar y añadir un nuevo paquete de plantillas

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo con plantilla**.
2. Haga clic en el botón **Obtener más**.
3. En el cuadro de diálogo **Obtener más**, haga clic en el paquete de plantillas que desee.
4. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Haga clic en **Comprar ahora** y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para realizar la adquisición.
   - Haga clic en **Descargar** si el elemento está incluido en su producto o suscripción.

Para añadir un alias a una ubicación que contiene plantillas y transparencias

1. En el cuadro de diálogo **Nuevo con Plantilla**, abra el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** y haga clic en **Añadir nueva**.
2. Haga clic en **Crear alias**.
3. En el cuadro de diálogo **Localizar biblioteca de plantillas** de rellenos, diríjase a la carpeta o ubicación que desee.
4. Haga clic en **Seleccionar carpeta**.

Para ver plantillas e información sobre estas

1. En el cuadro de diálogo **Nuevo con plantilla**, busque plantillas.
2. Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Aumentar o reducir el tamaño de las miniaturas	Desplace el deslizador **Tamaño de miniatura**.
Ver detalles de las plantillas	Haga clic en una miniatura en el panel izquierdo. Los detalles de la plantilla aparecerán en el panel derecho. Para ocultar el panel derecho en el que se muestran los detalles de la plantilla, desactive la casilla **Mostrar detalles de plantilla**.

Administrar plantillas

Puede administrar la lista de paquetes de plantillas locales y alias (vínculos a carpetas locales, ubicaciones de red y dispositivos de almacenamiento secundarios). Por ejemplo, puede cambiar el nombre de los paquetes locales o alias, y puede eliminarlos de la lista. Si un alias no funciona porque la carpeta de la plantilla se ha movido, puede ir a la nueva ubicación para restablecer el vínculo.

Para encontrar con facilidad las plantillas y las transparencias, puede marcarlas como favoritas. Además, puede ver y cambiar las propiedades de una plantilla. Por ejemplo, puede cambiar su título e idioma; y puede añadir nuevas etiquetas y eliminar las etiquetas existentes. Puede cambiar la categoría de la plantilla o asignar una categoría personalizada a una plantilla. Cuando una plantilla deja de ser necesaria, puede eliminarse.

Para actualizar la lista de paquetes de plantillas y alias en el cuadro de diálogo Nuevo con plantilla

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo con plantilla**.

2 Seleccione un paquete de plantillas o un alias del cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** en **Todas las plantillas**.

3 Haga clic en el botón **Opciones** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambie el nombre de un paquete de plantillas o alias	Haga clic en **Cambiar nombre**, y en el cuadro de diálogo **Cambiar nombre**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.
Explorar una carpeta que se ha movido o cuyo nombre ha cambiado	Haga clic en **Explorar** y vaya a la carpeta que contiene las plantillas.
Eliminar el alias de la lista	Haga clic en **Quitar**.
Abra el paquete de plantillas o el alias en Windows Explorer	Haga clic en **Abrir ubicación de carpeta**.

Para etiquetar, cambiar el nombre y eliminar plantillas

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo con plantilla**.

2 Realice una acción de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Etiquetar una plantilla como favorita	Haga clic derecho en una miniatura y seleccione **Favorito**.
Cambiar el nombre de un plantilla de su biblioteca local o las etiquetas asociadas a él	Haga clic derecho en una miniatura y seleccione **Propiedades**. Elija cualquiera de las opciones del cuadro de diálogo **Propiedades**. • Elija un idioma en el cuadro de lista **Idioma**. • Escriba un nuevo nombre en el cuadro **Título**. • Añada o elimine etiquetas en el cuadro **Etiquetas**. • Seleccione una categoría del cuadro de lista **Categoría** para categorizar la plantilla. • Para asignar una categoría personalizada, seleccione **Nueva categoría** en el cuadro de lista **Categoría** y escriba el nombre de la categoría en el campo.

Para	Realice lo siguiente
Eliminar una plantilla de su biblioteca local	Haga clic derecho en una miniatura y seleccione **Eliminar**.

Crear plantillas

Si las plantillas preestablecidas no cumplen sus necesidades, puede crear sus propias plantillas en función de los documentos que utilice con frecuencia. Por ejemplo, si redacta periódicamente un boletín, puede guardar el diseño de página y los estilos en una plantilla.

Al guardar una plantilla, CorelDRAW le permite añadir información de referencia, como por ejemplo, paginación, pliegues y categoría. Aunque añadir información a las plantillas es algo opcional, al hacerlo le resultará más fácil luego organizar y encontrar las plantillas que necesite.

Puede cambiar la ubicación predeterminada en la que se guardan las plantillas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modificar las ubicaciones de contenido" en la página 91.

Para crear una plantilla

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar como plantilla**.
2. Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo** .
3. Localice la carpeta donde desea guardar la plantilla.
4. Haga clic en **Guardar**.
5. En el cuadro de diálogo **Propiedades de plantilla**, especifique las opciones que desee:
   - **Título**: asigna un nombre a la plantilla. Este nombre aparecerá junto a la miniatura en el panel **Plantillas**.
   - **Etiquetas**: escriba palabras clave que desea asociar con la plantilla. Puede usar esas palabras para buscar la plantilla en el cuadro de diálogo **Nuevo con plantilla**.
   - **Lados**: elija una opción de paginación.
   - **Pliegues**: elija un pliegue de la lista.
   - **Categoría**: elija una categoría para asignarla a la plantilla. Para asignar una categoría personalizada, seleccione **Nueva categoría** en el cuadro de lista **Categoría** y escriba el nombre de la categoría en el campo.

Si hace clic en **Cancelar**, se cerrará el cuadro de diálogo **Propiedades de plantilla** y esta no se guardará.

Si no desea añadir información de referencia, haga clic en **Guardar** sin especificar ninguna de las opciones.

Editar plantillas

Para editar una plantilla, puede modificar los estilos, las configuraciones de diseño de página o los objetos. Por ejemplo, si le gusta una plantilla, pero quiere que sea más versátil, puede añadirle estilos que haya creado o tomado de otra plantilla distinta. Si desea obtener información sobre la edición de estilos, consulte la sección "Editar estilos y conjuntos de estilos" en la página 591. Si desea obtener información sobre la configuración de las opciones de diseño de página, consulte la sección "Diseño de página" en la página 609.

Para editar una plantilla

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
2. Localice la carpeta en la que está almacenada la plantilla deseada.

3 Haga doble clic en un nombre de archivo de plantilla.

4 En el cuadro de diálogo **Abrir**, active la opción **Abrir para edición**.

Estilos y conjuntos de estilos

CorelDRAW ofrece funciones de estilo avanzadas con las que puede aplicar formato a los documentos con rapidez, facilidad y coherencia. Puede crear y aplicar estilos y conjuntos de estilos a diferentes tipos de objetos: gráficos, texto artístico y de párrafo, objetos de cota y de notas, así como objetos creados con las herramientas Medios artísticos.

Los estilos y conjuntos de estilos son grupos de atributos que determinan el aspecto de los objetos. Cuando se aplica un estilo o conjunto de estilos a un objeto, todos los atributos definidos en ese estilo se aplican al objeto en un solo paso. Ése es el modo en que puede aplicar formato simultáneamente a muchos objetos diferentes y reducir significativamente el tiempo invertido en la configuración y producción. Y lo que es más, al editar un estilo o un conjunto de estilos, todos los objetos definidos por ese estilo se actualizan automáticamente.

También puede exportar estilos y conjuntos de estilos como hojas de estilo para utilizarlas en otros documentos, o puede importarlos a partir de hojas de estilo que se hayan guardado anteriormente.

Los estilos simplifican la tarea de aplicación de formato a objetos ahorrando tiempo y garantizando un aspecto coherente.

Esta sección incluye los siguientes temas:

- "Crear estilos y conjuntos de estilos" (página 588)
- "Aplicar estilos y conjuntos de estilos" (página 590)
- "Editar estilos y conjuntos de estilos" (página 591)
- "Administrar las propiedades de objeto predeterminadas" (página 592)

- "Exportar e importar hojas de estilos" (página 594)
- "Asignar accesos directos de teclado a estilos o conjuntos de estilos" (página 594)
- "Buscar objetos que usen un estilo o conjunto de estilos específico" (página 595)
- "Romper enlaces entre los objetos y los estilos o conjuntos de estilos" (página 595)

Crear estilos y conjuntos de estilos

Un estilo es un grupo de atributos de formato que define una propiedad de objeto, como el contorno o el relleno. Por ejemplo, para definir un estilo de contorno, puede especificar atributos, tales como la anchura, el color y el tipo de línea del contorno. Para definir un estilo de caracteres, puede especificar el tipo de fuente, el estilo y tamaño de la fuente, el color de texto y de fondo, la posición de los caracteres, las mayúsculas, etc. CorelDRAW permite crear y aplicar estilos de contorno, relleno, párrafo, caracteres y marco de texto.

CorelDRAW permite agrupar estilos en conjuntos de estilos. Un conjunto de estilos es una colección de estilos que lo ayudan a definir el aspecto de un objeto. Por ejemplo, puede crear un conjunto de estilos que contenga un estilo de relleno y uno de contorno que puede aplicar a objetos gráficos, tales como rectángulos, elipses y curvas.

Hay dos opciones para crear estilos. Puede crear un estilo o un conjunto de estilos en función del formato de un objeto que le guste, o también puede crear un estilo o conjunto de estilos desde cero configurando los atributos del objeto en la ventana acoplable **Estilos de objetos**.

En CorelDRAW, los estilos pueden contener otros estilos. A un estilo que contenga otro estilo se lo denomina "principal", mientras que a un estilo dentro de otro estilo se lo denomina "secundario". Las propiedades se heredan automáticamente del principal; sin embargo, puede sustituir las propiedades heredadas para un secundario y establecer unas propiedades específicas. Cuando modifique el estilo principal, el secundario se actualizará automáticamente. Si establece atributos específicos para un secundario, dichos atributos ya no estarán relacionados con el principal. Por tanto, si modifica el principal, los atributos específicos para el secundario no se modificarán. La relación del principal y del secundario también se aplica a los conjuntos de estilos.

Puede usar estilos principales y secundarios en los documentos en los que desee que los objetos compartan algunos (no todos) atributos y en los que necesite realizar cambios globales de forma regular. Por ejemplo, si está trabajando en un documento de gran extensión y desea que los títulos y subtítulos tengan un formato similar, puede crear un estilo de caracteres principal para los títulos y uno secundario para los subtítulos. Los estilos principales y secundarios pueden compartir el mismo color y tipo de fuente, aunque no tendrán el mismo tamaño. Si elige un color o tipo de fuente diferente para el principal, tanto los títulos como los subtítulos se actualizarán automáticamente. Sin embargo, los subtítulos seguirán teniendo menor tamaño que los títulos.

Para crear estilos a partir de objetos

1. Con la herramienta **Selección** , haga clic derecho en un objeto.
2. Seleccione **Estilos de objetos**, elija **Nuevo estilo a partir de** y haga clic en un tipo de estilo.
   Se mostrará una previsualización de los atributos de objeto que se incluirán en el nuevo estilo.
3. Haga clic en un tipo de estilo.
4. En el cuadro de diálogo **Nuevo estilo a partir de**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre del nuevo estilo**.

Si la ventana acoplable **Estilos de objetos** no se ha abierto, active la casilla **Abrir la ventana acoplable de estilos de objetos** en el cuadro de diálogo **Nuevo estilo a partir de**.

También puede crear un estilo a partir de un objeto haciendo clic derecho en la carpeta **Estilos** en la ventana acoplable **Estilos de objetos**, seleccionando **Nuevo a partir del seleccionado** y eligiendo un tipo de estilo.

Para crear conjuntos de estilos a partir de objetos

1 Con la herramienta **Selección** , haga clic derecho en un objeto.

2 Seleccione **Estilos de objetos** y haga clic en **Nuevo conjunto de estilos a partir de**.
Se mostrará una previsualización de los atributos de objeto que se incluirán en el nuevo conjunto de estilos.

3 Haga clic en **Nuevo conjunto de estilos a partir de**.

4 En el cuadro de diálogo **Nuevo conjunto de estilos a partir de**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre del nuevo conjunto de estilos**.

Si la ventana acoplable **Estilos de objetos** no se ha abierto, active la casilla **Abrir la ventana acoplable de estilos de objetos** en el cuadro de diálogo **Nuevo conjunto de estilos a partir de**.

También puede crear un conjunto de estilos a partir de un objeto arrastrando éste hasta la carpeta **Conjuntos de estilos** de la ventana acoplable **Estilos de objetos**. Si arrastra el objeto por encima de un conjunto de estilos existente en la carpeta **Conjuntos de estilos**, los atributos del objeto reemplazarán a los atributos del conjunto de estilos, y todos los objetos a los que se haya aplicado el conjunto de estilos se actualizarán automáticamente.

Para definir un estilo

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, haga clic en el botón **Nuevo estilo** y elija un tipo de estilo.
El estilo aparece en la carpeta **Estilos** con un nombre que asigna la aplicación (por ejemplo, "Relleno 1").

3 Especifique los atributos de estilo que desee.

También es posible

Cambiar el nombre de un estilo	Haga clic derecho en un estilo, haga clic en **Cambiar nombre**, escriba un nuevo nombre y presione **Intro**.
Eliminar un estilo	Opte por uno de los siguientes métodos: • Seleccione un estilo en la carpeta **Estilos** y haga clic en el botón **Eliminar estilo** . • Haga clic derecho en un estilo y seleccione **Eliminar**.
Duplicar un estilo	Haga clic derecho en un estilo y, a continuación, haga clic en **Duplicar**.
Crear un estilo secundario	Opte por uno de los siguientes métodos: • Seleccione un estilo en la carpeta **Estilos** y haga clic en el botón **Nuevo estilo secundario** . • Haga clic derecho en un estilo y, a continuación, haga clic en **Nuevo estilo secundario**.

Para definir un conjunto de estilos

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, haga clic en el botón **Nuevo conjunto de estilos** para crear un conjunto de estilos vacíos en el que podrá añadir estilos.

El conjunto de estilos aparece en la carpeta **Conjuntos de estilos** con un nombre asignado por la aplicación (por ejemplo, "Conjunto de estilos 1").

3 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Haga clic en el botón **Añadir o eliminar estilo** situado junto al conjunto de estilos y seleccione los tipos de estilo que desee añadir al conjunto de estilos. A continuación, establezca las propiedades de cada estilo.
- En la carpeta **Estilos**, arrastre los estilos existentes hasta el nuevos conjunto de estilos.

También es posible

Cambiar el nombre de un conjunto de estilos	Haga clic derecho en un conjunto de estilos en la carpeta **Conjuntos de Estilos**, haga clic en **Cambiar nombre**, escriba un nuevo nombre y pulse **Intro**.
Eliminar un conjunto de estilos	Opte por uno de los siguientes métodos: • Seleccione un conjunto de estilos en la carpeta **Conjuntos de estilos** y haga clic en el botón **Eliminar conjunto de estilos**. • Haga clic derecho en un conjunto de estilos y seleccione **Eliminar**.
Duplicar un conjunto de estilos	Haga clic derecho en un conjunto de estilos y, a continuación, haga clic en **Duplicar**.
Crear un conjunto de estilos secundarios	Opte por uno de los siguientes métodos: • Seleccione un conjunto de estilos en la carpeta **Conjuntos de estilos** y, a continuación, haga clic en el botón **Nuevo conjunto de estilos secundarios**. • Haga clic derecho en un conjunto de estilos y, a continuación, haga clic en **Nuevo conjunto de estilos secundario**.

Aplicar estilos y conjuntos de estilos

Cuando aplique un estilo o un conjunto de estilos a un objeto, éste solo adquirirá aquellos atributos definidos por el estilo o por el conjunto de estilos. Por ejemplo, si aplica un estilo de contorno, el contorno del objeto cambiará; mientras que el resto de sus atributos seguirán siendo los mismos.

Puede aplicar estilos y conjuntos de estilos mediante la ventana acoplable **Estilos de objetos** y la ventana acoplable **Propiedades**.

En la ventana acoplable **Propiedades**, los atributos que están definidos por un estilo aparecen con un indicador de origen en verde con una línea vertical en el medio. (El indicador de origen es el cuadradito situado junto al nombre de atributo). Si no hay ningún estilo aplicado, el indicador de origen aparece en blanco. Si se anula algún atributo del estilo aplicado, el indicador de origen se volverá de color naranja con una línea horizontal en el centro.

Para aplicar un estilo o conjunto de estilos a un objeto

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

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.

3 En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, seleccione un estilo o conjunto de estilos y, a continuación, haga clic en el botón **Aplicar a la selección**.

Para obtener una previsualización del estilo o conjunto de estilos antes de aplicarlos, selecciónelo antes en la ventana acoplable **Estilos de objetos**.

También puede aplicar un estilo haciendo clic en un indicador de origen junto a las propiedades de un objeto (contorno, relleno, carácter, párrafo o marco) en la ventana acoplable Propiedades y seleccionando un estilo de la lista de estilos.

Asimismo, puede aplicar un estilo o conjunto de estilos a un objeto seleccionado utilizando cualquiera de los siguientes métodos:

- En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, haga doble clic en un estilo o conjunto de estilos.
- Haga clic derecho en el objeto, elija **Estilos**, **Aplicar estilo** y, a continuación, seleccione un estilo o conjunto de estilos de la lista.
- En la ventana acoplable **Estilos de objetos** Inspector, haga clic derecho en un estilo o conjunto de estilos y seleccione **Aplicar estilo** o **Aplicar conjunto de estilos**.
- En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, seleccione un estilo o conjunto de estilos y arrástrelo hasta el objeto.

Editar estilos y conjuntos de estilos

Puede editar un estilo o un conjunto de estilos cambiando sus atributos en la ventana acoplable **Estilos de objetos**, o bien cambiando los atributos de un objeto enlazado al estilo o al conjunto de estilos y aplicando, a continuación, estos cambios al estilo o al conjunto de estilos.

También puede editar un estilo o conjunto de estilos copiando atributos de un objeto al estilo o conjunto de estilos.

Puede anular los atributos de estilo. Cuando anula un atributo, éste deja de estar relacionado con la definición del estilo y los cambios en el estilo no se aplicarán al objeto hasta que quite el valor anulado.

Para editar un estilo

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, abra la carpeta **Estilos** y seleccione un estilo.

3 En el área de propiedades del estilo de la ventana acoplable **Estilos de objetos**, modifique los atributos que desee.

Para editar un conjunto de estilos

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de objetos** Inspector, abra la carpeta **Conjuntos de estilos** y seleccione un conjunto de estilos.

3 Haga clic en el botón **Añadir o eliminar estilo** situado junto al conjunto de estilos y seleccione el tipo de estilo que desee añadir al conjunto de estilos o quitar.

Compruebe que las marcas aparecen junto a los tipos de estilo que se incluyen en el conjunto de estilos.

En el área de propiedades del estilo de la ventana acoplable **Estilos de objetos**, puede editar los estilos incluidos en el conjunto de estilos.

Para editar un estilo o conjunto de estilos editando un objeto

1. Con la herramienta **Selección** , seleccione un objeto al que se le haya aplicado un estilo o un conjunto de estilos.
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.
3. En la ventana acoplable **Propiedades**, edite las propiedades del objeto.
4. En la ventana de documento, haga clic derecho en el objeto, seleccione **Estilos de objetos** en el menú contextual y seleccione **Aplicar al estilo**.

   Los nuevos atributos del objeto reemplazan a los atributos de los estilos o conjuntos de estilos asociados a este objeto.

Para editar un estilo o un conjunto de estilos copiando las propiedades de un objeto

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.
2. Arrastre un objeto de la ventana de documento por encima del nombre de un estilo o conjunto de estilos en la ventana acoplable **Estilos de objetos**.

También puede copiar las propiedades de un objeto en un estilo o conjunto de estilos haciendo clic derecho en el estilo o en el conjunto de estilos de la ventana acoplable **Estilos de objetos**, seleccionando **Copiar propiedades de** y, a continuación, haciendo clic en un objeto de la ventana de documento.

Para anular un atributo de estilo

1. Con la herramienta **Selección** , seleccione un objeto al que se le haya aplicado un estilo.
2. Haga clic en **Objeto** ▸ **Propiedades**.
3. En la ventana acoplable **Propiedades**, edite un atributo de objeto definido por un estilo.

   El indicador de origen situado junto al atributo cambia de verde con una línea vertical a naranja con una línea horizontal , lo que indica que el atributo del objeto ya no está definido por el estilo.

Para quitar un atributo anulado de estilo, realice una de estas acciones:

- Haga clic en el indicador de origen naranja y seleccione **Descartar cambios**.
- En la ventana de documento, haga clic derecho en el objeto mediante la herramienta **Selección** , seleccione **Estilos de objetos** en el menú contextual y, a continuación, elija **Volver al estilo**.

Administrar las propiedades de objeto predeterminadas

Las propiedades de objeto predeterminadas de CorelDRAW controlan el aspecto de los objetos gráficos y de texto en el documento activo. Por ejemplo, cuando instala CorelDRAW por primera vez, las propiedades predeterminadas de los objetos gráficos determinan que cada nuevo objeto gráfico tenga un contorno negro sin ningún relleno.

Puede modificar las propiedades predeterminadas de los siguientes tipos de objetos: medios artísticos, texto artístico, notas, cotas, gráficos y texto de párrafo. Cuando modifica los valores predeterminados, CorelDRAW guarda estos cambios en el documento actual automáticamente. Si desea utilizar la configuración personalizada en documentos posteriores que cree, puede establecerla como la predeterminada para documentos nuevos.

En la ventana de dibujo, puede especificar los estilos de objetos, conjuntos de estilos, estilos de color o propiedades de objeto predeterminadas que se establecerán como predeterminados para los documentos nuevos.

Para editar las propiedades de objeto predeterminadas

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, abra la carpeta **Propiedades de objeto predeterminadas** y seleccione uno de los siguientes tipos de objetos:

- **Medios artísticos**
- **Texto artístico**
- **Nota**
- **Cota**
- **Gráfico**
- **Texto de párrafo**
- **Código QR**

3 Modifique los atributos que desee.

Todos los cambios que realiza se aplican a todos los objetos nuevos del documento activo y se guardan automáticamente con el documento.

También es posible

Deshacer los cambios revirtiendo las propiedades predeterminadas seleccionadas a las predeterminadas de documentos nuevos	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en el botón **Restablecer a valores predeterminados de documento nuevo** situado junto al tipo de objeto. • Haga clic derecho en el tipo de objeto y seleccione **Restablecer a valores predeterminados de documento nuevo**.
Deshacer los cambios hasta las propiedades de objeto predeterminadas para todos los tipos de objeto revirtiendo a la configuración predeterminada de documentos nuevos	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en el botón **Restablecer todo a valores predeterminados de documento nuevo** situado junto a la carpeta **Propiedades de objeto predeterminadas**. • Haga clic derecho en la carpeta **Propiedades de objeto predeterminadas** y, a continuación, haga clic en **Restablecer todo a valores predeterminados de documento nuevo**.
Establecer las propiedades de objeto seleccionadas como la configuración predeterminada de documentos nuevos	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en el botón **Definir como valor predeterminado para documentos nuevos** situado junto al tipo de objeto. • Haga clic derecho en el tipo de objeto y, a continuación, haga clic en **Definir como valor predeterminado para documentos nuevos**.

También puede editar las propiedades de objeto predeterminadas anulando la selección de todos los objetos de la ventana de documento, haciendo clic en un color o un estilo de color de una paleta, o eligiendo un control que le permita cambiar las propiedades del relleno, del contorno o del texto y activando, a continuación, las casillas de verificación correspondientes en el cuadro de diálogo **Cambiar valores predeterminados de un documento**.

También puede editar las propiedades de objeto predeterminadas mientras edita cualquier objeto en la ventana de documento. Haga clic derecho en la carpeta **Propiedades de objeto predeterminadas** de la ventana acoplable **Estilos de objetos** y seleccione **Actualizar propiedades de objeto predeterminadas al editar**. Cualquier cambio que realice en un objeto se convierte en el valor predeterminado de los objetos nuevos.

Para establecer la configuración de estilo actual como la predeterminada de los documentos nuevos

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.
2. En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, haga clic en el botón **Importar, exportar o guardar valores predeterminados** y, a continuación, en **Definir como valor predeterminado para documentos nuevos**.
3. Active las casillas de verificación de los valores que le gustaría guardar como la configuración predeterminada de los documentos nuevos.

También puede guardar la configuración como predeterminada para los nuevos documentos mediante el cuadro de diálogo **Opciones**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Almacenar y restaurar valores predeterminados" en la página 878.

Exportar e importar hojas de estilos

Puede hacer que los estilos y conjuntos de estilos estén disponibles para poder utilizarlos en otros documentos al exportarlos a un archivo de hoja de estilo de CorelDRAW (.cdss). Una hoja de estilo contiene todos los estilos de objetos, conjuntos de estilos, estilos de color y propiedades de objeto predeterminadas en el documento activo. También puede utilizar estilos y conjuntos de estilos de otros documentos importando la hoja de estilo en la que se guardaron.

Para exportar una hoja de estilo

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.
2. En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, haga clic en el botón **Importar, exportar o guardar valores predeterminados** y, a continuación, en **Exportar hoja de estilo**.
3. En el cuadro de diálogo **Exportar hoja de estilo**, seleccione la carpeta en la que desee guardar la hoja de estilo.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
5. Haga clic en **Exportar**.
6. Active las casillas de verificación de los valores que le gustaría exportar del documento.

Para importar una hoja de estilo

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.
2. En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, haga clic en el botón **Importar, exportar o guardar valores predeterminados** y, a continuación, en **Importar hoja de estilo**.
3. En el cuadro de diálogo **Importar hoja de estilo**, elija la carpeta en la que está almacenada la hoja de estilo.
4. Seleccione el nombre de archivo y haga clic en **Importar**.
5. Active las casillas de verificación de los valores que desee importar en el documento.

También puede importar estilos y conjuntos de estilos de un archivo existente de CorelDRAW seleccionando el archivo en el cuadro de diálogo **Importar hoja de estilo** y haciendo clic en **Importar**.

Asignar accesos directos de teclado a estilos o conjuntos de estilos

Puede asignar un acceso directo de teclado a un estilo o un conjunto de estilos. Al presionar el acceso directo de teclado, CorelDRAW aplica el estilo o el conjunto de estilos al objeto seleccionado. Un acceso directo de teclado puede utilizar hasta cuatro pulsaciones diferentes.

Si un acceso directo de teclado ya está asignado a otro comando, puede anular la configuración existente.

Si desea obtener más información sobre cómo trabajar con los accesos directos de teclado, consulte la sección "Personalizar accesos directos de teclado" en la página 882.

Para asignar un acceso directo de teclado a un estilo o un conjunto de estilos

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, haga clic con el botón derecho en un estilo o un conjunto de estilos y, a continuación, haga clic en **Asignar acceso directo de teclado**.

El cuadro de diálogo **Opciones** se abre con la ficha **Teclas de acceso directo** de la página **Comandos** que aparece y **Aplicar estilos** en la parte superior del cuadro de lista seleccionado.

3 Seleccione el estilo o el conjunto de estilos al que desee asignar un acceso directo.

Si ya ha asignado un acceso directo de teclado al estilo seleccionado, el acceso directo aparece en el cuadro **Teclas de acceso directo actuales**.

4 Haga clic en el cuadro **Nueva tecla de acceso directo** y presione una combinación de teclas.

Si la combinación ya está asignada a otro comando, éste se muestra en el cuadro **Actualmente asignada a**.

5 Haga clic en **Asignar**.

Si el mismo acceso directo de teclado ya está asignado a otro comando, la segunda asignación sustituye a la primera. Al activar la casilla de verificación **Ir al conflicto de asignación**, puede desplazarse automáticamente al comando cuyo acceso directo ha reasignado, para que pueda asignarle otro nuevo.

Buscar objetos que usen un estilo o conjunto de estilos específico

CorelDRAW permite buscar objetos con estilo o conjunto de estilos específico en el dibujo activo. Por ejemplo, puede buscar todos los objetos de texto que usen un estilo de títulos específico.

Para buscar objetos que utilizan un estilo o un conjunto de estilos específico

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de objetos**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de objetos**, abra la carpeta de estilos o de conjuntos de estilos que contenga un estilo o un conjunto de estilos específico.

3 Haga clic derecho en el estilo o el conjunto de estilos y elija **Seleccionar objetos utilizando un estilo**.

Romper enlaces entre los objetos y los estilos o conjuntos de estilos

Puede romper el enlace entre un objeto y el estilo o conjunto de estilos que se apliquen a este. Cuando rompe el enlace, el objeto mantiene su apariencia actual. Los cambios posteriores en el estilo o conjunto de estilos no afectarán a los atributos del objeto.

Para romper el enlace entre un objeto y un estilo o conjunto de estilos

- En la ventana de documento, haga clic derecho en un objeto mediante la herramienta **Selección** , elija **Estilos de objetos** en el menú contextual y haga clic en **Romper enlace con estilo**.

Si el comando **Romper enlace con estilo** no está disponible, no hay estilos ni conjuntos de estilos aplicados a este objeto.

También puede romper el enlace entre un objeto y un estilo haciendo clic en el indicador de origen situado junto a la propiedad con estilo (contorno, relleno, párrafo, carácter o marco) en la ventana acoplable **Propiedades** y seleccionando **Sin estilo**.

CorelDRAW® 2019

Estilos de color

Un estilo de color es un color que puede guardarse y aplicarse a los objetos de un documento. Cada vez que actualice un estilo de color, también puede actualizar todos los objetos usando ese mismo estilo de color. Los estilos de color le permiten aplicar colores personalizados con facilidad y coherencia.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Crear y aplicar estilos de color" (página 597)
- "Editar estilos de color" (página 600)
- "Ver estilos de color" (página 604)
- "Exportar e importar estilos de color" (página 606)
- "Romper enlaces entre los estilos de color y los objetos" (página 606)

Crear y aplicar estilos de color

Puede crear estilos de color a partir de los colores de un objeto existente o desde cero. Cuando cree un estilo de color, el nuevo estilo de color se guardará en el documento activo y en la paleta Estilos de color.

Después de crear un estilo de color, puede aplicarlo a los objetos del documento. CorelDRAW le permite acceder a los estilos de color disponibles mediante diversos controles: la ventana acoplable **Estilos de objetos**, la ventana acoplable **Estilos de objetos**, la ventana acoplable **Propiedades**, la paleta de estilos de objetos y la paleta de documento(se añadirá automáticamente un estilo de color a la paleta Documento cuando lo aplique a un objeto).

Los estilos de color se pueden combinar en grupos denominados “armonías”. Una armonía le permite vincular estilos de color en relaciones basadas en el matiz, además de modificarlos todos a la vez. Si edita estilos de color en una armonía, puede crear rápidamente varios esquemas de color alternativos desplazando todos los colores, o bien modificar en un solo paso la composición de color de su trabajo.

CorelDRAW permite crear un tipo especial de armonía de colores denominado “degradado”. Un degradado es un estilo de color maestro y un número determinado de sombras de ese estilo de color. En la mayoría de los modelos y paletas de colores disponibles, los estilos de color derivados comparten el mismo matiz que el estilo de color maestro, pero los niveles de saturación y brillo son diferentes. En las paletas de colores PANTONE MATCHING SYSTEM y Colores directos personalizados, los estilos de color maestros y los derivados están relacionados entre sí, pero presentan niveles de tinta distintos.

Puede crear una armonía a partir de los colores de un objeto existente o desde cero.

CorelDRAW también permite seleccionar otros estilos de color que no se usen en el documento, o bien fusionar estilos de color no deseados con otros. También le permite convertir estilos de color en diferentes modos de color o en colores directos con el fin de preparar el documento para la producción impresa.

Para crear un estilo o una armonía de colores a partir de un objeto seleccionado

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

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

3 En la ventana acoplable **Estilos de color**, haga clic en el botón **Nuevo estilo de color** , y seleccione **Nuevo a partir del seleccionado**.

4 En el cuadro de diálogo **Crear estilos de color**, active una de las opciones siguientes del área **Crear estilo de color a partir de**:
- **Relleno de objeto**: crea un estilo de color a partir del color del relleno de objeto.
- **Contorno de objeto**: crea un estilo de color a partir del color del contorno de objeto.
- **Relleno y contorno**: crea estilos de color a partir del relleno de objeto y los colores de contorno.

5 Para agrupar los nuevos estilos de color basados en los matices de valores y saturaciones similares, active la casilla de verificación **Agrupar estilos de color en armonías** y especifique en el cuadro el número de armonías.

Si desea convertir los estilos de color en un modo de color diferente, active la casilla de verificación **Convertir todos los estilos de color a** y seleccione un modo de color del cuadro de lista.

Asimismo, puede crear estilos de color armonías de color a partir de un objeto seleccionado usando cualquiera de los siguientes métodos:

- Arrastre el objeto seleccionado a la parte superior del área de color gris en la ventana acoplable **Estilos de color** para crear estilos de color independientes, o arrastre el objeto seleccionado a la parte inferior del área de color gris para crear estilos de color agrupados en armonías. A continuación, especifique la configuración que desee en el cuadro de diálogo **Crear estilos de color**.
- Haga clic derecho en el objeto de la ventana del documento y seleccione **Estilos de color** ▸ **Nuevo a partir del seleccionado**. A continuación, especifique la configuración que desee en el cuadro de diálogo **Crear estilos de color**.

Para crear un estilo de color

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

2 Arrastre una muestra de cualquier paleta abierta a la parte superior del área de color gris en la ventana acoplable **Estilos de color**.

También puede crear un estilo de color haciendo clic en el botón **Nuevo estilo de color** , seleccionando **Nuevo estilo de color** y eligiendo un color en **Editor de color**. El **editor de color** ofrece diversas opciones para elegir el color adecuado, como las que se indican a continuación: herramienta **Cuentagotas**, visualizadores de color, deslizadores y paletas. Si desea obtener más información sobre cómo elegir colores, consulte la sección "Color" en la página 357.

Si desea crear estilos de color a partir de todos los colores de un documento, realice una de las siguientes acciones:

- En la ventana acoplable **Estilo de color**, haga clic en el botón **Nuevo estilo de color** y seleccione **Nuevo a partir de documento**.
- En la ventana de documento, haga clic en derecho en un objeto usando la herramienta **Selección** y seleccione **Estilos de color** ▸ **Nuevo a partir de documento**.

Para crear una armonía de colores

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

2 En la ventana acoplable **Estilo de color**, haga clic en el botón **Nueva armonía de color** y seleccione **Nueva armonía de color**.
Aparecerá un icono de carpeta para la armonía de color en la parte inferior del área de color gris.

3 Arrastre cualquier muestra de color o muestras de estilos de color a la carpeta de armonías.

También puede duplicar una armonía seleccionando su carpeta en la ventana acoplable **Estilo de color**, haciendo clic en el botón **Nueva armonía de color** y seleccionando **Duplicar armonía**.

Puede cambiar el tamaño del área **Armonías de color**, de modo que pueda ver las armonías de color disponibles sin desplazar el cursor señalando al área de arrastre y, cuando el cursor cambia a una flecha bidireccional, arrastrando el borde del panel.

Para crear un degradado

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.
2 En la ventana acoplable **Estilo de color**, seleccione un estilo de color como color maestro para el degradado.
3 Haga clic en el botón **Nueva armonía de colores** y seleccione **Nuevo degradado**.
4 En el cuadro de diálogo **Nuevo degradado** especifique el número de sombras en el cuadro **Número de colores**.
5 Ajuste el deslizador **Similitud de matices**.
Mueva el deslizador hacia la izquierda para crear sombras realmente diversas y hacia la derecha para crear sombras muy similares.
6 Active una de las opciones siguientes:
- **Matices más claros**: crea sombras más claras que el color maestro.
- **Sombras más oscuras**: crea sombras más oscuras que el color maestro.
- **Ambos**: crea el mismo número de sombras claras y oscuras.

Para aplicar un estilo de color

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.
2 Seleccione un objeto con la herramienta **Selección** .
3 En la ventana acoplable **Estilos de color**, opte por uno de los siguientes métodos:
- Haga doble clic en un estilo de color para aplicar un relleno.
- Haga clic derecho en un estilo de color para aplicar un contorno.

También es posible

Eliminar un estilo de color	Seleccione un estilo de color y haga clic en el botón **Eliminar** .
Fusionar estilos de color con el último estilo de color seleccionado	Haga clic en el botón **Fusionar** .
Intercambiar estilos de color	Seleccione dos estilos de color de la ventana acoplable **Estilos de color** y haga clic en el botón **Intercambiar estilos de color** . El estilo de color de relleno se convertirá en el contorno del objeto, y el estilo de color de contorno en el relleno del objeto.
Seleccionar todos los estilos de color que no se usan en el documento	Haga clic en el botón **Seleccionar no usados** .

Asimismo, puede aplicar un estilo de color a un objeto seleccionado usando cualquiera de los siguientes métodos:

- En la paleta **Estilos de color** o **Documento**, haga clic en un estilo de color para aplicar un relleno, o bien clic derecho en un estilo de color para aplicar un contorno. Para abrir la paleta de **estilos de color**, haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Paleta de estilos de color**.
- Arrastre un estilo de color de una paleta o de la ventana acoplable **Estilos de color** al objeto.
- En la sección **Contorno** o **Rellenar** de la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en indicador de origen junto al selector de color y elija de la lista uno de los estilos de color que se crearon anteriormente.
- También puede usar la ventana acoplable **Estilos de objetos** para aplicar un estilo de color si el estilo del objeto asignado a un objeto contiene un atributo de color (por ejemplo, un relleno o contorno). En el área de propiedades del estilo de la ventana acoplable **Estilos de objeto**, haga clic en el indicador de origen junto a un selector de color y elija de la lista uno de los estilos de color que se crearon anteriormente.

Editar estilos de color

Puede editar un estilo de color individual o un estilo de color en una armonía.

Cuando edite una armonía, puede editar estilos de color de forma simultánea conservando la relación entre ellos, o bien puede modificar estilos de color individuales dentro de la armonía.

Al cambiar el matiz del estilo de color maestro en un degradado, todas las sombras derivadas se actualizarán combinando el nuevo matiz con los valores de saturación y brillo originales.

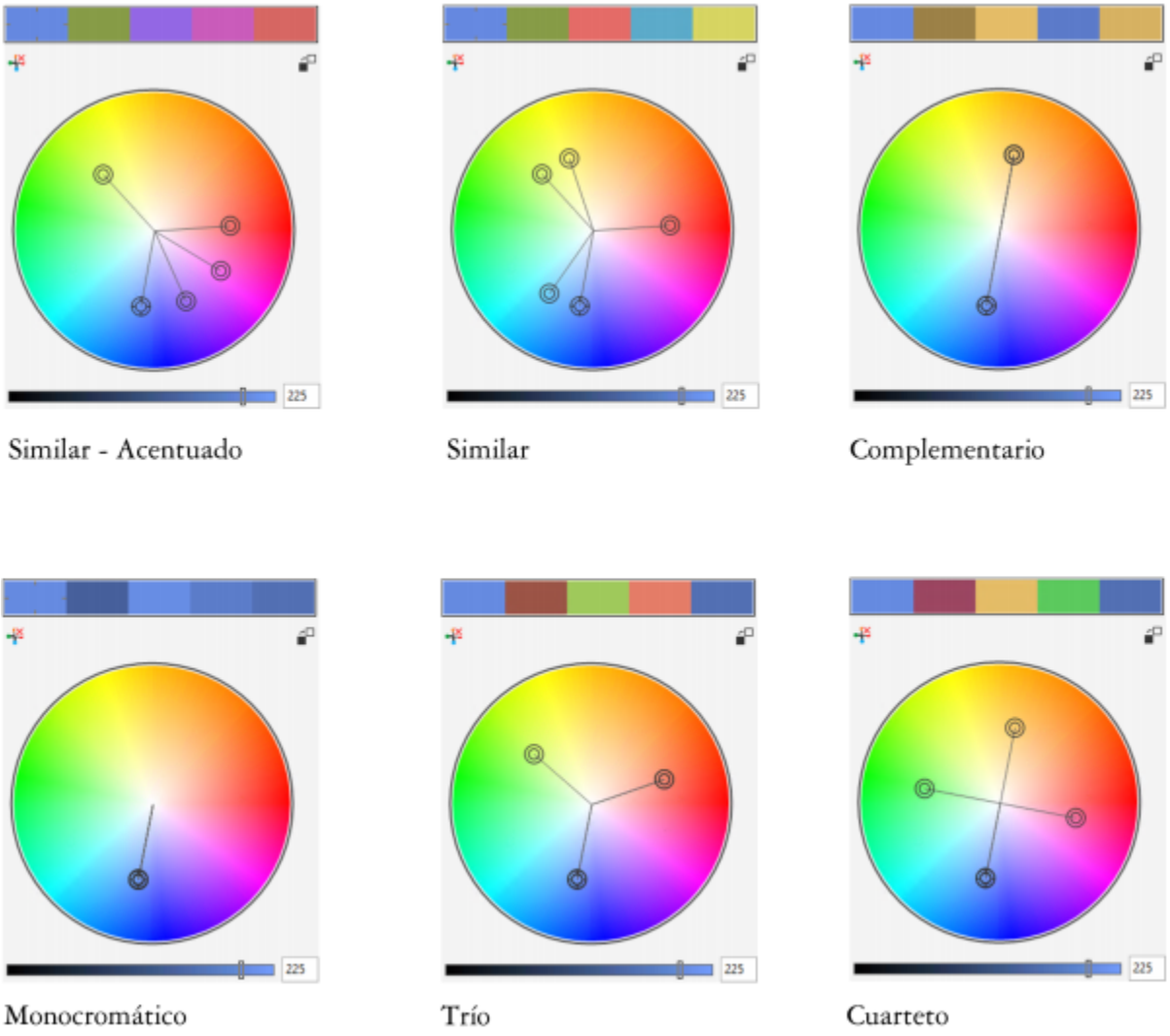
Reglas de armonía

Puede aplicar una regla a una armonía de colores para cambiar todos los colores según una lógica predeterminada y crear diversos esquemas de color (combinaciones). Se considerará el color seleccionado en la armonía como el color base y se usará como referencia para colocar los demás colores en el espectro de colores.

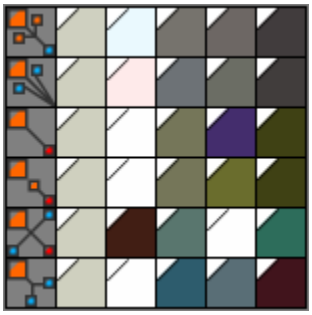
También se puede usar una regla de armonía para crear una armonía de colores desde cero. La armonía resultante incluirá cinco colores creados aleatoriamente según la regla elegida y su color base será el color seleccionado en la lista de muestras de armonías.

Están disponibles las siguientes reglas de armonía.

- **Similar**: incluye colores próximos entre sí en el espectro de colores, lo que crea esquemas de colores claros y uniformes.
- **Similar - Acentuado**: es parecida a la regla Similar, pero incluye un color complementario (de contraste) además de los colores adyacentes.
- **Complementario** (también denominado "de contraste"): equilibra el color base con el color opuesto en el espectro de colores. Se crean colores calientes y fríos para generar esquemas de color vibrantes y energéticos.
- **Monocromático**: incluye variaciones de un solo color, lo que crea esquemas de color relajantes.
- **Cuarteto**: se basa en un par de colores y sus complementarios en el espectro de colores. Generalmente, esta regla crea armonías de colores llamativas y requiere una planificación detallada cuando se utilice.
- **Trío**: equilibra el color base con colores próximos al extremo opuesto del espectro de colores formando un triángulo. Esta regla suele crear esquemas de colores con un contraste suave.



Ejemplos de armonías de color creadas desde cero mediante las reglas de armonía



Los iconos de las carpetas de armonías muestran que estas se basan en distintas reglas de armonías. De arriba a abajo: Similar - Acentuado, Similar, Complementario, Monocromático, Cuarteto y Trío.

Edición de armonías de color

Es posible editar las armonías de color de diversas maneras: eliminando una regla de armonía aplicada con anterioridad, sustituyendo el color base por el color opuesto en el espectro de colores, moviendo los colores a distintos brazos del espectro y arrastrando la armonía de colores en el espectro.

Puede seleccionar colores de varias armonías y editarlos de forma simultánea. Esta función le permite editar simultáneamente varias armonías de colores basadas en reglas sin necesidad de eliminar las reglas.

Además, ahora puede convertir un estilo de color al modo de color Escala de grises desde la ventana acoplable **Estilos de color**.

Para editar un estilo de color

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de color**, seleccione un estilo de color individual o un estilo de color en una armonía.

3 En **Editor de color** o **Editor de armonías**, edite el estilo de color usando cualquiera de los controles que se encuentran disponibles: herramienta **Cuentagotas**, visualizadores de color, deslizadores y paletas.

Si desea obtener más información sobre cómo elegir colores, consulte la sección "Color" en la página 357.

También es posible

Cambiar el nombre de un estilo de color	Seleccione el estilo de color en la ventana acoplable la ventana acoplable **Estilos de color** y, en la parte superior de la ventana acoplable, escriba un nuevo nombre en el cuadro del nombre.
Convertir un estilo de color en un modo de color diferente	Haga clic en el botón **Convertir** y seleccione un modo de color del menú lateral.
Convertir un estilo de color en un color directo	Haga clic en el botón **Convertir** y seleccione **Convertir en color directo**.

Para editar una armonía de color

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de color**, haga clic en una carpeta de armonías.

3 Opte por uno de los siguientes métodos:

- En el **editor de armonías**, haga clic en un anillo selector y arrástrelo para editar los estilos de color en una armonía. Para restringir el movimiento del anillo selector, mantenga presionada la tecla **Ctrl** mientras arrastra dicho anillo con el fin de conservar la saturación original, o bien mantenga presionada la tecla **Mayús** con el objetivo de conservar el matiz original.
- En el **editor de colores**, seleccione un color usando cualquiera de los controles que se encuentran disponibles: herramienta Cuentagotas, visualizadores de color, deslizadores y paletas. Si desea obtener más información sobre cómo elegir colores, consulte la sección "Color" en la página 357.

4 En el **editor de armonías**, mueva el deslizador **Brillo** para cambiar el matiz del color.

Si desea especificar el matiz exacto, escriba un valor en el cuadro **Brillo**.

Para editar un estilo de color en la armonía, seleccione el estilo haciendo clic en su muestra correspondiente de la carpeta de armonías, o bien haciendo clic en el anillo selector respectivo o en la muestra del **editor de armonías**.

Puede cambiar el tamaño del área **Armonías de color**, de modo que pueda ver las armonías de color disponibles sin desplazar el cursor señalando al área de arrastre y, cuando el cursor cambia a una flecha bidireccional, arrastrando el borde del panel.

Puede volver a ordenar armonías de color arrastrando una muestra de color.

Para aplicar una regla a una armonía de colores

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de color**, haga clic en una carpeta de armonías.

3 Elija una regla del cuadro de lista **Regla de armonía**.

También es posible

Crear una armonía de colores basada en reglas desde cero	Asegúrese de que no haya ningún estilo de color seleccionado y seleccione una regla del cuadro de lista **Regla de armonía**.
Distribución de colores de manera uniforme al cambiar una regla de armonía	Asegúrese de que el botón **Distribuir colores** esté activado y elija una regla de armonía del cuadro de lista **Regla de armonía**. Los colores se distribuirán de manera uniforme a lo largo de los brazos del espectro de colores, lo que puede provocar cambios de color radicales. Cuando el botón **Distribuir colores** está desactivado, se conservan las relaciones de colores en la armonía.

Para eliminar una regla aplicada anteriormente o iniciar una carpeta de armonías nueva, elija **Personalizar** en el cuadro de lista **Regla de armonía**.

Para editar una armonía de color

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de color**, haga clic en un estilo de una armonía de colores.

3 En el Editor de armonías, lleve a cabo cualquiera de las tareas siguientes.

Para	Realice lo siguiente
Eliminar una regla de una armonía de colores	Haga clic en el botón **Eliminar regla de armonía**.
Cambiar al color opuesto en el espectro de colores	Haga clic en el botón **Cambiar al color opuesto**.
Mover un color a otro brazo	Mantenga presionada la tecla **Alt** mientras arrastra un anillo selector al otro brazo. Esta función está disponible para armonías de colores basadas en la regla Complementario, Cuarteto o Trío, así como armonías de color personalizadas.
Editar varias armonías de colores simultáneamente	Haga clic en los estilos de color que desee mientras mantiene presionada la tecla **Ctrl** y arrastra un anillo selector en el Editor de armonías.

Para	Realice lo siguiente
Convertir un estilo de color en un modo de color Escala de grises	Haga clic en el botón **Convertir** y haga clic en **Convertir a escala de grises**.

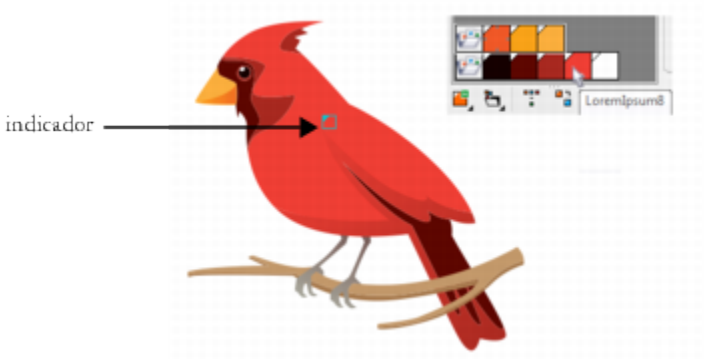
También es posible convertir un estilo de color o una armonía de colores en el modo de color Escala de grises en la ventana acoplable **Crear estilos de color** cuando cree un estilo de color o una armonía de colores a partir de un objeto seleccionado. Si desea obtener más información sobre el acceso a la ventana acoplable **Crear estilos de color**, consulte la sección "Para crear un estilo o una armonía de colores a partir de un objeto seleccionado" en la página 598.

Ver estilos de color

Se encuentran disponibles diversas opciones de visualización en la ventana acoplable **Estilos de color** con el propósito de ayudarle a usar los estilos de color con mayor facilidad.

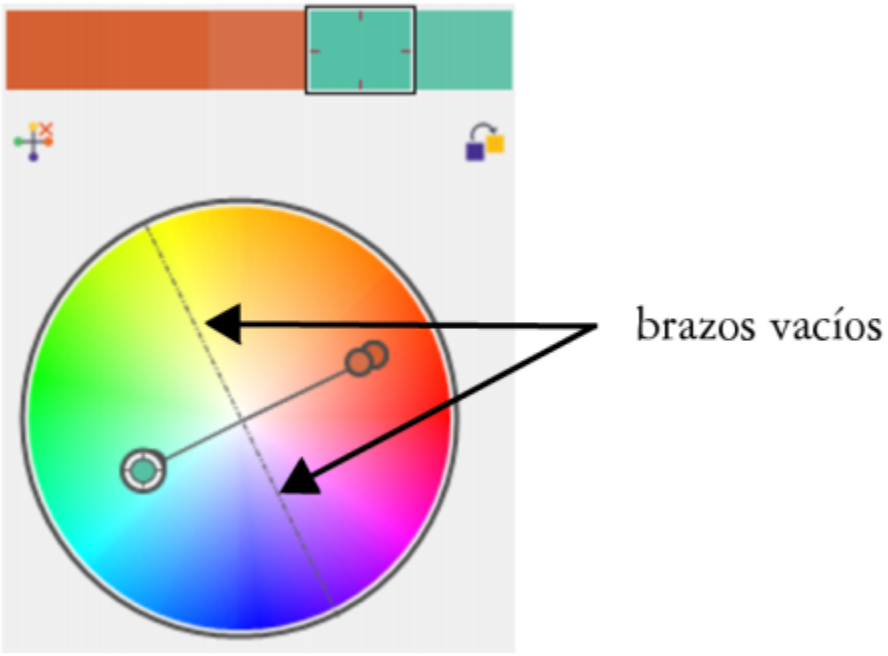
La Visualización Clasificador de páginas muestra miniaturas de todas las páginas de un documento. Al editar un estilo de color en Visualización Clasificador de páginas, podrá ver cómo cambian todos los objetos que usan dicho estilo de color. Puede cambiar el tamaño de las miniaturas de las páginas para que se adapten a sus necesidades.

Vista de consejos muestra los objetos asociados a los estilos de color. Al señalar un estilo de color en la ventana acoplable **Estilos de color**, un indicador marca el objeto que usa dicho estilo en la ventana del documento.



Vista de consejos le ayuda a identificar objetos que usan los estilos de color específicos.

Además, puede visualizar muestras de color más grandes y ver brazos vacíos en armonías de colores en el Editor de armonías.



Dos de los brazos de esta armonía, basada en la regla Cuarteto, no contienen ningún color, pero se muestran para ayudar en las tareas de edición.

Para activar la visualización Clasificador de páginas

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de color**, haga clic en el botón **Opciones de visualización** y, a continuación, en **Visualización Clasificador de páginas**.

3 Para cambiar el tamaño de las miniaturas de página, haga clic en uno de los botones siguientes de la barra de propiedades:

- **Miniaturas pequeñas**
- **Miniaturas medianas**
- **Miniaturas grandes**

Para volver a la vista de página predeterminada, haga clic en el botón **Visualización Clasificador de páginas** de la barra de propiedades.

Para usar Vista de consejos

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de color**, haga clic en el botón **Opciones de visualización** y, a continuación, en **Vista de consejos**.

3 Sitúe el cursor en un estilo de color que se haya aplicado a un objeto.

Un pequeño indicador aparecerá en el centro del objeto que usa el estilo de color.

Para ver muestras de color más grandes

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de color**, haga clic en el botón **Opciones de visualización** y en **Usar muestras grandes**.

Para mostrar brazos vacíos en una armonía de colores

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Estilos de color**.

2 En la ventana acoplable **Estilos de color**, haga clic en el botón **Opciones de visualización** y haga clic en **Mostrar brazos vacíos**.

Exportar e importar estilos de color

Puede volver a usar los estilos de color añadiéndolos a las paletas personalizadas, guardándolos como documentos nuevos predeterminados o exportándolos a una hoja de estilo. También puede importar los estilos de color de otros documentos. Si desea obtener más información, consulte las secciones"Crear y modificar paletas de colores " en la página 368, "Administrar las propiedades de objeto predeterminadas " en la página 592 y "Exportar e importar hojas de estilos " en la página 594.

Romper enlaces entre los estilos de color y los objetos

Cuando rompe el enlace entre un estilo de color y un objeto, el objeto no tendrá las propiedades de color del estilo de color. Además, puede actualizar el estilo de color sin modificar el objeto.

Para romper el enlace entre un estilo de color y un objeto

- Haga clic derecho en un objeto usando la herramienta **Selección** y haga clic en **Estilos de color** ▸ **Romper enlace con estilos de color**.

También es posible romper el enlace de un estilo de color mediante la ventana acoplable **Propiedades de objeto**. Haga clic en el indicador de origen junto al selector de color en las secciones **Contorno** o **Rellenar** de la ventana acoplable Propiedades y seleccione **Romper enlace con estilo de color**.

Páginas y diseño

Páginas y herramientas de diseño.....609
Tablas.....629

CorelDRAW 2019

Páginas y herramientas de diseño

CorelDRAW le permite especificar el tamaño, la orientación, la unidad de escala y el fondo de la página de dibujo. Es posible personalizar y visualizar las cuadrículas y las líneas guía de la página para facilitar la organización y la ubicación de los objetos. Por ejemplo, si está diseñando un boletín, puede definir las dimensiones de las páginas y crear líneas guía para situar las columnas y el texto de encabezamiento. Para diseñar un anuncio, puede alinear los gráficos y el texto en las líneas guía y organizar los elementos gráficos en una cuadrícula. Las reglas pueden ayudarlo a colocar cuadrículas, líneas guía y objetos en una escala que utilizará las unidades que elija. Además, puede añadir y eliminar páginas.

Las configuraciones y herramientas de diseño de página pueden personalizarse completamente y utilizarse como valores predeterminados para otros dibujos.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Diseño de página" (página 609)
- "Fondo de página" (página 612)
- "Añadir, duplicar, cambiar de nombre y eliminar páginas" (página 613)
- "Insertar números de página" (página 616)
- "Reglas" (página 618)
- "Calibrar las reglas" (página 620)
- "Cuadrícula de documento y cuadrícula de píxeles" (página 620)
- "Cuadrícula de línea base" (página 622)
- "Configurar las líneas guía" (página 623)
- "Modificar líneas guía" (página 626)
- "Escala de dibujo" (página 627)

Diseño de página

Para empezar a trabajar en un dibujo, puede especificar la configuración de tamaño, orientación y estilo de diseño de la página. Las opciones que elija al especificar el diseño de página se pueden utilizar como predeterminadas para todos los dibujos que cree más adelante. También puede ajustar la configuración del tamaño y la orientación de página para que coincida con un tamaño de papel estándar e imprimirlo.

Tamaño de página

Existen dos opciones para especificar un tamaño de página: elegir uno preestablecido o crear el suyo propio. Es posible seleccionar entre un gran número de tamaños preestablecidos, desde papel de oficio y envolturas hasta carteles y páginas Web. Si ninguno de los tamaños preestablecidos le satisface, puede crear un tamaño de página personalizado especificando las dimensiones del dibujo.

Puede guardar tamaños de página personalizados como ajustes preestablecidos para utilizar posteriormente y puede eliminar cualquier tamaño de página preestablecido que no le interese.

Orientación de la página

La orientación de la página es horizontal o vertical. La orientación horizontal define una anchura mayor que la altura, mientras que la orientación vertical define una altura mayor que la anchura del dibujo. Todas las páginas que añada a un dibujo tendrán la orientación actual; sin embargo, podrá cambiar la orientación de páginas individuales en cualquier momento.

Estilos de diseño

Si se utiliza el estilo de diseño preestablecido (Página completa), cada página del documento se considera una página independiente y se imprime en una hoja. Se pueden seleccionar estilos de diseño para proyectos de varias páginas, tales como folletos. Los estilos de diseño de varias páginas - Libro, Folleto, Tarjeta doblada, Tarjeta pliegue izq., Tarjeta pliegue sup. y Folletos de tres pliegues - dividen el tamaño de la página en dos o más partes iguales. Cada parte se considera una página independiente. La ventaja de trabajar con partes independientes es que se puede editar cada una de las páginas en orientación vertical en la ventana de dibujo, en orden secuencial, independientemente del diseño que se necesite para imprimir el documento. Cuando el documento está listo para imprimir, la aplicación coloca las páginas automáticamente en el orden necesario para la impresión y encuadernación.

Estilos de etiqueta

Puede elegir de entre más de 800 formatos de etiquetas predeterminados de diferentes fabricantes de etiquetas. Puede previsualizar el tamaño de las etiquetas y ver si se ajustan a la página impresa. Si CorelDRAW no cuenta con un estilo de etiqueta que se ajuste a sus necesidades, puede modificar un estilo existente, o crear y guardar su propio estilo original.

Para establecer el tamaño y la orientación de página

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Tamaño de página**.
2. Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Elegir un tamaño de página preestablecido	Elija un tamaño página en el cuadro de lista **Tamaño**.
Hacer coincidir el tamaño y la orientación de la página con la configuración de impresora	Haga clic en el botón **Obtener tamaño de página de la impresora**.
Especificar un tamaño de página personalizado	Escriba valores en los cuadros de control **Altura** y **Anchura**.
Establecer la orientación de página	Haga clic en el botón **Horizontal** o **Vertical**.
Establecer la orientación de una sola página de un documento de varias páginas	Asegúrese de que la página que desea cambiar se muestra en la ventana de dibujo, elija un tamaño y una orientación de página y active la casilla de verificación **Aplicar tamaño solo a la página actual**.
Mostrar el borde de página	Active la casilla **Mostrar bordes de página**.

Para	Realice lo siguiente
Añadir un marco alrededor de la página	Haga clic en **Añadir marco de página**.
Elegir una resolución de representación para el documento	Elija una resolución en el cuadro de lista **Resolución de representación**.
Definir un límite de sangría	Active la casilla **Mostrar área de sangría** y escriba un valor en el cuadro **Sangría**.

Se puede también especificar el tamaño y la orientación de la página haciendo clic en **Ver** ▸ **Visualización Clasificador de páginas** y ajustando los controles de la barra de propiedades.

También puede abrir el cuadro de diálogo **Opciones** de modo que aparezca la página **Tamaño de página** si hace doble clic en la sombra de la página de dibujo.

Puede cambiar la orientación de la página haciendo clic en **Diseño** ▸ **Cambiar la orientación de la página**.

Para añadir o eliminar tamaños de página preestablecidos personalizados

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Tamaño de página**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Añadir un tamaño de página preestablecido personalizado	Especifique un tamaño de página personalizado en los cuadros **Anchura** y **Altura**, haga clic en el botón **Guardar** y, a continuación, escriba un nombre para la página personalizada en el cuadro **Guardar tipo de página personalizada como:**. Aparece el tamaño de página preestablecido personalizado en el cuadro de lista **Tamaño**.
Eliminar un tamaño de página preestablecido	Elija un tamaño de página en el cuadro de lista **Tamaño** y haga clic en el botón **Eliminar**.

Con la herramienta **Selección** activa y sin ningún objeto seleccionado, también puede añadir o eliminar tamaños de página preestablecidos personalizados haciendo clic en **Editar esta lista** en la parte inferior del cuadro de lista **Tamaño de página** de la barra de propiedades.

Para elegir un estilo de diseño

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Diseño de página**.

2 Elija un estilo de diseño en el cuadro de lista **Diseño**.

Cada estilo de diseño aparece ejemplificado con una breve descripción e ilustración.

Para usar un estilo de etiquetas

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Diseño de página**.
2 Haga clic en **Etiqueta** y active la opción **Etiquetas**.
3 Doble clic en un nombre de fabricación de la lista y escoja un estilo de etiqueta.
Si quiere personalizar el estilo de etiqueta, haga clic en **Personalizar etiqueta**, y ajuste el tamaño, márgenes, medianiles y el número de etiquetas que debe aparecer en cada página.

Si desea guardar el estilo de etiqueta personalizado que ha creado, haga clic en el botón **Añadir** +. En el cuadro de diálogo **Guardar configuración**, escriba un nombre para el nuevo estilo de etiqueta en el cuadro **Guardar como**.

No se pueden utilizar estilos de etiqueta si un dibujo consta de varias páginas.

Para obtener mejores resultados, seleccione el tamaño de papel **Carta** y la orientación **Vertical** antes de aplicar un estilo de etiqueta.

Para guardar el diseño de página actual como predeterminado

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Documento Opciones**.
2 Haga clic en **Guardar como predeterminado**.
3 Active las casillas **Tamaño de página** y **Diseño**.

Fondo de página

Puede elegir el color y el tipo de fondo para un dibujo. Por ejemplo, es posible utilizar un color uniforme si desea obtener un fondo uniforme. Para obtener un fondo más complicado o dinámico, puede utilizar un mapa de bits. Algunos ejemplos de mapa de bits incluyen diseños con textura, fotografías y clipart.

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

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

Si no necesita fondo, puede quitarlo.

Para utilizar un color uniforme como el fondo

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Fondo de página**.
2 Active la opción **Sólido**.
3 Abra el selector de color y haga clic en un color.

Al exportar archivos al formato de mapa de bits, el color de fondo se utiliza para alisar los bordes. Si los mapas de bits tienen una forma irregular y se pretende colocarlos contra un fondo que no sea blanco, conviene seleccionar un color de fondo de página similar. Por ejemplo, si está planeando colocar el mapa de bits exportado con un fondo azul, es posible que desee elegir un azul similar para el fondo de página.

Para utilizar un mapa de bits como fondo

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

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

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

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

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

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

Para quitar un fondo

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Fondo de página**.
2 Active la opción **Sin fondo**.

Añadir, duplicar, cambiar de nombre y eliminar páginas

CorelDRAW le permite añadir páginas en un dibujo o duplicar páginas existentes. También puede cambiar el nombre de páginas y eliminar una sola página o un rango completo de páginas. Puede desplazar objetos de una página a otra.

Al duplicar una página, puede elegir copiar solamente la estructura de capas de la página o copiar las capas y todos los objetos que estas contienen. Si desea obtener más información sobre las capas, consulte la sección "Capas" en la página 325.

Se puede utilizar la Visualización Clasificador de páginas para administrar las páginas a la vez que se ven los contenidos de éstas. La visualización Clasificador de páginas le permite cambiar el orden de páginas, así como copiarlas, añadir, cambiarles el nombre y eliminarlas.

Visualización Clasificador de páginas

Para añadir una página

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Insertar página**.

2 En el área **Páginas**, escriba el número de páginas que desea añadir en el cuadro **Número de páginas**.

3 Para colocar la nueva página antes o después de la página actual, active una de las siguientes opciones:

- **Antes**
- **Después**

Si desea realizar una inserción delante o detrás de una página distinta de la actual, escriba el número de página en el cuadro **Página existente**.

También es posible

Especificar el tamaño de página	Elija un tamaño página en el cuadro de lista **Tamaño**.
Especificar un tamaño de página personalizado	Escriba valores en los cuadros de control **Altura** y **Anchura**.
Establecer la orientación de página	Haga clic en el botón **Horizontal** o **Vertical**.

También puede insertar una página antes o después de la página actual haciendo clic en uno de los botones **Añadir página** del explorador de documentos.

También puede añadir una página haciendo clic derecho en una ficha de una página del explorador de documentos y haciendo clic, a continuación, en **Insertar página después** o **Insertar página antes**.

Para duplicar una página

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Duplicar página**.

2 En el área **Insertar nueva página** del cuadro de diálogo **Duplicar página**, elija una de las siguientes opciones:

- **Antes de página seleccionada**
- **Después de página seleccionada**

3 En la parte inferior del cuadro de diálogo, elija una de las siguientes opciones:

- **Copiar capas(s) solamente**: le permite duplicar la estructura de capas sin copiar el contenido de las capas.
- **Copiar capa(s) y su contenido**: le permite duplicar las capas y todo su contenido.

También puede duplicar una página haciendo clic derecho en un nombre de página de la ventana acoplable **Objetos** y seleccionando **Duplicar página**.

Para cambiar el nombre de una página

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Cambiar nombre de página**.

2 Escriba el nombre de la página en el cuadro **Nombre de página**.

Puede asimismo cambiar el nombre de una página en la ventana acoplable **Objetos** si hace clic dos veces en el nombre de la página y escribe un nuevo nombre. Para acceder a la ventana acoplable **Objetos**, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.

Para suprimir una página

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Eliminar página**.

2 En el cuadro de diálogo **Eliminar página**, escriba el número de la página que desee eliminar.

Puede eliminar una serie de páginas si activa la casilla **Hasta página** y escribe el número de la última página que va a eliminarse en el cuadro **Hasta página**.

Para cambiar el orden de las páginas

- Arrastre las fichas de página en el explorador de documentos.

Para mover un objeto a otra página

1 Arrastre el objeto por la ficha de página adecuada del explorador de documentos.
La página de destino aparecerá en la ventana de dibujo.

2 Sin soltar el botón del ratón, arrastre el objeto para colocarlo en la página.

También puede mover un objeto a otra página arrastrando el nombre del objeto en la ventana acoplable **Objetos** sobre un nombre de capa en la página de destino.

Para administrar páginas a la vez que visualiza el contenido

1 Haga clic en **Ver** ▸ **Visualización Clasificador de páginas**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el orden de las páginas	Arrastre una página a otra ubicación.
Copiar una página	Con el botón derecho del ratón, arrastre la página a otra ubicación, suelto el botón y haga clic en **Copiar aquí**.

Para	Realice lo siguiente
Añadir una página	Haga clic derecho en una página y luego en **Insertar página antes** o **Insertar página después**.
Cambiar el nombre de una página	Haga clic en el nombre de página que se encuentra en la parte inferior de la página seleccionada y escriba un nuevo nombre.
Eliminar una página	Haga clic derecho en una página y seleccione **Eliminar página**.
Cambiar el tamaño de las miniaturas de página	Haga clic en uno de los botones siguientes de la barra de propiedades: • **Miniaturas pequeñas** • **Miniaturas medianas** • **Miniaturas grandes**
Volver a la visualización normal	Haga doble clic en una página.

También puede copiar una página haciendo clic derecho en la página y eligiendo **Duplicar página**. Si desea obtener más información sobre la duplicación de páginas, consulte la sección "Para duplicar una página" en la página 614.

Insertar números de página

Puede insertar números de página en la página actual, todas las páginas, todas las páginas impares o todas las página pares. Al insertar números de página en varias páginas, se crea automáticamente una nueva capa maestra y el número de página se coloca en ella. La capa maestra puede ser una capa maestra para todas las páginas, para páginas impares o para páginas pares. Si desea obtener más información sobre las capas maestras, consulte la sección "Crear capas" en la página 325.

Los números de página se actualizan automáticamente al añadir o eliminar páginas en el documento.

También puede insertar un número de página en un texto artístico o de párrafo existente. Si el texto está ubicado en una capa local, el número de página se inserta solo en la página actual. Si el texto está ubicado en una capa maestra, el número de página pasa a formar parte de la capa maestra y aparece en todas las páginas en las que la capa maestra es visible. Si desea obtener más información sobre el texto artístico y de párrafo, consulte la sección "Añadir y manipular texto" en la página 489.

Si los números de página están en una capa maestra, puede ocultar el número de página en una página específica.

Puede cambiar la configuración de número de página predeterminada antes o después de insertar números de página en el documento. Por ejemplo, puede iniciar el recuento de páginas en un número específico diferente a 1. Esta opción resulta especialmente útil si desea crear varios archivos de CorelDRAW que se unirán en una sola publicación.

También puede especificar si desea empezar la numeración de páginas en la primera página o en otra. Por ejemplo, si opta por iniciar la numeración de páginas en la tercera, esta mostrará el número 1. Si inserta una nueva página entre las páginas 1 y 2, esta se convertirá en la nueva página 2, mientras que la antigua página 2 se convertirá en la página 3; es decir, aquella en la que se muestra el primer número de página.

También puede elegir entre una variedad de estilos de números de página utilizados habitualmente.

Al guardar en CorelDRAW X5 o una versión anterior, los números de página se conservan como texto artístico editable. Sin embargo, si añade o elimina una página, no se actualizará el recuento de páginas.

Manipulación de números de página como objetos

Los números de página son objetos de texto artístico (a menos que los inserte en texto de párrafo) que pueden modificarse y manipularse como cualquier otro objeto de texto artístico. Por ejemplo, puede cambiar el tamaño de un número de página, escalarlo o girarlo, cambiarlo de color o aplicarle efectos, tales como relleno de textura o una sombra.

Cuando el número de página está en una capa maestra, las transformaciones que se apliquen afectarán a todos los números de página.

La siguiente tabla muestra distintas formas de manipular los números de página como objetos.

Es posible	Para obtener más información, consulte
Cambiar el tamaño de un número de página y escalarlo	"Transformar objetos " en la página 259
Girar un número de página	"Transformar objetos " en la página 259
Reflejar un número de página	"Transformar objetos " en la página 259
Cambiar el color de un número de página	"Elegir colores " en la página 360
Aplicar una textura a un número de página	"Rellenos de textura " en la página 391
Aplicar una sombra a un número de página	"Añadir sombras " en la página 459

Para insertar un número de página

- Haga clic en **Diseño** ▸ **Insertar número de página** y seleccione una de las siguientes opciones:
  - **En la capa activa**: le permite insertar un número de página en la capa que esté seleccionada actualmente en la ventana acoplable **Objetos**. Si la capa activa es una capa maestra, los números de página se insertan en todas las páginas del documento en las que la capa maestra sea visible. Si la capa activa es una capa local, el número de página solo se inserta en la página actual.
  - **En todas las páginas**: le permite insertar números de página en todas las páginas. El número de página se inserta en una nueva capa maestra para todas las páginas.
  - **En todas las páginas impares**: le permite insertar números de página en todas las páginas impares. El número de página se inserta en una nueva capa maestra para páginas impares.
  - **En todas las páginas pares**: le permite insertar números de página en todas las páginas pares. El número de página se inserta en una nueva capa maestra para páginas pares.

  De forma predeterminada, el número de página se centra en la parte inferior de la página.

En la ventana acoplable **Objetos**, el número de página aparece como un objeto de texto artístico con el nombre "Número de página".

Puede insertar números de página en páginas impares solo si la página actual es impar; y puede insertar números de página en páginas pares solo si la página actual es par.

Puede mover el número de página a cualquier sitio de esta seleccionándolo con la herramienta **Selección** y arrastrándolo hasta una nueva ubicación. Si mueve un número de página fuera de la página de dibujo, aquel se convertirá en una almohadilla (#), que

constituirá una representación numérica en forma de variable. Si después lo coloca en otra página, mostrará el número de página correcto.

También puede insertar un número de página dentro de un objeto de texto existente. Con la herramienta **Texto**, escriba texto artístico o de párrafo. Con el cursor dentro del objeto de texto, haga clic en **Diseño** ▸ **Insertar número de página** ▸ **En la capa activa**. El número de página se añade como parte del texto existente y no aparecerá como un objeto independiente en la ventana acoplable **Objetos**.

Para ocultar el número de página en una única página

1. Seleccione la página en la ventana acoplable **Objetos**.

   Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.
2. En la vista **Páginas, capas y objetos**, seleccione la página.
3. Haga clic en el botón **Opciones** y en **Mostrar capas maestras en páginas**.
4. En la página seleccionada, coloque el puntero en la capa maestra que tenga la numeración de página y haga clic en el icono **Mostrar u Ocultar**.

   La aplicación oculta el número de página de la página actual, pero esta se sigue incluyendo en el recuento de páginas. Todas las demás páginas seguirán mostrando sus números de página.

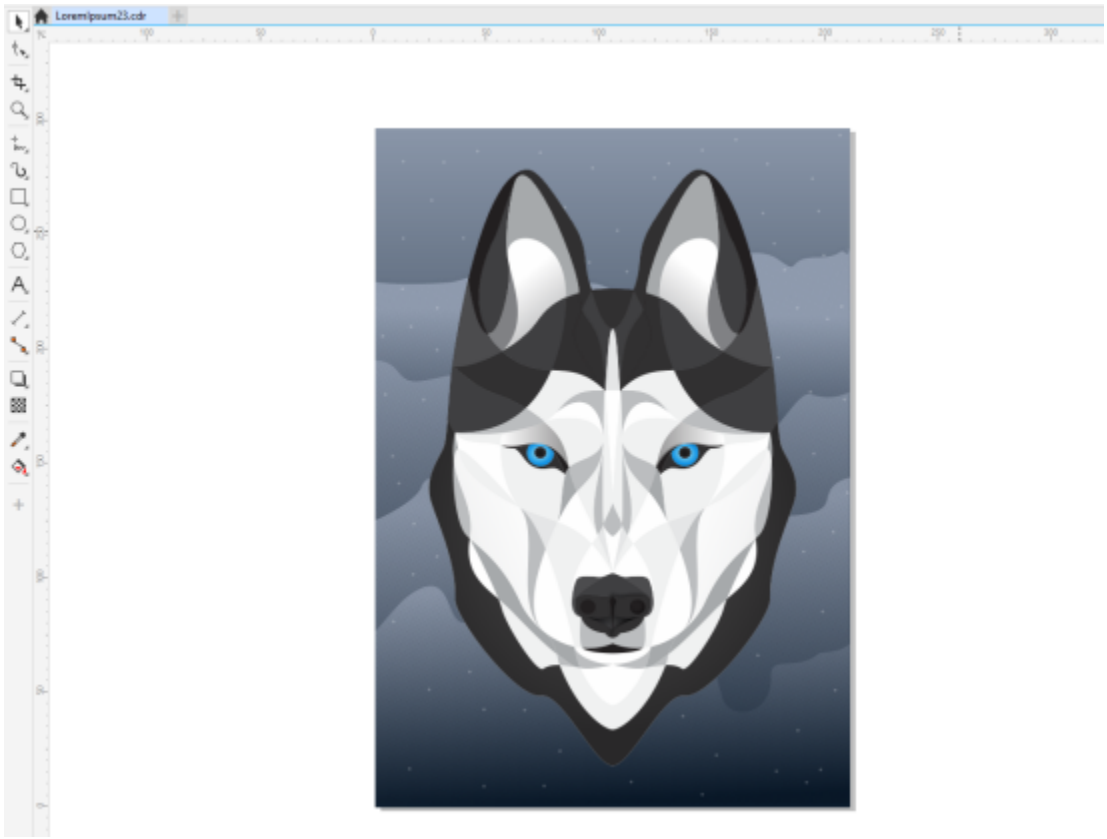
Para modificar la configuración de los números de página

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Configuración de número de página**.
2. En el cuadro de diálogo **Configuración de número de página**, elija cualquiera de las siguientes opciones.
   - **Comenzar en el número**: le permite comenzar el recuento de páginas en un número específico.
   - **Comenzar en la página**: le permite especificar la página en la que comenzará la numeración de páginas.
   - **Estilo**: le permite elegir entre estilos de números de página utilizados habitualmente.

Reglas

Es posible visualizar reglas en la ventana de dibujo para dibujar, definir el tamaño y alinear los objetos con precisión. Puede ocultar las reglas o moverlas a otra posición en la ventana de dibujo. También puede personalizar la configuración de las reglas según sus requisitos. Por ejemplo, puede definir el origen de las reglas, elegir una unidad de medida y especificar la cantidad de marcas que aparecerán en cada marca de unidades completa.

Puede mostrar y ocultar las reglas de los modos de escritorio y de tableta de forma independiente según las necesidades del flujo de trabajo. De manera predeterminada, las reglas están visibles en el modo de escritorio y se ocultan cuando se cambia al modo de tableta.



Las reglas suelen estar visibles en el modo de escritorio.

De forma predeterminada, CorelDRAW aplica las unidades utilizadas para las reglas a las distancias de duplicados y desplazamiento. Puede cambiar la unidad predeterminada y especificar otras distintas para estos y otros parámetros. Si desea obtener más información sobre desplazamiento, consulte la sección "Colocar objetos" en la página 277.

Para ocultar o mostrar las reglas

- Haga clic en **Ver** ▸ **Reglas**.

  Una marca junto al comando **Reglas** indica que las reglas están visibles.

Para personalizar la configuración de las reglas

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.
2. Haga clic en **Reglas**.
3. En el área **Unidades**, elija una unidad de medida del cuadro de lista **Horizontal**.

   Si desea utilizar una unidad de medida distinta para la regla vertical, desactive la casilla de verificación **Unidades iguales para reglas horizontal y vertical** y elija una unidad de medida en el cuadro de lista **Vertical**.
4. En el área **Origen**, escriba valores en los siguientes cuadros:
   - **Horizontal**
   - **Vertical**
5. Escribo un valor en el cuadro **Cantidad** en el área **Marcar divisiones**.

Si cambia la unidad de medida de las reglas, la unidad de medida de las distancias de desplazamiento también cambiará automáticamente, a menos que desactive la casilla **Unidades iguales para distancias de desplazamiento** en el área **Desplazar**.

Es posible acceder directamente a las configuraciones de regla haciendo doble clic en una regla.

Puede especificar la configuración de desplazamiento si escribe valores en los cuadros **Desplazamiento, Superdesplazamiento** y **Micro desplazamiento** del área **Desplazar**.

Para mostrar u ocultar las reglas en los modos de escritorio y de tableta

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.
2. Haga clic en **Reglas**.
3. En la página **Reglas**, active o desactive las casillas de verificación siguientes:
   - **Mostrar reglas en Modo escritorio**
   - **Mostrar reglas en Modo tableta**

Calibrar las reglas

Es posible determinar que un centímetro de la pantalla sea equivalente a un centímetro de distancia "real". Esto permite utilizar distancias reales en lugar de distancias relativas que dependen de la resolución de pantalla. Esta herramienta resulta particularmente útil para trabajar con signos o dibujar en el modo de zoom 1:1.

Antes de realizar este procedimiento, es preciso disponer de una regla de plástico transparente para comparar las distancias reales con las distancias en pantalla. Esta regla debe utilizar la misma unidad de medida definida para las reglas de CorelDRAW. Si desea obtener más información sobre la configuración de las reglas, consulte la sección "Reglas" en la página 618.

Para calibrar las reglas según la distancia real

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.
2. Haga clic en **Herramienta Zoom/panorámica**.
3. Haga clic en **Calibrar reglas**.
4. Sitúe la regla de plástico transparente debajo de la regla horizontal en pantalla.
5. Haga clic en las flechas arriba o abajo del cuadro **Horizontal** hasta que una unidad de medida de la regla en pantalla coincida con la unidad de medida de la regla de plástico.
6. Sitúe la regla junto a la regla vertical en pantalla.
7. Haga clic en las flechas arriba o abajo del cuadro **Vertical** hasta que una unidad de medida de la regla en pantalla coincida con la unidad de medida de la regla de plástico.

Cuadrícula de documento y cuadrícula de píxeles

La cuadrícula de documentos es una serie de líneas de intersección que no se imprimen, pero que pueden mostrarse en la ventana de dibujo. Puede utilizar la cuadrícula de documentos para alinear y colocar objetos con precisión.

Puede personalizar la apariencia de la cuadrícula de documentos cambiando su visualización y espaciado. La visualización de la cuadrícula le permite ver la cuadrícula de documentos como líneas o puntos. El espaciado le permite definir la distancia entre las líneas de la cuadrícula. Las opciones de espaciado están basadas en la unidad de medida para la regla. Por ejemplo, si la unidad de medida definida en la regla es la pulgada, las opciones de espaciado están basadas en pulgadas.

Si la unidad de medida de la regla son las pulgadas, o si la Vista de píxeles está activada, podrá especificar el color y la opacidad de la cuadrícula de píxeles. La cuadrícula de píxeles es una serie de líneas de intersección que le muestran píxeles individuales en un documento. Para obtener más información sobre la vista Píxeles, consulte la sección "Modos de visualización" en la página 57. Por defecto, la esquina inferior izquierda de la página del documento está alineada con la cuadrícula de píxeles para ayudarle a crear objetos con píxeles perfectos para la web.

También puede encajar objetos en la cuadrícula de documentos o píxeles de modo que, al moverlos, se alineen con las líneas de la cuadrícula.

El efecto de cuadros de este gráfico se ha creado utilizando la cuadrícula de documentos.

Para mostrar u ocultar la cuadrícula de documentos

- Haga clic en **Ver** ▸ **Cuadrícula** ▸ **Cuadrícula de documentos**.

  Una marca de verificación junto al comando **Cuadrícula de documentos** indica que la cuadrícula de documentos está visible.

Para ajustarla visualización y el espaciado de la cuadrícula del documento

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Cuadrícula**.
3. Active la casilla de verificación **Mostrar cuadrícula como** y una de las siguientes opciones:
   - **Líneas**
   - **Puntos**
4. En el área **Cuadrícula de documentos**, escriba un valor en el cuadro **Horizontal**.

   Si desea cambiar los intervalos de espaciado de la cuadrícula o el número de líneas mostradas por unidad de medida, seleccione una opción en el cuadro de lista. Las opciones están basadas en la unidad de medida que se usa para la regla.
5. Escriba un valor en el cuadro **Vertical**.

La unidad de medida utilizada para el espaciado de cuadrícula es idéntica a la utilizada para las reglas. Si desea obtener más información sobre la configuración de las reglas, consulte la sección "Para personalizar la configuración de las reglas" en la página 619.

Para cambiar la configuración de la cuadrícula de píxeles

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.
2. Haga clic en **Cuadrícula**.
3. En el área **Cuadrícula de píxeles**, abra el selector **Color** y haga clic en un color.
4. Desplace el deslizador **Opacidad** hacia la derecha para aumentar la opacidad de la cuadrícula.

También es posible

Activar o desactivar el encaje de objetos en píxeles	Activar o desactivar la casilla **Encajar en píxeles**.
Mostrar u ocultar la cuadrícula de píxeles (cuando se aplica un zoom de un 800 % o superior)	Activar o desactivar la casilla **Mostrar cuadrícula con un zoom del 800 % o superior**. Para ver el efecto, cambie a la vista de píxeles (**Ver** ▸ **Píxeles**) y aplique un zoom del 800 % o superior.
Alinear el centro de la página con la cuadrícula de píxeles (útil al guardar archivos en versiones más antiguas de CorelDRAW)	Desactive la casilla **Alinear página con cuadrícula de píxeles**. La configuración de **Alinear página con cuadrícula de píxeles** alinea la esquina inferior izquierda de la página con la cuadrícula de píxeles para ayudarle a crear diseños de píxeles perfectos para exportar. Desactive esta casilla sólo cuando tenga previsto guardar el archivo en una versión más antigua de CorelDRAW.

Para definir objetos con el fin de que encajen en la cuadrícula de documentos

1 Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Cuadrícula de documentos**.

2 Mueva los objetos con la herramienta **Selección** .

Para configurar objetos para que encajen en la cuadrícula de píxeles

1 Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Píxeles**.

2 Mueva los objetos con la herramienta **Selección** .

Esta opción solo está disponible cuando se activa la vista en píxeles. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modos de visualización" en la página 57.

Cuadrícula de línea base

Las guías de la cuadrícula de línea base recorren la página de dibujo y siguen el patrón de un cuaderno con renglones. Puede mostrar y ocultar la cuadrícula de línea base, activar o desactivar la opción de encaje, cambiar el color de la cuadrícula y definir el espaciado entre líneas. De forma predeterminada, el espaciado entre líneas es de 14 pt. Todos los objetos pueden encajarse en la cuadrícula de línea base, pero solo los marcos de texto pueden alinearse con ella. Si desea obtener más información, consulte la sección "Alinear texto a la cuadrícula de línea base" en la página 499.

Para mostrar u ocultar la cuadrícula de línea base

- Haga clic en **Ver** ▸ **Cuadrícula** ▸ **Cuadrícula de línea base**.

  Una marca de verificación junto al comando **Cuadrícula de línea base** indica que la cuadrícula de línea base está visible.

Para definir el espaciado y el color de la cuadrícula de línea base

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Cuadrícula**.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Definir el espaciado	En el área **Cuadrícula de línea base**, escriba un valor en el cuadro **Espaciado**.
Definir la distancia desde arriba	Escriba un valor en el cuadro **Desde arriba**. Si se define este valor como cero, la primera línea de la cuadrícula de línea base se solapará con el borde superior de la página de dibujo.
Definir el color	Abra el selector **Color** y elija un color.

Para activar o desactivar el encaje en la cuadrícula de línea base

- Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Cuadrícula de línea base**.

  Una marca de verificación junto al comando **Cuadrícula de línea base** indica que el encaje está activado.

También puede hacer clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**, hacer clic en **Cuadrícula**, y activar o desactivar la casilla **Encajar en cuadrícula** en el área **Cuadrícula de línea base**.

Configurar las líneas guía

Las líneas guía son líneas que pueden situarse en cualquier punto de la ventana de dibujo para facilitar la colocación de objetos. En algunas aplicaciones, las líneas guía se conocen tan solo como guías.

Existen tres tipos de líneas guía: horizontal, vertical y angular. De forma predeterminada, la aplicación muestra las líneas guía que añade a la ventana de dibujo, pero podrá ocultarlas en cualquier momento. También puede usar objetos como guías.

Puede establecer líneas guía para páginas individuales o para todo el documento. Si desea obtener más información acerca de líneas guía locales y maestras, consulte la sección "Capas locales y capas maestras" en la página 326.

Puede añadir una línea guía cuando lo necesite, y también puede añadir líneas guía preestablecidas. Existen dos tipos de líneas guía preestablecidas: Preestablecidos de Corel y preestablecidos definidos por el usuario. Entre los ejemplos de preestablecidos de Corel se incluyen las líneas guía que aparecen en márgenes de 1 pulgada y las líneas guía que aparecen en los bordes de columna de los boletines. Los preestablecidos definidos por el usuario son líneas guía cuya posición la especifica el usuario. Por ejemplo, es posible añadir líneas guía preestablecidas que muestren márgenes a la distancia que especifique o que definan el diseño o la cuadrícula de una columna. Es posible quitar las líneas guía en cualquier momento.

Es posible encajar objetos en las líneas guía de modo que, al mover un objeto cerca de una línea guía, solo pueda centrarse en la línea guía o alinearse a cualquiera de los lados de la misma.

Las líneas guía utilizan la unidad de medida especificada para las reglas. Si desea obtener más información sobre la configuración de las reglas, consulte la sección "Para personalizar la configuración de las reglas" en la página 619.

Las líneas guía pueden situarse en cualquier punto de la ventana de dibujo para facilitar la colocación de objetos.

Para mostrar u ocultar las líneas guía

- Haga clic en **Ver** ▸ **Líneas guía**.

  Una marca junto al elemento **Líneas guía** indica que las líneas guía están visibles.

También puede mostrar u ocultar las líneas guía si hace clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Líneas guía** y hace clic en el botón **Mostrar u ocultar líneas guías**.

También puede acceder a las opciones de líneas guía adicionales haciendo clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento** y haciendo clic en **Líneas guía** en el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece.

Para añadir una línea guía horizontal o vertical

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Líneas guía**.
2. Elija una de las opciones siguientes del cuadro de lista **Tipo de línea guía**:
   - **Horizontal**
   - **Vertical**
3. Especifique la ubicación de la línea guía en el cuadro **x** o **y**.
4. Haga clic en **Añadir**.

Para añadir una línea guía también puede arrastrarla desde la regla horizontal o vertical hasta la ventana de dibujo.

Para añadir una línea guía angular

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Líneas guía**.
2. Seleccione **Angular** en el cuadro de lista **Tipo de línea guía**.
3. Especifique la ubicación de la línea guía en los cuadros **x** e **y**.
4. Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación**.
5. Haga clic en **Añadir**.

También puede añadir una línea guía angular arrastrando desde la regla horizontal o vertical de la ventana de dibujo y escribiendo un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades.

Para usar un objeto como línea guía

1 En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic en la capa **Guías** en la página que desee.

Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 Dibuje y coloque el objeto que desea usar como guía.

Para configurar líneas guía para todo el documento

1 En la ventana acoplable **Objetos**, haga clic en **Guías (todas las páginas)** en la **Página maestra**.

Si la ventana acoplable **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Objeto** ▸ **Objetos**.

2 En la ventana de dibujo, cree las líneas guía que desee.

Las líneas guía definidas en la capa **Guías (todas las páginas)** de la **Página maestra** aparecen en todas las páginas del documento. Estas líneas guía aparecen en el dibujo junto con cualquier línea guía que configure para páginas individuales.

Para añadir líneas guía preestablecidas

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Líneas guía**.

3 Haga clic en preestablecidos.

4 Elija una de las opciones siguientes del cuadro de lista **Tipo de ajuste preestablecido**:

- **Preestablecidos de Corel**
- **Preestablecidos definidos por el usuario**

5 Especifique la configuración de las líneas guía activando las casillas correspondientes.

Si activa la opción **Preestablecidos definidos por el usuario**, especifique valores en las áreas **Márgenes, Columnas** o **Cuadrícula**.

Para quitar una línea guía

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Líneas guía**.

2 Elija una línea guía de la lista.

Para seleccionar varias líneas guía, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** mientras hace clic.

3 Haga clic en el botón **Eliminar** .

También puede quitar líneas guía individuales arrastrándolas hacia fuera de la ventana de documento, o bien haciendo clic en la línea guía con la herramienta **Selección** y presionando **Supr**.

Para eliminar una línea guía preestablecida, haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Líneas guía** y después haga clic en **Preestablecidos**. Desactive la casilla situada junto a la línea guía preestablecida que desee eliminar.

Para encajar objetos en las líneas guía

1 Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Líneas guía**.

2 Arrastre el objeto a la línea guía.

Para encajar el centro de un objeto en una línea guía, seleccione el objeto y arrástrelo por su centro por encima de la línea guía hasta que este último quede encajado en la línea guía.

También puede encajar objetos y áreas editables en una línea guía haciendo clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Líneas guía** y haciendo clic en **Snap to guidelines** botón .

Modificar líneas guía

Una vez añadida una línea guía, puede seleccionarla, moverla, girarla o bloquearla. También puede cambiar el estilo de línea y el color de las líneas guía.

Para seleccionar una línea guía

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar una sola línea guía	Haga clic en la línea guía con la herramienta **Selección** .
Seleccionar todas las líneas guía en una página	Haga clic en **Editar** ▸ **Seleccionar todo** ▸ **Líneas guía**. Las líneas guía locales y maestras están seleccionadas.

Para desplazar o girar una línea guía

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Líneas guía**.

2 Seleccione la línea guía.

3 Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Mover una línea guía	Especifique la nueva ubicación de la línea guía en los cuadros **X** e **Y**, y haga clic en **Modificar**. También puede arrastrar una línea guía a otra posición en la ventana de dibujo.
Girar una línea guía	Elija **Angular** en el cuadro de lista **Tipo de línea guía**, escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** y haga clic en **Modificar**. Puede asimismo usar la herramienta **Selección** para hacer clic en la línea guía dos veces y, a continuación, girar la línea guía cuando aparezcan los tiradores de inclinación.

Para bloquear o desbloquear una línea guía

- Haga clic derecho en la línea guía, y haga clic en **Bloquear** o **Desbloquear**.

También puede hacer clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Líneas guía** y haga clic en el botón **Bloquear línea guía** .

Para establecer el estilo de línea y el color de una línea guía

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Líneas guía**.
2. Abra el selector **Color de línea guía** y elija un color de línea guía.
3. Abra el selector **Estilo de línea guía** y elija un estilo.

Escala de dibujo

Puede elegir una escala de dibujo preestablecida o personalizada para relacionar las distancias del dibujo con las distancias reales. Por ejemplo, puede especificar que 1 pulgada en el dibujo corresponde a 1 metro real. Las escalas de dibujo preestablecidas permiten fijar una escala habitual, como 1:2 o 1:10. Las escalas de dibujo personalizadas permiten fijar cualquier distancia en la página, de manera que esta se corresponda con una distancia real. Por ejemplo, puede establecer una escala más precisa que incluya números decimales, como de 4,5 a 10,6.

Las escalas de dibujo resultan especialmente útiles para crear un dibujo técnico o arquitectónico con líneas de cota. Si desea obtener más información acerca de las líneas de cota, consulte la sección "Líneas de conexión y de nota" en la página 155.

Para seleccionar una escala de dibujo preestablecida

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Reglas**.
3. Haga clic en **Editar escala**.
4. Elija una escala de dibujo en el cuadro de lista **Escalas típicas**.

Para crear una escala de dibujo personalizada

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Reglas**.
3. Haga clic en **Editar escala**.
4. Elija **Personalizado** en el cuadro de lista **Escalas típicas**.
5. Especifique las configuraciones que desee.

El botón **Editar escala** no aparecerá si la unidad de medida de la regla es píxeles.

Si la escala de dibujo se configura en un valor distinto de 1:1, las unidades de medida de las reglas vertical y horizontal serán las mismas.

Tablas

Una tabla proporciona un diseño estructurado que le permite presentar texto e imágenes en un dibujo. Puede dibujar una tabla o puede crear una tabla a partir de texto de párrafo. Puede cambiar fácilmente el aspecto de una tabla modificando las propiedades de la tabla y su formato. Además, como las tablas son objetos, puede manipularlas de varias maneras. Puede también importar tablas existentes de un archivo de texto o de una hoja de cálculo.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Añadir tablas" (página 629)
- "Seleccionar, mover y explorar componentes de tablas" (página 631)
- "Insertar y eliminar filas y columnas de tablas" (página 633)
- "Modificar el tamaño de celdas, filas y columnas de tabla" (página 634)
- "Asignar formato a tablas y celdas" (página 635)
- "Texto en tablas" (página 638)
- "Convertir tablas a texto" (página 639)
- "Fusionar y dividir tablas y celdas" (página 639)
- "Manipular tablas como objetos" (página 641)
- "Añadir imágenes, gráficos y fondos a tablas" (página 641)
- "Importar tablas" (página 642)

Añadir tablas

Con CorelDRAW, puede añadir una tabla a un dibujo para crear un diseño estructurado para texto e imágenes. Puede dibujar una tabla o puede crear una tabla a partir de texto existente.

En este ejemplo, se ha utilizado una tabla para organizar el contenido.

Para añadir una tabla a un dibujo

1 Haga clic en la herramienta **Tabla** .

2 Escriba los valores en los cuadros **Filas y columnas** de la barra de propiedades.
El valor que escriba en la parte superior especificará el número de filas; mientras que el de la parte inferior será el número de columnas.

3 Arrastre en diagonal para dibujar la tabla.

También puede crear una tabla haciendo clic en **Tabla** ▸ **Crear tabla nueva** y escribiendo los valores en los cuadros **Número de filas**, **Número de columnas**, **Altura** y **Anchura**.

Para crear una tabla a partir de texto

1 Haga clic en la herramienta **Selección** .

2 Seleccione el texto que desee convertir en tabla.

3 Haga clic en **Tabla** ▸ **Convertir texto a tabla**.

4 En el área **Crear columnas basándose en el siguiente separador**, elija una de las siguientes opciones:
- **Comas**: crea una columna donde aparece una coma y una fila donde aparece un marcador de párrafo.
- **Tabuladores**: crea una columna donde aparece un tabulador y una fila donde aparece un marcador de párrafo.
- **Párrafos**: crea una columna donde aparece un marcador de párrafo.
- **Definido por el usuario**: crea una columna donde aparece un marcador especificado y una fila donde aparece un marcador de párrafo.

Si activa la opción **Definido por el usuario**, tendrá que escribir un carácter en el cuadro **Definido por el usuario**.

Si no escribe un carácter en el cuadro **Definido por el usuario**, solo se crea una columna y cada párrafo de texto crea una fila de tabla.

También es posible convertir una tabla en texto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para convertir una tabla a texto" en la página 639.

Seleccionar, mover y explorar componentes de tablas

Debe seleccionar una tabla, filas, columnas o celdas de una tabla, antes de insertar filas o columnas, cambiar las propiedades de bordes de la tabla, añadir un color de relleno de fondo o editar otras propiedades de tabla. Puede mover filas y columnas seleccionadas a una nueva posición en una tabla. También puede copiar o cortar una fila o columna de una tabla y pegarlas en otra tabla. Además, puede desplazarse de una celda a otra al editar texto en una tabla. También puede establecer la dirección en la que la tecla **Tabulador** le permite desplazarse en la tabla.

Para seleccionar una tabla, fila o columna

1 Haga clic en la herramienta **Tabla** y, a continuación, haga clic en una tabla.

2 Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar una tabla	Haga clic en **Tabla** ▸ **Seleccionar** ▸ **Tabla**.
Seleccionar una fila	Haga clic en una fila y luego en **Tabla** ▸ **Seleccionar** ▸ **Fila**.
Seleccionar una columna	Haga clic en una columna y luego en **Tabla** ▸ **Seleccionar** ▸ **Columna**.
Seleccionar todo el contenido de una tabla	Coloque el puntero de la herramienta **Tabla** sobre la esquina superior izquierda de la tabla hasta que aparezca una flecha diagonal y haga clic.
Usar un acceso directo de teclado para seleccionar una tabla	Con el puntero de la herramienta **Tabla** dentro de una celda vacía, presione **Ctrl** + **A** + **A**.
Selecciona una fila de forma interactiva	Coloque el puntero de la herramienta **Tabla** sobre el borde de la tabla a la izquierda de la fila que desea seleccionar. Cuando aparece una flecha horizontal , haga clic en el borde para seleccionar la fila.
Seleccione una columna de forma interactiva	Coloque el puntero de la herramienta **Tabla** sobre el borde superior de la columna que desea seleccionar. Cuando aparezca una flecha vertical , haga clic en el borde para seleccionar la columna.

Para seleccionar celdas de tabla

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar una celda de tabla	Haga clic en la herramienta **Tabla**, seleccione una tabla y, a continuación, haga clic sobre una celda. Como paso siguiente debe hacer clic en **Tabla** ▸ **Seleccionar** ▸ **Celda**.
Seleccionar celdas de tabla adyacentes	Con la herramienta **Tabla**, haga clic dentro de la primera celda que desee seleccionar y arrastre el puntero por encima de las celdas adyacentes que desee seleccionar.
Seleccionar celdas de tabla no adyacentes	Haga clic en una tabla usando la herramienta **Tabla**. A continuación, mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en cada celda de tabla que desee seleccionar.

También puede seleccionar una celda insertando el puntero de la herramienta **Tabla** en una celda vacía y presionando **Ctrl** + **A**.

También puede utilizar la herramienta **Forma** para seleccionar una sola celda haciendo clic en ella, o bien para seleccionar celdas adyacentes arrastrando el cursor por encima de ellas.

Para mover una fila o columna de una tabla

1. Seleccione la fila o columna que desea mover.
2. Arrastre la fila o columna hasta otra posición en la tabla.

Para mover una fila de una tabla a otra tabla

1. Seleccione la fila de la tabla que desea desplazar.
2. Haga clic en **Editar** ▸ **Cortar**.
3. Seleccione una fila en otra tabla.
4. Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.
5. Elija una de las siguientes opciones:
   - **Reemplazar la fila seleccionada**
   - **Insertar encima de la fila seleccionada**
   - **Insertar debajo de la fila seleccionada**

Para mover una columna de una tabla a otra tabla

1. Seleccione la columna de la tabla que desea desplazar.
2. Haga clic en **Editar** ▸ **Cortar**.
3. Seleccione una columna en otra tabla.
4. Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.
5. Elija una de las siguientes opciones:
   - **Reemplazar la columna seleccionada**
   - **Insertar a la izquierda de la columna seleccionada**
   - **Insertar a la derecha de la columna seleccionada**

Para desplazarse a la siguiente celda de tabla

- Con el puntero de la herramienta **Tabla** insertado en una celda, presione **Tabulador**.

  Si es la primera vez que presiona **Tabulador** en un tabla, debe elegir el orden de tabulador en el cuadro de lista **Orden de tabulaciones**.

Puede utilizar la tecla **Tab** para desplazarse hasta la siguiente celda solo si la opción **Mover el cursor a la siguiente celda** está activada en el cuadro de diálogo **Opciones de tabulador**.

Para cambiar la dirección de desplazamiento de la tecla tabulador

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramientas**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Tabla**.
3. Active la opción **Mover el cursor a la siguiente celda**.
4. En el cuadro de lista **Orden de tabulaciones**, elija una de las siguientes opciones:
   - **De izquierda a derecha, de superior a inferior**
   - **De derecha a izquierda, de superior a inferior**

Puede programar la tecla **Tab** para insertar un carácter de tabulación en el texto de la tabla activando la opción **Insertar un carácter de tabulador en la celda actual**.

Insertar y eliminar filas y columnas de tablas

Puede insertar y eliminar las filas y columnas en una tabla.

Para insertar una fila de tabla

1. Seleccione una fila en la tabla.
2. Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Insertar una fila encima de la fila seleccionada	Haga clic en **Tabla** ▸ **Insertar** ▸ **Fila superior**.
Insertar una fila debajo de la fila seleccionada	Haga clic en **Tabla** ▸ **Insertar** ▸ **Fila inferior**.
Insertar varias filas encima de la fila seleccionada	Haga clic en **Tabla** ▸ **Insertar** ▸ **Insertar filas**, escriba un valor en el cuadro **Número de filas** y active la opción **Encima de la selección**.
Insertar varias filas debajo de la fila seleccionada	Haga clic en **Tabla** ▸ **Insertar** ▸ **Insertar filas**, escriba un valor en el cuadro **Número de filas** y active la opción **Debajo de la selección**.

Cuando selecciona el comando **Fila superior** o **Fila inferior** en el menú **Tabla** ▸ **Insertar**, el número de filas que se inserta depende del número de filas que haya seleccionado. Por ejemplo, si ha seleccionado dos filas, se insertan dos filas en la tabla.

Para insertar una columna de tabla

1 Seleccione una columna.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Insertar una columna a la izquierda de la columna seleccionada	Haga clic en **Tabla** ▸ **Insertar** ▸ **Columna a la izquierda**.
Insertar una columna a la derecha de la columna seleccionada	Haga clic en **Tabla** ▸ **Insertar** ▸ **Columna a la derecha**.
Insertar varias columnas a la izquierda de la columna seleccionada	Haga clic en **Tabla** ▸ **Insertar** ▸ **Insertar columnas**, escriba un valor en el cuadro **Número de columnas** y active la opción **A la izquierda de la selección**.
Insertar varias columnas a la derecha de la columna seleccionada	Haga clic en **Tabla** ▸ **Insertar** ▸ **Insertar columnas**, escriba un valor en el cuadro **Número de columnas** y active la opción **A la derecha de la selección**.

Cuando utiliza el comando **Columna a la izquierda** o **Columna a la derecha** del menú **Tabla** ▸ **Insertar**, el número de columnas que se inserta depende del número de columnas que haya seleccionado. Por ejemplo, si ha seleccionado dos columnas, se insertan dos columnas en la tabla.

Para eliminar una fila o columna de una tabla

1 Seleccione la fila o columna que desea eliminar.

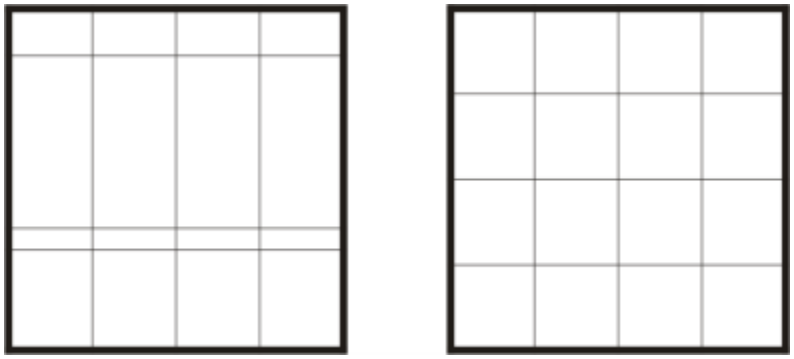
2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Eliminar una fila	Haga clic en **Tabla** ▸ **Eliminar** ▸ **Fila**.
Eliminar una columna	Haga clic en **Tabla** ▸ **Eliminar** ▸ **Columna**.

Si selecciona una fila, pero elige la opción de eliminar una columna, o si selecciona una columna, pero elige la opción de eliminar una fila, se elimina toda la tabla.

Modificar el tamaño de celdas, filas y columnas de tabla

Puede modificar el tamaño de celdas, filas y columnas de una tabla. Igualmente, si anteriormente ha modificado el tamaño de algunas filas o columnas, podrá redistribuir todas las filas o columnas de modo que su tamaño sea el mismo.



Si las filas de la tabla tienen diferentes tamaños (izquierda), puede distribuirlas de modo que tengan el mismo tamaño (derecha).

Las filas y columnas de la tabla de distintos tamaños (izquierda) se distribuyen uniformemente (derecha).

Para cambiar el tamaño de una celda, fila o columna

1 Haga clic en la herramienta **Tabla** y luego haga clic en la tabla.

2 Seleccione la celda, fila o columna que desea cambiar de tamaño.

3 En la barra de propiedades, escriba los valores en los cuadros **Anchura y altura de las celdas de la tabla**.

Para distribuir filas y columnas de tabla

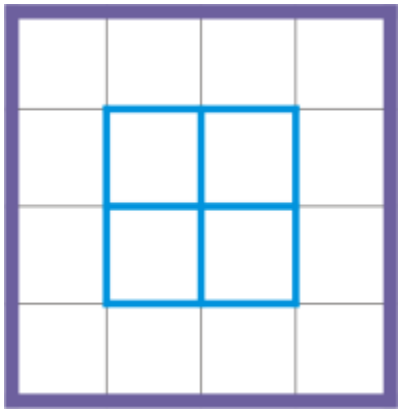
1 Seleccione las celdas de tabla que desea distribuir.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Igualar la altura de las filas seleccionadas	Haga clic en **Tabla** ▸ **Distribuir** ▸ **Filas iguales**.
Igualar la anchura de las columnas seleccionadas	Haga clic en **Tabla** ▸ **Distribuir** ▸ **Columnas iguales**.

Asignar formato a tablas y celdas

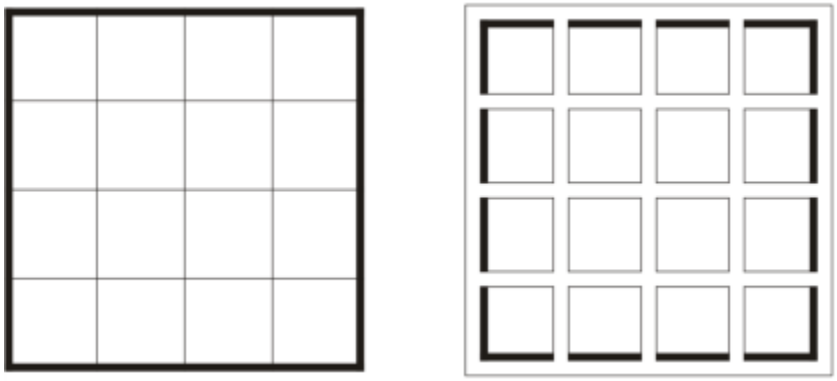
Puede cambiar fácilmente el aspecto de una tabla modificando la tabla y los bordes de celda. Por ejemplo, puede cambiar la anchura o el color del borde de la tabla.



Puede modificar tanto los bordes de celda como los de la tabla.

Los bordes finos de las tablas y las celdas (izquierda) se engrosan (derecha).

Además, puede cambiar los márgenes de las celdas de la tabla y el espaciado de borde de las celdas. Los márgenes de celda le permiten aumentar el espacio entre los bordes de la celda y el texto que contiene. De forma predeterminada, los bordes de celda de la tabla se superponen para formar una cuadrícula. Sin embargo, puede aumentar el espaciado de borde de celda para separar los bordes entre sí. Como resultado, las celdas no formarán una cuadrícula, sino que aparecerán como cuadros individuales (también conocidos como "bordes separados").



Puede modificar una tabla existente (izquierda) aplicando bordes separados (derecha).

Se aplican bordes separados a una tabla.

Para modificar los bordes de tabla y de celda

1 Seleccione la tabla o el área de tabla que desea modificar.
Un área de tabla puede incluir una celda, un grupo de celdas, filas, columnas o la tabla entera.

2 Haga clic en el botón **Selección de bordes** de la barra de propiedades y elija los bordes que desee modificar.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Modificar el grosor de los bordes	Elija una anchura de borde en el cuadro de lista **Anchura de contorno** de la barra de propiedades.
Modificar el color del borde	Haga clic en el selector **Color del contorno** de la barra de propiedades y, a continuación, haga clic en un color de la paleta de colores.
Modificar la anchura de contorno y el estilo de línea de borde	En el área **Contorno** de la ventana acoplable Propiedades, seleccione un estilo en el selector **Estilo de línea** y escriba un valor en el cuadro **Anchura de contorno**. Si la ventana acoplable **Propiedades** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**.

Para modificar márgenes de celda en tablas

1 Haga clic en la herramienta **Tabla** y luego haga clic en la tabla.

2 Seleccione las celdas que desea modificar.

3 Haga clic en **Márgenes** en la barra de propiedades.

4 Escriba un valor en el cuadro **Margen superior**.
De forma predeterminada, el valor en el cuadro de margen superior se aplica a todos los márgenes, para que se creen márgenes iguales.

Si desea aplicar distintos valores para los márgenes, haga clic en el botón **Bloquear márgenes** para desbloquear los cuadros de margen y escriba los valores en los cuadros **Margen superior**, **Margen inferior**, **Margen izquierdo** y **Margen derecho**.

5 Pulse **Intro**.

Para modificar el espaciado de bordes de celda en tablas

1 Haga clic en la herramienta **Tabla** y luego haga clic en la tabla.

2 Haga clic en **Opciones** en la barra de propiedades.

3 Active la casilla **Bordes de celda separados**.

4 Escriba un valor en el cuadro **Espaciado de celda horizontal**.

De forma predeterminada el espaciado de celda vertical es igual al espaciado de celda horizontal.

Si no desea que el espaciado de celdas sea uniforme en toda la tabla, haga clic en el botón **Espaciado de celda bloqueado** para desbloquear el cuadro **Espaciado de celda vertical** y, a continuación, escriba los valores en los dos cuadros **Espaciado de celda horizontal** y **Espaciado de celda vertical**.

5 Pulse **Intro**.

Texto en tablas

Es muy fácil añadir texto a celdas de tabla y puede modificar dicho texto de la misma manera que cualquier otro texto de párrafo. Por ejemplo, puede cambiar la fuente, añadir marcas o sangrías al texto de la tabla. También puede cambiar las propiedades del texto de una única celda de tabla o de varias celdas de tabla a la vez. Además, puede añadir posiciones de tabulación a las celdas de tabla, de modo que el texto quede alejado de los márgenes de la celda.

Cuando escribe texto en una tabla nueva, puede elegir si desea ajustar automáticamente el tamaño de las celdas de tabla.

Para escribir texto en una celda de tabla

1 Haga clic en la herramienta **Tabla**.

2 Haga clic en una celda.

3 Escriba texto en la celda.

Puede seleccionar texto en una celda presionando las teclas **Ctrl** + **A**.

Para cambiar las propiedades de texto en las celdas de tabla

1 Haga clic en una tabla usando la herramienta **Tabla**.

2 Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y haga clic en las celdas de tabla que incluyen texto al que se aplicará formato.

3 Haga clic en **Texto** ▸ **Texto** y especifique la configuración que desee en la ventana acoplable **Texto**.

Si desea obtener más información sobre cómo asignar formato al texto, consulte la sección "Formatear texto" en la página 515.

Para cambiar las propiedades de texto de toda una fila, columna o tabla al mismo tiempo, primero ha de seleccionar el componente de la tabla o la tabla. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para seleccionar una tabla, fila o columna" en la página 631.

Para insertar una posición de tabulación en una celda de tabla

- Con el puntero de la herramienta **Tabla** dentro de una celda, haga clic en **Texto** ▸ **Insertar código de formato** ▸ **Tabulador**.

Otro método para insertar una posición de tabulación consiste en pulsar la tecla **Tabulador**. Para utilizar este método, debe establecer la tecla **Tab** para insertar posiciones de tabulación. Si desea obtener más información sobre cómo cambiar las opciones de la tecla **Tabulador**, consulte la sección "Para cambiar la dirección de desplazamiento de la tecla tabulador" en la página 633.

Para cambiar automáticamente el tamaño de celdas de una tabla al escribir

1 Haga clic en la herramienta **Selección** y, a continuación, luego haga clic en la tabla.

2 Haga clic en **Opciones** en la barra de propiedades y active la casilla de verificación **Ajustar el tamaño de las celdas automáticamente al escribir**.

Esta opción se puede aplicar a nuevas tablas que todavía no poseen texto ni ningún otro contenido.

Si una tabla ya incluye texto, solo se modificará el tamaño de las celdas en las que se añada nuevo texto.

Convertir tablas a texto

Si ya no desea que el texto de una tabla aparezca en ella, puede convertir el texto de tabla a texto de párrafo. Si desea obtener más información sobre cómo convertir texto en una tabla, consulte la sección "Para crear una tabla a partir de texto" en la página 630.

Para convertir una tabla a texto

1 Haga clic en la herramienta **Tabla** y luego haga clic en la tabla.

2 Haga clic en **Tabla** ▸ **Convertir tabla a texto**.

3 En el área **Separar texto de celda con**, elija una de las siguientes opciones:

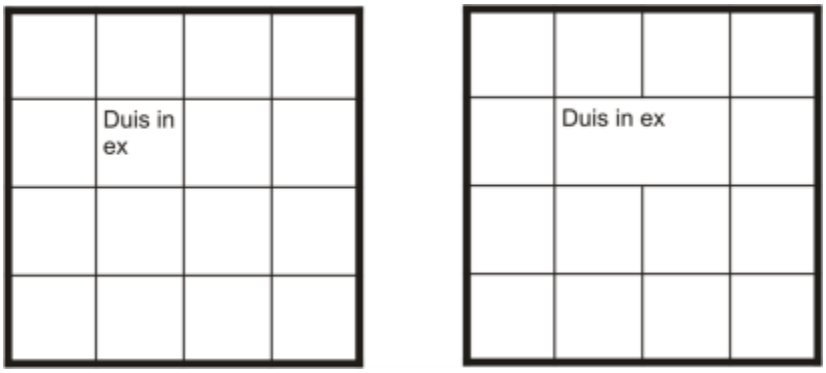
- **Comas**: reemplaza cada columna con una coma y cada fila con un marcador de párrafo.
- **Tabuladores**: reemplaza cada columna con un tabulador y cada fila con un marcador de párrafo.
- **Párrafos**: reemplaza cada columna con un marcador de párrafo.
- **Definido por el usuario**: reemplaza cada columna con un carácter específico y cada fila con un marcador de párrafo.

Si activa la opción **Definido por el usuario**, tendrá que escribir un carácter en el cuadro **Definido por el usuario**.

Si no escribe ningún carácter en el cuadro **Definido por el usuario**, cada fila de la tabla se convertirá en un párrafo y se ignorarán las columnas de la tabla.

Fusionar y dividir tablas y celdas

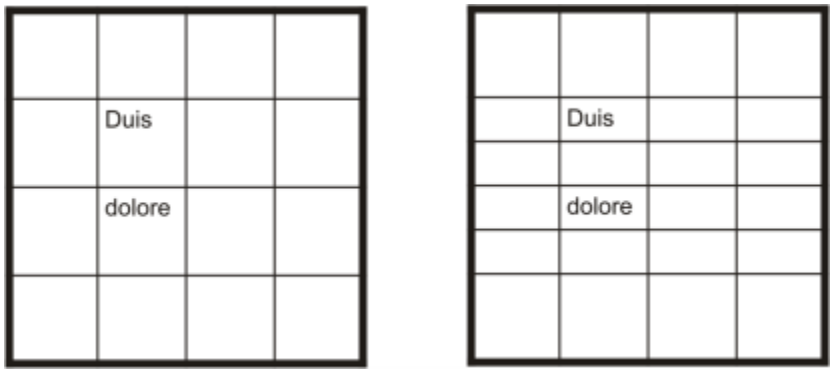
Puede cambiar la manera en la que una tabla está configurada fusionando celdas, filas y columnas adyacentes. Si fusiona celdas de tabla, el formato de la celda superior izquierda se aplica a todas las celdas fusionadas. Otra posibilidad es anular la fusión de celdas fusionadas anteriormente.



Puede cambiar el aspecto de una tabla (izquierda) fusionando celdas de tabla adyacentes (derecha).

Las dos celdas de la parte inferior de la tabla (izquierda) se han fusionado en una sola celda (derecha).

También puede dividir celdas, filas o columnas de tabla. Al dividir puede crear nuevas celdas, filas o columnas sin cambiar el tamaño de la tabla.



Puede insertar filas adicionales en una tabla (izquierda) dividiendo las celdas de la tabla (derecha).

Para fusionar celdas de tabla

1 Seleccione las celdas que va a fusionar.
Las celdas seleccionadas deben ser contiguas.

2 Haga clic en **Tabla** ▸ **Unir celdas**.

Para separar celdas de tabla

1 Seleccione las celdas que desea separar.

2 Haga clic en **Tabla** ▸ **Separar celdas**.

Para dividir celdas, filas o columnas de tabla

1 Haga clic en la herramienta **Tabla** .

2 Seleccione la celda, fila o columna que desea dividir.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Dividir una selección horizontalmente	Haga clic en **Tabla** ▸ **Dividir en filas** y escriba un valor en el cuadro **Número de filas**.
Dividir una selección verticalmente	Haga clic en **Tabla** ▸ **Dividir en columnas** y escriba un valor en el cuadro **Número de columnas**.

Manipular tablas como objetos

Puede manipular tablas como haría con otros objetos.

La siguiente tabla muestra las diferentes maneras de manipular una tabla como si fuera un objeto.

Es posible	Para obtener más información, consulte
Cambiar el tamaño de una tabla y aplicarle una escala	"Transformar objetos " en la página 259
Girar una tabla	"Transformar objetos " en la página 259
Reflejar una tabla	"Transformar objetos " en la página 259
Bloquear una tabla	"Bloquear objetos " en la página 310
Convertir una tabla a mapa de bits	"Convertir gráficos vectoriales en mapas de bits " en la página 647
Dividir una tabla	"Para convertir objetos en objetos de curva " en la página 178

Añadir imágenes, gráficos y fondos a tablas

Si desea organizar imágenes de mapas de bits o gráficos vectoriales en un diseño estructurado, puede añadirlos a tablas. También puede cambiar el aspecto de una tabla añadiéndole un color de fondo.

Para insertar una imagen o un gráfico en una celda de tabla

1. Copie una imagen o un gráfico.
2. Haga clic en la herramienta **Tabla** y seleccione la celda en la que desea insertar la imagen o el gráfico.
3. Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.

También puede insertar un gráfico o una imagen presionando el botón derecho del ratón sobre la imagen, arrastrando la imagen hasta una celda, soltando el botón del ratón y haciendo clic en **Colocar dentro de la celda**.

Para añadir un color de fondo a una tabla

1. Haga clic en la herramienta **Tabla** y luego haga clic en la tabla.
2. Haga clic en el selector de color **Fondo** y haga clic en un color de la paleta.

También puede modificar el color de fondo de celdas, filas o columnas específicas seleccionando las celdas, haciendo clic en el selector de color de **fondo** de la barra de propiedades y, a continuación, en un color de la paleta de colores.

Importar tablas

Con CorelDRAW, puede crear tablas mediante la importación de contenido procedente de hojas de cálculo de Quattro Pro® (.qpw) y Microsoft Excel (.xls). También puede importar tablas creadas en una aplicación de procesamiento de texto, como WordPerfect o Microsoft Word.

Para importar una tabla desde Quattro Pro o Excel

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la unidad y la carpeta en la que esté guardada la hoja de cálculo.
3. Haga clic en el archivo para seleccionarlo.
4. Haga clic en **Importar**.
   Aparece el cuadro de diálogo **Importar/Pegar**.
5. En el cuadro de lista **Importar tablas como**, seleccione **Tablas**.
6. Elija una de las siguientes opciones:
   - **Mantener fuentes y formato**: importa todas las fuentes y atributos de formato aplicados al texto.
   - **Mantener sólo el formato**: importa todo el formato aplicado al texto.
   - **Descartar fuentes y formato**: ignora todas las fuentes y el formato aplicados al texto.

Para importar una tabla de un documento de procesador de textos

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la unidad y la carpeta en la que está guardado el archivo.
3. Haga clic en el archivo.
4. Haga clic en **Importar**.
5. En el cuadro de lista **Importar tablas como**, seleccione **Tablas**.
6. Elija una de las siguientes opciones:
   - **Mantener fuentes y formato**: importa todas las fuentes y atributos de formato aplicados al texto.

- **Mantener sólo el formato**: importa todo el formato aplicado al texto.
- **Descartar fuentes y formato**: ignora todas las fuentes y el formato aplicados al texto.

Mapas de bits

Trabajar con mapas de bits..... 647
Categorías de efectos especiales..... 681
Modos de color de mapas de bits..... 727
Trazado..... 735
Archivos de cámara RAW..... 747

Trabajar con mapas de bits

Es posible convertir un gráfico vectorial en un mapa de bits. También puede importar y recortar mapas de bits.

Puede añadir perspectiva, dar forma a mapas de bits con envolturas, aplicar máscaras de color, marcas al agua y efectos especiales, así como cambiar el color y el tono de las imágenes.Si desea obtener información sobre la aplicación de perspectiva a mapas de bits, consulte la sección "Aplicación de perspectiva" en la página 450. Si desea obtener información sobre la asignación de forma a mapas de bits con envolturas, consulte la sección "Asignar forma a objetos mediante envolturas" en la página 210.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Convertir gráficos vectoriales en mapas de bits" (página 647)
- "Importar mapas de bits" (página 649)
- "Recortar mapas de bits" (página 649)
- "Dimensiones y resolución de mapas de bits" (página 650)
- "Enderezar mapas de bits" (página 651)
- "Corregir distorsiones de perspectiva" (página 654)
- "Usar marcas al agua Digimarc para identificar mapas de bits" (página 655)
- "Eliminar marcas de polvo y arañazos de mapas de bits" (página 656)
- "Cambiar y enmascarar colores en mapas de bits" (página 656)
- "Laboratorio de ajuste de imagen" (página 658)
- "Ajustar color y tono" (página 664)
- "Filtro Curva tonal" (página 671)
- "Transformar el color y el tono" (página 673)
- "Editar mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT" (página 674)
- "Aplicar efectos especiales a mapas de bits" (página 675)

Convertir gráficos vectoriales en mapas de bits

Al convertir un gráfico vectorial o un objeto en un mapa de bits, podrá aplicar efectos especiales al objeto con CorelDRAW. El proceso de conversión de un gráfico vectorial en un mapa de bits también se denomina “rasterización”.

Al convertir el gráfico vectorial, tendrá la posibilidad de seleccionar el modo de color del mapa de bits. Un modo de color determina el número y el tipo de colores que compondrán el mapa de bits, por lo que el tamaño del archivo también se verá afectado. Si desea obtener más información sobre modos de color, consulte la sección "Cambiar el modo de color de mapas de bits" en la página 727.

También puede especificar opciones de configuración para estos controles, como el tramado, el alisado, la sobreimpresión en negro y la transparencia del fondo.

Cuando exporta un archivo a un formato de archivo de mapa de bits, como por ejemplo TIFF, JPEG, CPT o PSD, dispone de las mismas opciones de conversión. Si desea obtener más información sobre cómo exportar archivos, consulte la sección "Exportar archivos" en la página 810.

Para convertir un gráfico vectorial en un mapa de bits

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Convertir a mapa de bits**.
3. Elija una resolución del cuadro de lista **Resolución**.
4. Elija un modo de color del cuadro de lista **Modo de color**.
5. Active las casillas apropiadas:
   - **Tramado**: simula un número de colores superior a los disponibles. Esta opción está disponible para imágenes que utilizan 256 colores o menos.
   - **Sobreimprimir siempre negro**: sobreimprime en negro si éste es el color superior. Si utiliza esta opción al imprimir mapas de bits, evitará que aparezcan huecos en la impresión entre los objetos negros y los que se hallan bajo éstos.
   - **Alisado**: suaviza los bordes del mapa de bits.
   - **Fondo transparente**: convierte el fondo del mapa de bits en transparente.

Puede cambiar el umbral de negro de la opción **Siempre sobreimprimir negro**. Si desea obtener más información sobre la definición del umbral de negro, consulte "Para definir el umbral de sobreimpresión de negro" en la página 781.

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

Cuando se convierte el fondo de un mapa de bits en transparente se pueden ver imágenes u otro fondo que estaban ocultos por el fondo del mapa de bits.

Para convertir un gráfico vectorial en un mapa de bits durante la exportación

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3. Elija un formato de archivo de mapa de bits del cuadro de lista **Guardar como tipo** y escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
4. Establezca las opciones que desee y haga clic en **Exportar**.
5. En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, escriba valores en uno de los pares de cuadros siguientes:
   - **Anchura** y **Altura**: permiten especificar las dimensiones de la imagen.
   - **Anchura %** y **Altura %**: permiten cambiar el tamaño de la imagen a un porcentaje de su tamaño original.
6. Para especificar la resolución, escriba un valor en el cuadro **Resolución**.
7. Elija un modo de color del cuadro de lista **Modo de color**.
8. Active las casillas apropiadas:
   - **Tramado**: simula un número de colores superior a los disponibles. Esta opción está disponible para imágenes que utilizan 256 colores o menos.
   - **Sobreimprimir siempre negro**: sobreimprime en negro si éste es el color superior. Si utiliza esta opción al imprimir mapas de bits, evitará que aparezcan huecos en la impresión entre los objetos negros y los que se hallan bajo éstos.
9. Active las opciones apropiadas entre las siguientes:

- **Alisado**: suaviza los bordes del mapa de bits.
- **Mantener capas**: conserva las capas
- **Fondo transparente**: convierte el fondo del mapa de bits en transparente.

Puede cambiar el umbral de negro de la opción **Siempre sobreimprimir negro**. Si desea obtener más información sobre la definición del umbral de negro, consulte "Para definir el umbral de sobreimpresión de negro" en la página 781.

No todas las opciones del cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits** están disponibles para todos los formatos de archivo de mapa de bits.

Cuando se convierte el fondo de un mapa de bits en transparente se pueden ver imágenes u otro fondo que estaban ocultos por el fondo del mapa de bits.

Importar mapas de bits

Es posible importar un mapa de bits a un dibujo directamente o enlazándolo a un archivo externo. Si crea un enlace con un archivo externo, cualquier cambio que realice en el archivo original actualiza automáticamente el archivo importado. Tras importar un mapa de bits, la barra de estado ofrecerá información sobre su modo de color, tamaño y resolución. Si desea obtener más información sobre la importación de mapas de bits, consulte la sección "Importar archivos" en la página 807. Si desea obtener más información sobre la gestión de mapas de bits enlazados de manera externa, consulte la sección "Marcadores e hiperenlaces" en la página 800.

También puede volver a muestrear o recortar un mapa de bits durante la importación. Si desea obtener más información, consulte las secciones "Para volver a muestrear un mapa de bits durante la importación " en la página 809 y "Para recortar un mapa de bits durante la importación" en la página 810.

Recortar mapas de bits

Cuando se recorta un mapa de bits, se quitan partes no deseadas de él. Para recortar rápidamente de forma rectangular un mapa de bits, puede usar la herramienta **Recortar**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para recortar un objeto o una foto importada" en la página 220. Para recortar un mapa de bits de forma irregular, puede usar la herramienta **Forma** y el comando **Recortar mapa de bits**.

Para recortar un mapa de bits

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Forma** .

2 Seleccione un mapa de bits.

3 Arrastre los nodos de las esquinas para cambiar la forma del mapa de bits.

Si desea añadir un nodo, haga doble clic en el límite de nodos (línea de puntos) con la herramienta **Forma** en el punto donde desee insertar el nodo.

4 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Recortar mapa de bits**.

No es posible recortar un mapa de bits que conste de más de un objeto.

Igualmente puede recortar de forma rectangular un mapa de bits rápidamente con la herramienta **Recortar** . Si desea obtener información sobre la herramienta **Recortar**, consulte la sección "Para recortar un objeto o una foto importada" en la página 220.

También puede recortar un mapa de bits seleccionado después de arrastrar los nodos de las esquinas haciendo clic en la herramienta **Selección** y, a continuación, en el botón **Recortar mapa de bits** de la barra de propiedades.

Dimensiones y resolución de mapas de bits

Después de añadir un mapa de bits en un dibujo, puede cambiar sus dimensiones y su resolución.

Dimensiones de mapas de bits

Para cambiar las dimensiones físicas de los mapas de bits puede aumentar o reducir su altura o anchura. Cuando se aumentan las dimensiones, la aplicación introduce nuevos píxeles entre los existentes, y sus colores se basan en los de los píxeles adyacentes. Si aumenta las dimensiones de los mapas de bits de manera significativa, los mapas de bits pueden dar un aspecto de estar estirados y pixelados.

El tamaño del mapa de bits en pantalla depende de la altura y anchura en píxeles del mapa de bits, del nivel de zoom y de la configuración del monitor. Como resultado, el tamaño del mapa de bits puede mostrarse de forma diferente en la pantalla y una vez impreso.

Resolución de mapa de bits

También puede cambiar la resolución de un mapa de bits para aumentar o reducir el tamaño del archivo. La resolución se mide por el número de puntos por pulgada (ppp) al imprimirse el mapa de bits La resolución elegida dependerá de cómo va a mostrarse el mapa de bits. Normalmente, los mapas de bits que se crean solo para visualización en monitores de PC tienen 96 o 72 ppp, mientras que los mapas de bits creados para Web tienen 72 ppp. Los mapas de bits creados para impresión en impresoras de escritorio suelen tener 150 ppp; los mapas de bits para impresión profesional suelen tener 300 ppp o más.

Los mapas de bits de resolución más elevada contienen píxeles más pequeños y más densamente acumulados que los mapas de bits de resolución más baja. El sobremuestreo aumenta la resolución de un mapa de bits añadiendo más píxeles por unidad de medida. Es posible que así se reduzca la calidad del mapa de bits, puesto que los nuevos píxeles se interpolan basados en los colores de los píxeles adyacentes, es decir, sencillamente se dispersa la información del píxel original. No utilice sobremuestreo para crear detalle y gradaciones sutiles de color si la imagen original no contaba previamente con ellos.

El submuestreo disminuye la resolución de un mapa de bits quitando un número específico de píxeles por unidad de medida. Los mejores resultados se obtienen si el submuestreo se realiza después de la corrección del color y el tono de un mapa de bits, pero antes del perfilado.

Cambio de tamaño de una imagen

Para cambiar las dimensiones de un mapa de bits

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Nuevo muestreo**.

3 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista que hay junto a los cuadros **Anchura** y **Altura**.

4 Escriba valores en los cuadros apropiados:

- **Anchura**
- **Altura**

Si desea reducir el aspecto dentado de las curvas, active la casilla de selección **Alisar**.

Si desea mantener el tamaño de archivo, active la casilla de selección **Mantener tamaño original**. Cuando se marca esta casilla, la resolución del mapa de bits se ajusta automáticamente a medida que cambia las dimensiones de la imagen.

Si desea mantener las proporciones del mapa de bits, active la casilla de verificación **Mantener proporción** y escriba un valor en los cuadros **Anchura** o **Altura**.

Si desea volver a muestrear el mapa de bits como un porcentaje de su tamaño original, escriba los valores en los cuadros **Anchura %** y **Altura %**.

Para cambiar la resolución de un mapa de bits

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Nuevo muestreo**.

3 En el área **Resolución**, rellene con valores los cuadros siguientes:

- **Horizontal**
- **Vertical**

Si desea mantener las proporciones del mapa de bits, active la casilla de selección **Mantener proporción**.

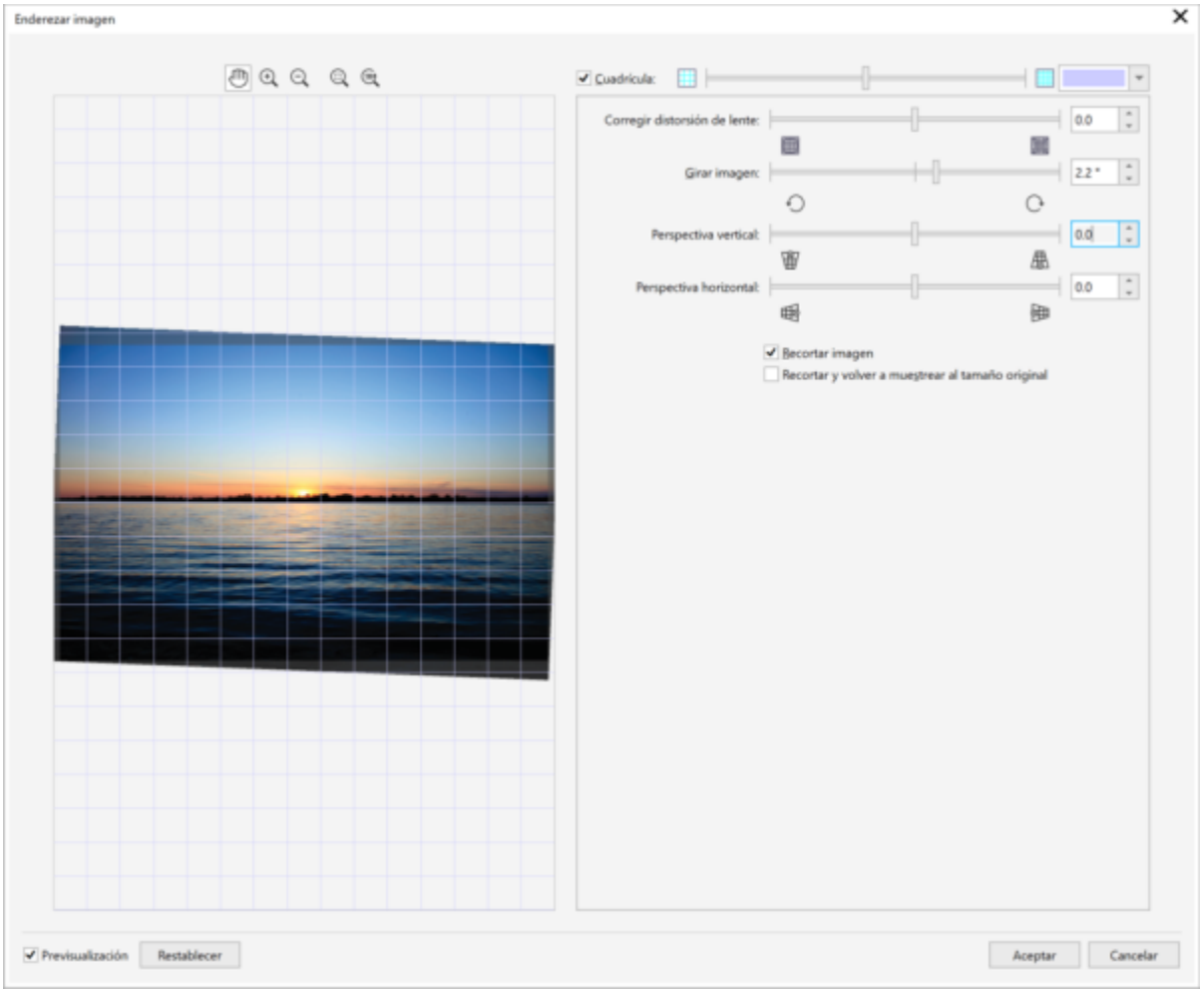
Si desea mantener el tamaño de archivo, active la casilla de selección **Mantener tamaño original**. Cuando se marca esta casilla, la anchura y la altura del mapa de bits se ajustan automáticamente a medida que cambia la resolución de la imagen.

Para volver a muestrear un mapa de bits seleccionado, también puede hacer clic en el botón **Nuevo muestreo** de la barra de propiedades.

Active la casilla de selección **Alisar** si desea reducir el aspecto dentado de las curvas.

Enderezar mapas de bits

El cuadro de diálogo **Enderezar imagen** permite enderezar imágenes de mapa de bits rápidamente. Esta función resulta útil para enderezar fotos escaneadas, tomadas torcidas o que contengan distorsiones de lentes.



Enderezar imagen

Corregir distorsiones de lentes

Si tiene fotos con distorsiones de lentes de la cámara, se recomienda iniciar la corrección de dicho defecto. Puede corregir dos tipos de distorsiones de lentes, que producen que las líneas rectas en las fotos se muestren torcidas: barril y cojín. Las distorsiones del barril mostrarán las fotos curvadas hacia fuera. Las distorsiones del cojín mostrarán las fotos curvadas hacia dentro.

Rotar y previsualizar

El cuadro de diálogo **Enderezar imagen** permite girar una imagen mediante un deslizador, o bien escribiendo un ángulo de rotación o utilizando las teclas de flecha. Puede especificar un ángulo de rotación personalizado entre -15 y 15 grados.

Utilice la ventana de previsualización para obtener una vista previa de los ajustes realizados. Si desea cambiar la orientación de la imagen antes de enderezarla, gírela 90 grados hacia la derecha o la izquierda.

La ventana de previsualización incluye una cuadrícula que le ayudará a enderezar la imagen. Al controlar el tamaño de las celdas de la cuadrícula, podrá realizar ajustes más precisos. Para resaltar el contraste de la cuadrícula en comparación con los colores de la imagen, puede cambiar el color de la cuadrícula. También puede ocultar la cuadrícula si desea obtener una vista previa del resultado final sin las líneas de la cuadrícula. Además, también puede aumentar y reducir la imagen, así como aplicar la visualización panorámica a la imagen en la ventana de previsualización para evaluar los resultados.

Recortar

De forma predeterminada, la imagen enderezada se recorta para que se ajuste al área de recorte de la ventana de previsualización. La imagen final tendrá la misma proporción que la original, pero sus dimensiones serán menores. Si lo prefiere, también puede conservar la anchura y altura originales de la imagen. Para ello puede recortar la imagen y volver a muestrearla.

También puede producir una imagen en ángulo desactivando el recorte y usando la herramienta **Recortar** para recortar la imagen en la ventana de dibujo.

Para enderezar una imagen

1. Seleccione una imagen.
2. Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Enderezar imagen**.
   Si la imagen tiene una distorsión de lentes, mueva el deslizador **Corregir distorsión de lente** a la izquierda para corregir una distorsión de barril o a la derecha para una distorsión de cojín.
3. Mueva el deslizador **Girar imagen** o escriba un valor entre **15** y **-15** en el cuadro **Girar imagen**.
4. Si es necesario, desplace el deslizador **Cuadrícula** para ajustar el tamaño de las celdas de la cuadrícula.
5. Para recortar y enderezar la imagen, active la casilla **Recortar imagen**.
   La imagen se recorta para conservar la proporción de la imagen original, por lo tanto, la imagen final será más pequeña que la original.

   Si desea conservar la anchura y altura de la imagen original, active la casilla **Recortar y volver a muestrear al tamaño original**. La imagen final se vuelve a muestrear.

También es posible

Modificar el color de la cuadrícula	Elija un color del selector de color **Cuadrícula**.
Alinear un área de la imagen con una línea de la cuadrícula	Utilizando la herramienta **Mano** , arrastre la imagen hasta que el área que le interesa quede alineada con la línea de la cuadrícula. La herramienta **Mano** solo puede utilizarla después de acercar la imagen.
Girar la imagen 90 grados en cualquier dirección	Haga clic en el botón **Girar hacia la izquierda** o **Girar hacia la derecha** .
Mostrar u ocultar la cuadrícula	Desactive o active la casilla **Cuadrícula**.
Ajustar el ángulo de rotación en incrementos de 0,1 grados	Haga clic en el cuadro **Girar imagen** y presione las teclas **Flecha arriba** o **Flecha abajo**.
Restablecer la imagen a su orientación original	Haga clic en **Restablecer**.
Aumentar o reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar** o **Reducir** .

También es posible

Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Zoom para encajar** .
Visualizar una imagen a tamaño real	Haga clic en el botón **100%** .

Corregir distorsiones de perspectiva

Puede corregir las distorsiones de perspectiva de fotografías que tengan líneas rectas y superficies planas, como las fotografías de arquitectura o de edificios.

Las distorsiones de perspectiva suelen producirse cuando se hacen fotografías de objetos altos o anchos, y el sensor de la cámara se encuentra en un ángulo con respecto a los objetos. Como consecuencia, los objetos fotografiados pueden dar la impresión de estar inclinados o en un ángulo. El ajuste de la perspectiva vertical permite enderezar objetos inclinados, mientras que el ajuste de la perspectiva horizontal hace lo propio con objetos angulares. A menudo necesitará ajustar tanto la perspectiva horizontal como la vertical para obtener resultados óptimos.

Corrección de distorsiones de perspectiva

Para corregir distorsiones de perspectiva en fotografías

1 Seleccione una imagen.

2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Enderezar imagen**.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Corregir la perspectiva vertical	Desplace el deslizador **Perspectiva vertical**. Si el objeto de foto parece inclinarse hacia atrás, desplace el deslizador hacia la izquierda. Es habitual que los edificios altos den la impresión de estar inclinados hacia atrás cuando se realiza la fotografía desde el suelo.

Para	Realice lo siguiente
Corregir la perspectiva horizontal	Desplace el deslizador **Perspectiva horizontal**. Si la fotografía se ha hecho con la cámara a la derecha del objeto, desplace el deslizador hacia la izquierda.
Recortar y volver a muestrear la imagen corregida a su tamaño original	Active la casilla de verificación **Recortar imagen** y, a continuación, active la casilla de verificación **Recortar y volver a muestrear al tamaño original**.

Usar marcas al agua Digimarc para identificar mapas de bits

Una marca al agua Digimarc incorpora información sobre copyright, datos de contacto y atributos de imagen en la propia imagen. Una marca al agua modifica sutilmente el brillo de los píxeles de la imagen. Estos cambios no se ven fácilmente; sin embargo, con un gran aumento, es posible advertir cambios en el brillo de algunos píxeles. Las marcas al agua Digimarc no se ven afectadas por la edición normal, la impresión y la digitalización.

La detección e incorporación de marcas al agua Digimarc no es compatible con la versión de 64 bits de CorelDRAW Graphics Suite.

Detección de marcas al agua

Al abrir una imagen en CorelDRAW, es posible comprobar si tiene una marca al agua. Si contiene alguna, aparecerá el símbolo de copyright en la barra de título. Para obtener información sobre la imagen con marcas al agua, se puede leer el mensaje incorporado y conectarse con el perfil de contacto en la base de datos de Digimarc.

Incorporación de marcas al agua

En CorelDRAW, también es posible incorporar marcas al agua Digimarc en las imágenes. Primero, debe obtener una ID de creador mediante la suscripción al servicio en línea de Digimarc. La ID de creador incluye información detallada de contacto, como el nombre, el número de teléfono, el domicilio y las direcciones de correo electrónico y web.

Cuando tenga una ID de creador, puede incorporar una marca al agua a una imagen. Puede especificar el año de copyright, los atributos de la imagen y la duración de la marca al agua. También puede especificar el método de salida de la imagen, como impresión o Internet.

Las marcas al agua Digimarc no impedirán que otra persona utilice las imágenes sin permiso o infrinja las leyes sobre derechos de autor. No obstante, sí comunican dicha información sobre derechos de autor al usuario que abre la imagen. También proporcionan información de contacto a las personas interesadas en utilizar u obtener una licencia para una imagen.

Si desea obtener información sobre Digimarc, consulte www.digimarc.com.

Para detectar marcas al agua

1. Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Filtros de conexión** ▸ **Digimarc** ▸ **Información de marca al agua**.
2. Haga clic en **Búsqueda web** para ir a la página web que tiene los datos de contacto o llame al número indicado de servicio de contestación por fax de Digimarc.

Esta función no es compatible con la versión de 64 bits de CorelDRAW Graphics Suite.

Para obtener un ID de creador

1. Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Filtros de conexión** ▸ **Digimarc** ▸ **Incorporar marca al agua**.

2 Haga clic en **Personalizar**.

3 En el cuadro de diálogo **Personalizar ID de creador**, haga clic en **Registrar** y siga las instrucciones del sitio web de Digimarc.

4 En el cuadro de diálogo **Personalizar ID de creador**, escriba su ID de creador en el cuadro **ID de creador**.

Para incorporar marcas al agua

1 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Filtros de conexión** ▸ **Digimarc** ▸ **Incorporar marca al agua**.

2 En el cuadro **Año(s) de Copyright**, escriba uno o varios años.

3 En el área **Atributos de imagen**, active las casillas de verificación de los atributos aplicables.

4 Elija una opción en el cuadro de lista **Salida destino**.

5 Escriba un valor en el cuadro **Duración de marca al agua**.

Los valores altos aumentan la duración de la marca al agua con modificaciones normales de la imagen como el tramado, el recorte, la compresión y el escalado.

Si desea confirmar la información disponible para las personas que ven la imagen cuando detectan la marca al agua, active la casilla de selección **Verificar**.

Esta función no es compatible con la versión de 64 bits de CorelDRAW Graphics Suite.

En el cuadro **Año(s) de Copyright** no es posible escribir un año anterior a 1922 ni posterior al actual. Separe los años mediante comas.

En el cuadro **Salida destino**, los controles **Monitor** y **Web** requieren un valor inferior a 200 por pulgada (ppp), mientras que el control **Impresora** requiere un valor de 300 ppp o superior.

Combine todos los objetos con el fondo antes de añadir marcas al agua. Si desea obtener más información sobre cómo combinar objetos con el fondo, consulte la sección "Combinar objetos" en la página 308.

Eliminar marcas de polvo y arañazos de mapas de bits

Para mejorar rápidamente el aspecto de un mapa de bits, elimine las marcas de polvo y arañazos. El filtro Polvo y arañazos elimina el contraste entre los píxeles que superan el umbral de contraste establecido. Puede definirse un radio para determinar cuántos píxeles se verán afectados por los cambios. La configuración que se elija dependerá del tamaño de la mancha y del área circundante. Por ejemplo, para eliminar un arañazo blanco de 1 o 2 píxeles de ancho sobre un fondo oscuro, puede establecer un radio de 2 o 3 píxeles y definir un umbral de contraste superior al que utilizaría para un fondo claro.

Para quitar marcas de polvo y arañazos de un mapa de bits

1 Haga clic en **Efectos** ▸ **Corrección** ▸ **Polvo y arañazos**.

2 Ajuste los deslizadores siguientes:

- **Radio**: define el rango de píxeles utilizado para producir el efecto. Para conservar el detalle de la imagen, elija el menor valor posible.
- **Umbral**: define la cantidad de reducción de ruido. Para conservar el detalle de la imagen, elija el mayor valor posible.

Cambiar y enmascarar colores en mapas de bits

CorelDRAW permite cambiar los colores en las imágenes monocromas, aplicar colores de máscara y pantallas de medios tonos PostScript a fin de optimizar los mapas de bits en color y en blanco y negro para la impresión. Los mapas de bits monocromos cuentan con dos colores: blanco y negro. Puede sustituir los píxeles en blanco y negro por cualquier color de una paleta de colores.

Si tiene previsto imprimir en una impresora PostScript, puede optimizar la impresión en color o en blanco y negro aplicando una pantalla de medios tonos a la imagen. Las pantallas de medios tonos dividen una imagen en pequeños puntos o líneas para lograr una impresión más clara, tonos continuos y efectos especiales. Sin embargo, sólo puede ver el efecto de la pantalla en el mapa de bits tras imprimirlo en una impresora PostScript. Si desea obtener información sobre cómo realizar cambios en pantallas de medios tonos, consulte "Para personalizar una pantalla de medios tonos" en la página 778.

Puede ocultar y mostrar colores seleccionados mediante máscaras. Cuando se ocultan colores en un mapa de bits podrá ver objetos o fondos a través de la imagen. Si se oculta un color también se altera la forma aparente de un mapa de bits. Por ejemplo, si un mapa de bits muestra a una persona sobre un fondo de color negro, puede ocultar el fondo de forma que el mapa de bits parezca tener la forma de la persona en lugar de una forma rectangular. Además, si oculta colores en un mapa de bits puede aumentar la velocidad con la que se representan los objetos en la pantalla. También puede mostrar determinados colores en un mapa de bits para cambiar el aspecto de la imagen o ver dónde se ha aplicado un determinado color. Es posible enmascarar hasta 10 colores en un mapa de bits.

Gracias a las máscaras de color puede cambiar colores seleccionados sin alterar el resto de los colores de una imagen. Estas máscaras de color de un mapa de bits se pueden guardar en un archivo para utilizarlas en el futuro.

Para dar color a un mapa de bits monocromo

1. Seleccione un mapa de bits con la herramienta **Selección** .
2. Haga clic derecho en un color de la paleta de colores para cambiar el color de los píxeles del primer plano (negro).
3. Haga clic en un color de la paleta de colores para cambiar el color de los píxeles del fondo (blanco).

Para aplicar una pantalla a un mapa de bits

1. Seleccione un mapa de bits con la herramienta **Selección** .
2. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** .
3. En la barra de propiedades, seleccione el botón **Relleno uniforme** y, a continuación, haga clic en el botón **Editar relleno** .
4. En el cuadro de diálogo **Editar relleno**, active la opción **Paletas de color**.
5. Elija una paleta de colores directos en el cuadro de lista **Paleta**.
6. Haga clic en **Opciones PostScript**.
7. En el cuadro de diálogo **Opciones PostScript**, seleccione una opción (excepto **Predeterminado**) en la lista **Tipo** para definir la forma del punto o el tipo de línea.
8. Escriba un valor en el cuadro **Frecuencia** para definir el número de puntos o de líneas que aparecerán por cada pulgada de la pantalla.
9. Escriba un valor en el cuadro **Ángulo** para definir el ángulo de los puntos o las líneas que aparecerán en la pantalla.

Para ocultar o mostrar un color en un mapa de bits

1. Seleccione el mapa de bits que desea modificar con la herramienta **Selección** .
2. Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Máscara de mapa de bits**.
3. En la ventana acoplable **Máscara de mapas de bits** , haga clic en el botón **Selector de color** y haga clic en un color del mapa de bits.
4. Active la casilla de selección situada junto al canal que desea ocultar o mostrar.
5. Mueva el deslizador **Tolerancia** para establecer la tolerancia de color.
6. Active una de las opciones siguientes:
   - **Ocultar seleccionado**
   - **Mostrar seleccionado**
7. Haga clic en **Aplicar**.

Los niveles de tolerancia más altos van destinados a una mayor gama de colores alrededor del color que haya seleccionado. Por ejemplo, si selecciona azul celeste y aumenta la tolerancia, CorelDRAW ocultará o mostrará colores como el azul pastel, el azul eléctrico, etc.

Para abrir una máscara de color de mapa de bits

1. Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Máscara de mapa de bits**.
2. Haga clic en el botón **Abrir máscara** .
3. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo de máscara de color.
4. Haga doble clic en el archivo.

Los archivos que contienen máscaras de color de mapa de bits tienen la extensión **.ini**.

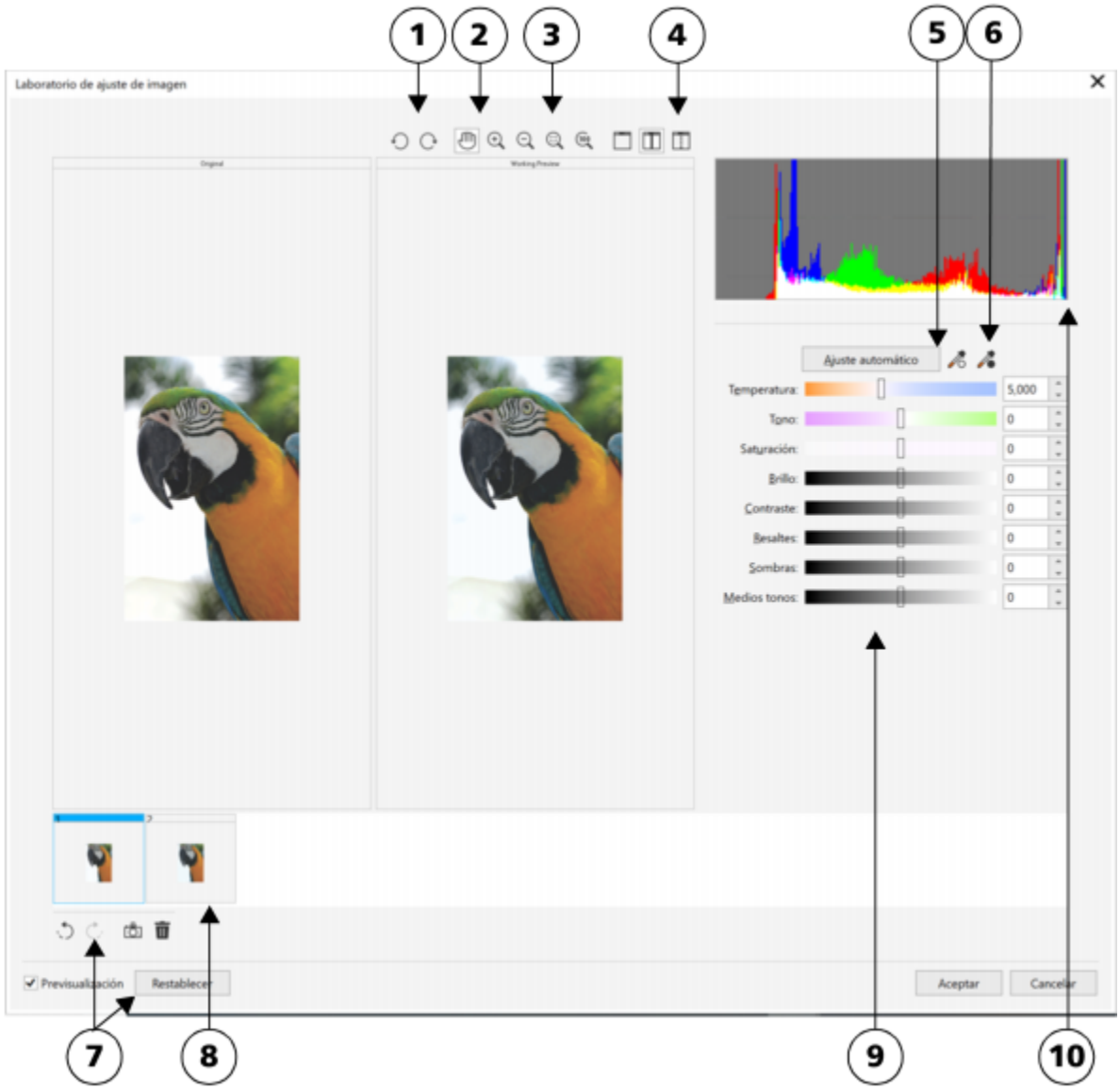
Para cambiar un color con máscara

1. Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Máscara de mapa de bits**.
2. Elija un color en la lista de colores con máscara.
3. Haga clic en el botón **Editar color** .
4. Utilice los controles del cuadro de diálogo **Seleccionar color** para editar el color.

También puede cambiar un color con máscara haciendo clic en el botón **Selector de color** , seleccionando otro color del mapa de bits y haciendo clic en **Aplicar**.

Laboratorio de ajuste de imagen

El Laboratorio de ajuste de imagen permite corregir el color y el tono de la mayoría de las fotos de manera rápida y sencilla.



1. Herramientas de rotación

2. Herramienta Mano

3. Herramientas de zoom

4. Modos de previsualización

5. Seleccionar punto blanco

6. Seleccionar punto negro

7. Deshacer, Rehacer y Restablecer

8. Instantáneas

9. Controles deslizantes

10. Histograma

El Laboratorio de ajuste de imagen consta de controles automáticos y manuales, que están organizados en un orden lógico para la corrección de imágenes. Comenzando por la esquina superior derecha y desplazándose hacia abajo, puede seleccionar únicamente los controles que necesite para corregir los problemas específicos de su imagen. Resulta más indicado recortar o retocar cualquier área de la imagen antes de comenzar con las correcciones de color y tono.

El Laboratorio de ajuste de imagen le permite sacar el máximo partido a las siguientes funciones:

- **Crear instantánea**: puede capturar la versión corregida de una imagen en una "instantánea" en cualquier momento. Las miniaturas de las instantáneas aparecen en una ventana bajo la imagen. Las instantáneas facilitan la comparación de diferentes versiones corregidas de la imagen, de modo que pueda elegir la más adecuada.
- **Deshacer**, **Rehacer** y **Restablecer**: la corrección de imágenes no siempre sale a la primera, de modo que es importante tener la posibilidad de deshacer y rehacer las correcciones. El comando **Restablecer** le permite eliminar todas las correcciones y comenzar de nuevo.

Utilización de controles automáticos

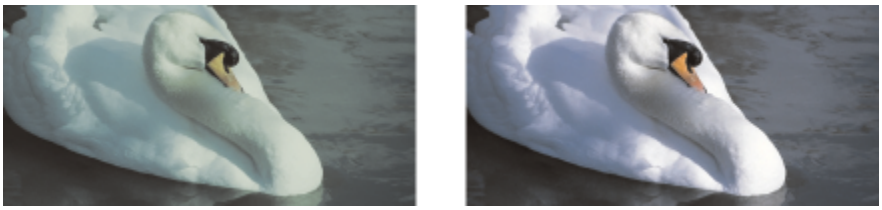
Puede comenzar con los controles de corrección automáticos:

- **Ajuste automático**: corrige automáticamente el contraste y el color de una imagen detectando las áreas más claras y las más oscuras, y ajustando el rango tonal de cada canal de color. En algunos casos, bastará con este control para mejorar una imagen. En otros, puede deshacer los cambios y emplear controles más precisos.
- **Herramienta Seleccionar punto blanco**: ajusta automáticamente el contraste de la imagen de acuerdo con el punto blanco que especifique. Por ejemplo, puede aclarar una imagen que sea demasiado oscura por medio de la herramienta **Seleccionar punto blanco**.
- **Herramienta Seleccionar punto negro**: ajusta automáticamente el contraste de la imagen de acuerdo con el punto negro que especifique. Puede, por ejemplo, utilizar la herramienta **Seleccionar punto negro** para oscurecer una imagen que sea demasiado clara.

Utilización de los controles de corrección de color

Después de utilizar los controles automáticos, puede corregir los matices de color de la imagen. Los matices de color se deben normalmente a las condiciones de iluminación existentes cuando se toma una foto, y pueden verse influidos por el procesador de la cámara digital o escáner.

- Deslizador **Temperatura**: le permite corregir matices de color haciendo que el color de una imagen sea más "cálido" o "frío", para compensar las condiciones de iluminación existentes cuando se tomó la foto. Por ejemplo, para corregir un matiz de color amarillento causado por tomar una foto en el interior con una fuente de luz incandescente tenue, se puede mover el deslizador hacia el extremo azul para aumentar los valores de temperatura (basado en grados Kelvin). Los valores más bajos corresponden a condiciones de poca luz, tales como luz de vela o luz de una bombilla incandescente. Estas condiciones pueden hacer que aparezca un matiz anaranjado. Los valores más altos corresponden a condiciones de mucha luz, como la luz del sol. Estas condiciones pueden causar que aparezca un matiz azulado.
- Deslizador **Tono**: le permite corregir matices de colores mediante el ajuste de verde o magenta en la imagen. Puede añadir verde moviendo el deslizador hacia la derecha, y magenta moviendo el deslizador hacia la izquierda. Si mueve el deslizador **Tono** después de utilizar el deslizador **Temperatura**, puede ajustar con precisión una imagen.
- Deslizador **Saturación**: le permite ajustar la viveza de los colores. Por ejemplo, si mueve el deslizador hacia la derecha, puede aumentar la viveza del cielo azul de una imagen. Si mueve el deslizador hacia la izquierda, puede reducir la viveza de los colores. Puede crear un efecto de fotografía en blanco y negro moviendo el deslizador hacia el extremo izquierdo, de modo que desaparezca todo el color de la imagen.



Corrección de un matiz de color. La imagen de la derecha es la versión corregida.

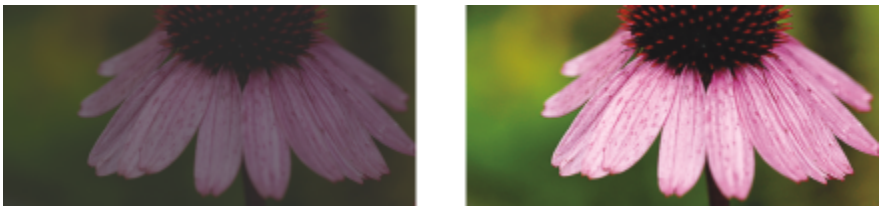
Ajuste de brillo y contraste en toda la imagen

Se puede aclarar, oscurecer o mejorar el contraste de toda una imagen por medio de los siguientes controles:

- Deslizador **Brillo**: le permite aclarar u oscurecer toda la imagen. Este control puede corregir los problemas de exposición causados por un exceso de luz (sobreexposición) o por falta de luz (subexposición) cuando se tomó la foto. Si desea aclarar u oscurecer áreas específicas

de una imagen, puede utilizar los deslizadores **Resaltes**, **Sombras** y **Medios tonos**. Los ajustes hechos con el deslizador **Brillo** no son lineales, de modo que los valores actuales de puntos blancos y negros no se ven afectados.

- Deslizador **Contraste**: aumenta o reduce la diferencia de tono entre las áreas oscuras y claras de la imagen. Desplace el deslizador hacia la derecha para aclarar las áreas claras y oscurecer las áreas oscuras. Por ejemplo, si la imagen tiene un tono gris apagado, puede hacer que los detalles sean más nítidos aumentando el contraste.



Si se ajusta el brillo y contraste de una imagen, se pueden revelar más detalles de ésta.

Ajuste de resaltes, sombras y medios tonos

Puede aclarar u oscurecer áreas específicas de una imagen. En muchas ocasiones, la posición o intensidad de la iluminación existentes en el momento de tomar la foto hace que algunas áreas se muestren muy oscuras y otras demasiado claras.

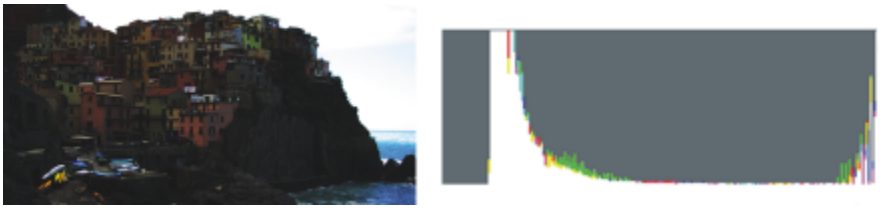
- Deslizador **Resaltes**: le permite ajustar el brillo en las áreas más claras de la imagen. Por ejemplo, si toma una foto con flash, y el flash hace que no se distingan los objetos en primer plano, puede mover el deslizador **Resaltes** hacia la izquierda para oscurecer las áreas afectadas. Puede utilizar el deslizador **Resaltes** conjuntamente con los deslizadores **Sombras** y **Medios tonos** para equilibrar la iluminación.
- Deslizador **Sombras**: le permite ajustar el brillo en las áreas más oscuras de la imagen. Por ejemplo, una luz intensa detrás del sujeto de la foto (iluminación posterior) puede hacer que éste aparezca sombreado. Puede corregir la foto moviendo el deslizador **Sombras** hacia la derecha para iluminar las áreas oscuras y revelar más detalles. Puede utilizar el deslizador **Sombras** conjuntamente con los deslizadores **Resaltes** y **Medios tonos** para equilibrar la iluminación.
- Deslizador **Medios tonos**: le permite ajustar el brillo de los medios tonos de la imagen. Después de definir los valores de resaltes y sombras, puede usar el deslizador **Medios tonos** para ajustar la imagen con precisión.

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

Uso del histograma

El histograma permite ver el rango tonal de una imagen para así evaluar y ajustar su color y su tono. Por ejemplo, un histograma puede ayudarle a detectar detalles ocultos en una fotografía demasiado oscura debido a una subexposición (fotografía tomada con luz insuficiente).

El histograma registra los valores de brillo de los píxeles de la imagen en una escala de 0 (oscuro) a 255 (claro). La parte izquierda del histograma representa las sombras, la central representa los medios tonos y la parte derecha representa los resaltes. La altura de los valores indica el número de píxeles que hay en cada nivel de brillo. Por ejemplo, un alto número de píxeles en la parte izquierda del histograma indica la presencia de detalle en las áreas oscuras de la imagen.



La foto de la izquierda está subexpuesta. Derecha: El histograma indica una gran cantidad de detalle de imagen en las áreas oscuras de la foto.

Visualización de imágenes en el Laboratorio de ajuste de imagen

Las herramientas del Laboratorio de ajuste de imagen le permiten ver las imágenes de diferentes formas, para así poder evaluar los ajustes de color y tono que realice. Por ejemplo, puede girar imágenes, aplicar panorámica a una nueva área, aumentar o reducir la imagen, y seleccionar el modo de visualización de la imagen corregida en la ventana de previsualización.

Utilización de otros filtros de ajuste

Aunque el Laboratorio de ajuste de imagen le permite corregir el color y el tono de la mayoría de las imágenes, a veces es necesario emplear un filtro de ajuste especializado. Con los potentes filtros de ajuste de la aplicación puede ajustar las imágenes con un alto grado de precisión. Por ejemplo, puede ajustar las imágenes por medio de una curva tonal. Si desea obtener más información sobre los filtros de ajuste, consulte la sección "Ajustar color y tono" en la página 664.

Para corregir el color y el tono en el Laboratorio de ajuste de imagen

1. Haga clic en **Efectos** ▸ **Ajustar** ▸ **Laboratorio de ajuste de imagen**.
2. Haga clic en **Ajuste automático**.
   Ajuste automático ajusta automáticamente el color y contraste estableciendo los valores de punto blanco y punto negro de una imagen.
   Si desea controlar los valores de punto blanco y punto negro de forma más precisa, haga clic en la herramienta **Seleccionar punto blanco** y, a continuación, haga clic en el área más clara de la imagen. A continuación, haga clic en la herramienta **Seleccionar punto negro** y, a continuación, haga clic en el área más oscura de la imagen.
3. Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Corregir el color de la imagen	Ajuste el deslizador **Temperatura** para hacer que los colores sean más cálidos o fríos, y después ajuste con precisión la corrección del color, moviendo el deslizador **Tono**.
Hacer que los colores sean más o menos vívidos	Mueva el deslizador **Saturación** hacia la derecha para aumentar la cantidad de color de la imagen, y hacia la izquierda para reducir la cantidad de color de la misma.
Aclarar u oscurecer una imagen	Mueva el deslizador **Brillo** hacia la derecha para aclarar la imagen, y hacia la izquierda para oscurecerla.
Mejorar la nitidez de la imagen por medio de un ajuste de tono	Desplace el deslizador **Contraste** hacia la derecha para aclarar las áreas claras y oscurecer las áreas oscuras.

Para	Realice lo siguiente
Aclarar u oscurecer áreas específicas	Mueva el deslizador **Resaltes** para aclarar u oscurecer las áreas más claras de la imagen. A continuación, mueva el deslizador **Sombras** para aclarar u oscurecer las áreas más oscuras de la imagen. Por último, mueva el deslizador **Medios tonos** para ajustar con precisión los tonos medios de la imagen.

El Laboratorio de ajuste de imagen no está disponible para las imágenes CMYK. Para las imágenes CMYK, puede utilizar el filtro **Ajuste automático** y otros filtros de ajuste desde el menú **Efectos**.

Puede capturar la versión actual de la imagen haciendo clic en el botón **Crear instantánea**. Las miniaturas de las instantáneas aparecen en una ventana bajo la imagen. A cada instantánea se le asigna un número consecutivo y puede eliminarse haciendo clic en el botón **Cerrar**, situado en la esquina superior derecha de la barra de título de la instantánea.

Puede deshacer o rehacer la última corrección realizada haciendo clic en el botón **Deshacer** o **Rehacer**. Para deshacer todas las correcciones, haga clic en el botón **Restablecer original**.

Para visualizar imágenes en el Laboratorio de ajuste de imagen

1 Haga clic en **Efectos** ▸ **Ajustar** ▸ **Laboratorio de ajuste de imagen**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Girar la imagen	Haga clic en el botón **Rotar hacia la izquierda** o **Rotar hacia la derecha**.
Desplazarse a un área diferente de la imagen	Utilizando la herramienta **Mano**, arrastre la imagen hasta que quede visible el área que le interese.
Aumentar y reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar** o **Reducir**.
Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Zoom para encajar**.
Visualizar una imagen a tamaño real	Haga clic en el botón **100%**.
Ver la imagen corregida en una única ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Previsualización a pantalla completa**.
Ver la imagen corregida en una ventana y la original en otra	Haga clic en el botón **Antes y después a pantalla completa**.

Para	Realice lo siguiente
Ver la imagen en una ventana con un separador entre la versión original y la corregida	Haga clic en el botón **Antes y después a pantalla dividida** . Mueva el cursor sobre la línea de división discontinua y arrastre para mover el separador a otra área de la imagen.

Ajustar color y tono

CorelDRAW le permite ajustar el color y el tono de los mapas de bits. Por ejemplo, es posible sustituir colores y ajustar su brillo, luminosidad e intensidad.

El ajuste del tono y el color permite restaurar detalles perdidos en las sombras o los resaltes, eliminar matices de los colores, corregir la subexposición o la sobreexposición y mejorar la calidad general de los mapas de bits. Puede asimismo corregir el color y el tono rápidamente en el Laboratorio de ajuste de imagen. Si desea obtener más información, consulte la sección "Laboratorio de ajuste de imagen" en la página 658.

Puede ajustar el color y el tono de mapas de bits de manera automática mediante la función Ajuste automático o mediante los siguientes filtros.

Efecto	Descripción
Brillo/Contraste/Intensidad	Permite ajustar el brillo de todos los colores y la diferencia entre áreas claras y oscuras.
Mezclador de canales	Permite mezclar los canales de color para equilibrar los colores de un mapa de bits. Por ejemplo, si un mapa de bits tiene mucho rojo, puede ajustar el canal rojo de un mapa de bits RGB para mejorar la calidad de la imagen.
Equilibrio de color	Permite añadir cian o rojo, magenta o verde y amarillo o azul a los tonos seleccionados de un mapa de bits. Por ejemplo, si desea rebajar el color azul en una fotografía, puede desplazar los valores de color de azul a amarillo.
Mejora del contraste	Permite ajustar el tono, el color y el contraste de un mapa de bits al tiempo que conserva los detalles de sombra y resalte. Un histograma interactivo le permite desplazar o comprimir los valores de brillo en límites imprimibles. El histograma también puede ajustarse al muestrear valores procedentes del mapa de bits.
Desaturar	Permite reducir la saturación de cada color de un mapa de bits a cero, eliminar el componente de matiz y convertir cada color a su equivalente de escala de grises. Esto crea un efecto de fotografía en blanco y negro en escala de grises, sin cambiar el modelo de color original.
Gamma	Gamma es un método de corrección tonal que tiene en cuenta la percepción del ojo humano de los píxeles adyacentes. Por ejemplo, si colocara un círculo con un 10 por ciento de gris sobre un fondo

Efecto	Descripción
	negro y otro igual sobre un fondo blanco, el círculo rodeado de negro parece más claro para el ojo humano que el rodeado de blanco, aunque los valores de brillo sean los mismos. El efecto Gamma le permite captar detalles en una imagen de bajo contraste sin que ello afecte significativamente a las sombras ni a los resaltes. Afecta a los valores de la imagen, pero se basa en una curva; por tanto, los cambios tienden a los medios tonos.
Matiz/Saturación/Luminosidad	Permite ajustar los canales de color en un mapa de bits y cambiar la posición de los colores en el espectro. Con este efecto se pueden cambiar los colores y su riqueza, así como el porcentaje de blanco en una imagen. El matiz representa el color dominante (rojo, verde, azul, amarillo, etc.), la saturación es la cantidad o la riqueza de este color y luminosidad representa el porcentaje total de blanco en una imagen.
Ecualización local	Permite mejorar el contraste cerca de los bordes para revelar detalles tanto en zonas claras como oscuras. Este proceso puede producir variaciones de contraste artificial en el centro de regiones relativamente uniformes. Se puede corregir mediante la expansión de la región, de manera que sea más grande que cualquier área uniforme en la imagen. Es posible definir la altura y la anchura de la región alrededor de los píxeles para acentuar el contraste. Para mantener proporciones iguales, active el botón **Bloquear** .
Reemplazar colores	Permite reemplazar un color de un mapa de bits por otro. Se crea una máscara de color para definir el color que se reemplazará. Según el rango que defina, podrá reemplazar un color o virar todo un mapa de bits de un rango de color a otro. Puede definir el matiz, la saturación y la luminosidad del nuevo color.
Proporción muestra/destino	Permite ajustar los valores de color en un mapa de bits con colores de muestra tomados de la imagen. Es posible elegir colores de muestra provenientes de las áreas oscuras, medias y claras de la imagen y aplicar colores de destino a cada uno de los colores de muestra. Por ejemplo, para aumentar el contraste en un mapa de bits, seleccione los tonos más oscuros y más claros de un mapa de bits y asígnelos al negro y al blanco respectivamente. Después de elegir colores de muestra de las áreas oscuras, medias y claras de la imagen y asignar un color de destino a cada color de muestra, los píxeles con el mismo color que los colores de muestra se ajustan para mostrar el color de destino correspondiente.
Color selectivo	Permite variar el color cambiando el porcentaje del color de cuatricromía CMYK en el espectro de rojo, amarillo, verde, cian, azul y magenta de un mapa de bits. Este filtro le permite también añadir color de cuatricromía al componente tonal de escala de grises de una imagen. Las modificaciones del filtro Color selectivo aumentan y reducen el porcentaje de píxeles de color cian,

Efecto	Descripción
	magenta, amarillo y negro que componen cada color primario en el espectro de colores. Por ejemplo, si reduce el porcentaje de magenta en el espectro de los rojos, el color virará hacia el amarillo. De forma similar, si aumenta el porcentaje de magenta en el espectro de los rojos, el color virará hacia el magenta y habrá un aumento general de rojo. La extensión de la modificación de color depende del método de porcentaje de ajuste que elija.
Curva tonal	Permite realizar precisas correcciones de color cambiando los valores de píxeles individuales. Modificando los valores de brillo de los píxeles, se pueden realizar cambios en las sombras, los medios tonos y los resaltes. Si desea obtener más información, consulte la sección "Filtro Curva tonal" en la página 671.

Para ajustar automáticamente el color y el tono

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Ajustar** ▸ **Ajuste automático**.

Para ajustar el brillo, el contraste y la intensidad

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Ajustar** ▸ **Brillo/Contraste/Intensidad** (o pulse **Ctrl** + **B**).

3 Mueva los deslizadores **Brillo**, **Contraste** o **Intensidad** para ajustar dichos valores, respectivamente.

Ajustar el brillo, el contraste y la intensidad le permite mejorar la claridad y la calidad de la imagen.

Brillo desplaza todos los valores de píxel hacia arriba o hacia abajo en el rango tonal aclarando u oscureciendo todos los colores por igual.

Contraste ajusta la diferencia entre colores claros y oscuros.

Intensidad aclara las áreas claras del dibujo u oscurece las áreas oscuras.

El contraste y la intensidad suelen ir de la mano debido a que, a veces, al aumentar el contraste se disipa el detalle de sombras y resaltes, y al aumentar la intensidad puede restaurarse.

Para ajustar el equilibrio de color

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Ajustar** ▸ **Equilibrio de color** (o pulse **Ctrl** + **Mayús** + **B**).

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Corregir el color de áreas con sombra, medios tonos y resaltes	Active las casillas de verificación **Sombras**, **Medios tonos** y **Resaltes**, respectivamente.
Mantener el nivel de brillo original de la imagen	Active la casilla de verificación **Conservar luminancia**.
Añadir cian o rojo	Mueva el deslizador **Cian-Rojo** hacia la izquierda o derecha, respectivamente.
Añadir magenta o verde	Mueva el deslizador **Magenta-Verde** hacia la izquierda o derecha, respectivamente.
Añadir amarillo o azul	Mueva el deslizador **Amarillo-Azul** hacia la izquierda o derecha, respectivamente.

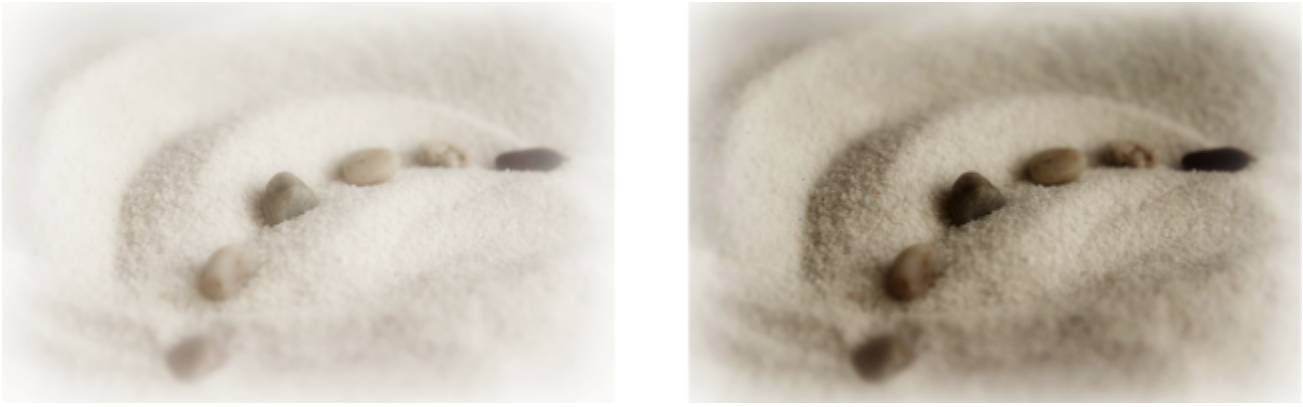
El efecto Equilibrio de color se ha utilizado para cambiar los colores de la imagen de azul a amarillo.

Para aplicar el efecto Gamma

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Ajustar** ▸ **Gamma**.

3 Mueva el deslizador **Valor de Gamma**.
Los valores más altos aclaran los medios tonos; los valores más bajos los oscurecen.



Ajustar los medios tonos le permite incrementar los detalles en una imagen de bajo contraste sin que ello afecte a las sombras ni a los resaltes.

Para ajustar el matiz, la saturación y la luminosidad

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Ajustar** ▸ **Matiz/Saturación/Luminosidad** (o pulse **Ctrl** + **Mayús** + **U**).

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Definir el matiz, la saturación y la luminosidad para todos los canales	Active la opción **Maestro** en el área **Canales**.
Definir el matiz, la saturación y la luminosidad de un canal	Active la opción **Rojo**, **Amarillo**, **Verde**, **Cian**, **Azul**, **Magenta** o **Escala de grises** en el área **Canales**.
Definir el color dominante de una imagen	Mueva el deslizador **Matiz** para redistribuir los colores de una imagen.
Definir la fuerza de los colores	Mueva el deslizador **Saturación**. Un ajuste de -100 genera una imagen en escala de grises. Un valor de 100 genera colores vibrantes y poco naturales.
Definir la cantidad de blanco (valores positivos) o negro (valores negativos)	Mueva el deslizador **Luminosidad**.

Las cintas de colores **Antes** y **Después** le permiten comparar los colores originales con los colores nuevos

Utilice el efecto Matiz/Saturación/Luminosidad para cambiar los colores de una imagen.

Para reemplazar colores

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Ajustar** ▸ **Reemplazar colores**.

3 Haga clic en el selector **Color anterior** y seleccione el color que desea reemplazar.

Consejo: Puede seleccionar colores del mapa de bits haciendo clic en la herramienta **Cuentagotas** y haciendo clic en la imagen.

4 Haga clic en el selector **Color nuevo** y elija un color de reemplazo.

También es posible

Definir el nivel de matiz, saturación y luminosidad del nuevo color	Ajuste los deslizadores **Matiz**, **Saturación** y **Luminosidad**, respectivamente.
Ignorar los píxeles en escala de grises al reemplazar colores	Active la casilla de verificación **Ignorar escala de grises**. **Nota:** Si se desactiva la casilla de verificación **Ignorar escala de grises**, solo se reemplazarán los píxeles grises basados en valores de saturación y luminosidad.
Definir el rango de los colores afectados	Mueva el deslizador **Rango**. Una rango de 1 solo afecta a un único color; un rango de 100 cambia la mayoría de los colores en la dirección del nuevo color.
Reemplazar todos los colores que estén dentro del rango del color nuevo	Active la casilla de verificación **Único destino**.

El efecto Reemplazar colores se ha aplicado para reemplazar todas las instancias del color rojo por púrpura.

Para aplicar el efecto Proporción muestra/destino

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Ajustar** ▸ **Proporción muestra/destino**.

3 Elija un canal de color del cuadro de lista **Canal**.

Los canales de color que aparecen en el cuadro de lista **Canal** dependen del modo de color del mapa de bits. Hay un canal compuesto y un canal para cada componente de color. Si desea ajustar todos los canales de color, aunque se visualice solo un canal, active la casilla de verificación **Ajustar siempre todos los canales**.

4 Haga clic en la herramienta **Cuentagotas** de **punto bajo** , **punto medio** y **punto alto** y haga clic en la imagen para seleccionar el área oscura, con medios tonos y clara, respectivamente.

5 Haga doble clic en el color de destino para las sombras, los medios tonos o los resaltes, y seleccione un nuevo color.

Las sombras, los medios tonos y los resaltes de la imagen se han ajustado mediante la asignación de un color de muestra en el mapa de bits a un color de destino.

Active la casilla de verificación **Cortar automáticamente** para definir el rango de la visualización del histograma y asegúrese de que todos los picos se ajustan en el diagrama. Si la casilla de verificación **Cortar automáticamente** está desactivada, use el cuadro **Corte** para definir el porcentaje de los valores de brillo que se omiten cuando se identifican colores claros y oscuros en el histograma.

Filtro Curva tonal

El filtro **Curva tonal** le permite realizar correcciones de color y tono mediante el ajuste de determinados canales de color o del canal compuesto (todos los canales combinados).

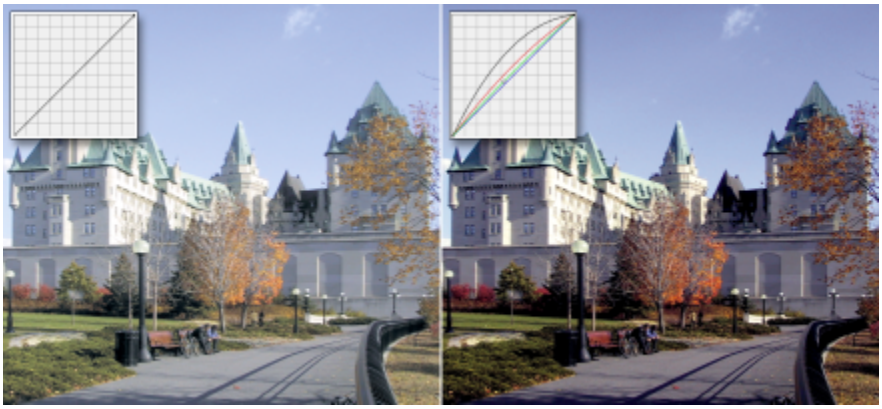
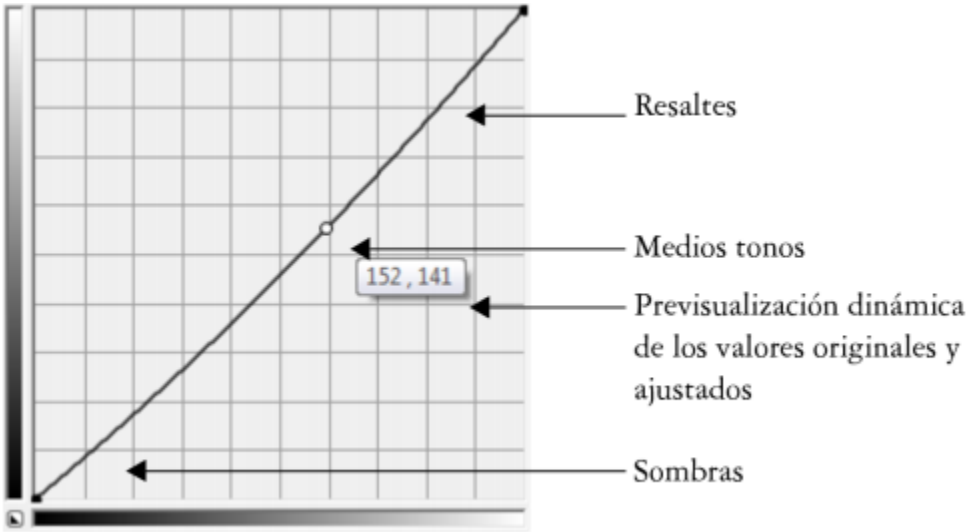


Imagen original (izquierda), imagen después de ajustar el rango tonal (derecha).

Los valores individuales de píxel se distribuyen a lo largo de una curva tonal que aparece en un gráfico y representa el equilibrio entre sombras (abajo), medios tonos (medio) y resaltes (arriba).



La curva tonal muestra el equilibrio entre sombras, medios tonos y resaltes en una imagen. Los valores de píxel (X) originales y de píxel (Y) ajustados se muestran uno al lado del otro cuando arrastra con el cursor en la curva tonal. Este ejemplo muestra un pequeño ajuste del rango tonal, en el que los valores de píxel de 152 se reemplazan con valores de píxel de 141.

El eje X del gráfico representa los valores de tono de la imagen original; el eje Y del gráfico representa los valores de tono ajustados. Mover la curva hacia arriba y a la izquierda aclara la imagen y aumenta el color en cualquier canal; mover la curva hacia abajo y a la derecha oscurece la imagen o disminuye el color de un canal. Si tiene una imagen con un matiz azul, por ejemplo, puede disminuir el azul de la imagen seleccionando el canal **Azul** del cuadro de lista **Canal activo** y moviendo la curva hacia abajo y a la derecha.

Puede ajustar el color y el tono de una imagen; para ello, arrastre la curva tonal de forma interactiva en la ventana de previsualización, añada uno o más nodos a la curva tonal, seleccione áreas en la ventana de imagen o aplique un ajuste preestablecido. Puede ajustar varios puntos a lo largo de una curva, por lo que puede aclarar las sombras y oscurecer los resaltes.

Puede también guardar la configuración de la curva tonal como ajuste preestablecido para usarla con otras imágenes. Los archivos de la curva de respuesta se guardan con la extensión .CRV.

Para aplicar el efecto Curva tonal

1 Seleccione un mapa de bits.
2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Ajustar** ▸ **Curva tonal**.
3 Elija un canal de color del cuadro de lista **Canal**.
4 Elija un estilo de curva en el cuadro de lista Estilo.
   - **Curva**: suaviza la distribución de los valores
   - **Recta**: conserva segmentos de línea recta entre nodos
   - **Mano alzada**: le permite dibujar una curva a mano alzada
   - **Gamma**: le permite inclinar las correcciones hacia los medios tonos
5 Haga clic y arrastre la curva en la ventana de previsualización para ajustar el mapa de bits de forma interactiva.

También es posible

Ver las curvas tonales de todos los canales a la vez	Active la casilla de verificación **Visualizar todos los canales**.
Ajustar áreas específicas de una imagen	Haga clic en la herramienta **Cuentagotas** y, a continuación, en la imagen. Los píxeles que seleccione aparecerán como nodos en la curva tonal.
Añadir un nodo a la curva tonal	Haga clic en la posición de la curva tonal donde desee añadir el nodo.
Suavizar una curva a mano alzada	Haga clic en el botón **Suavizar**. **Consejo:** Haga clic y mantenga pulsado el botón **Uniforme** para suavizar continuamente la curva tonal.
Restablecer la curva tonal para un canal seleccionado	Haga clic en **Restablecer canal activo**.
Restablecer la curva tonal para todos los canales	Haga clic en **Restablecer**.
Igualar el rango tonal de una imagen	Haga clic en **Equilibrio automático de tono**. Para especificar los píxeles de contorno (píxeles recortados) a cada extremo del rango tonal, haga clic en el botón **Configuración** y especifique los valores **Límite de negro para** y **Límite de blanco para** en el cuadro de diálogo **Ajustar rango automáticamente**.
Aplicar un ajuste preestablecido	Haga clic en el botón **Abrir** a la derecha del cuadro **Preestablecidos** y seleccione la carpeta donde están almacenados los ajustes preestablecidos.

También es posible

Guardar la configuración de la curva tonal como preestablecida	Haga clic en el botón **Guardar** a la derecha del cuadro **Preestablecidos** y seleccione la carpeta donde desea guardar la configuración preestablecida.

Para reflejar el eje de la cuadrícula, haga clic en el botón **Invertir** .

Para cambiar la resolución de la cuadrícula, pulse **Alt** y haga clic en la ventana de previsualización.

Para invertir la curva tonal seleccionada, haga clic en los botones **Voltear horizontalmente** o **Voltear verticalmente** .

El histograma le permite visualizar el rango tonal ajustado y evaluar el resultado. Si desea obtener más información sobre histogramas, consulte la sección "Uso del histograma" en la página 661.

Transformar el color y el tono

Es posible transformar el color y el tono de una imagen para producir un efecto especial. Por ejemplo, puede crear una imagen que parezca un negativo fotográfico o allanar el aspecto de la imagen. Para transformar el color y el tono de las imágenes, utilice los efectos siguientes:

- **Desentrelazar**: permite eliminar líneas de imágenes escaneadas o entrelazadas.
- **Invertir colores**: le permite invertir los colores de una imagen. Invertir una imagen sirve para obtener un aspecto de negativo fotográfico.

El efecto Invertir genera un negativo de una imagen mediante la conversión de todos los valores de color a sus opuestos: el negro se convierte en blanco, el azul se convierte en amarillo, etc.

- **Posterizar**: permite reducir el número de valores tonales de una imagen. La posterización disminuye los degradados y crea mayores áreas de color plano.

El efecto Posterizar convierte rangos de color de una imagen en bloques sólidos de color.

Para transformar el color y el tono

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Transformar** y, a continuación, haga clic en una de las siguientes opciones:

- **Desentrelazar**: permite eliminar líneas de imágenes escaneadas o entrelazadas. **Líneas pares**: permite eliminar líneas pares. **Líneas impares**: permite eliminar líneas impares. **Duplicación**: permite rellenar los espacios entre las líneas horizontales mediante la duplicación de los colores de los píxeles adyacentes. **Interpolación**: permite rellenar los espacios con colores creados mediante el promedio de los píxeles adyacentes.
- **Invertir colores**: permite invertir los valores de color de una imagen.
- **Posterizar**: permite reducir el número de valores tonales de una imagen. Mueva el deslizador **Nivel** para definir el nivel en el que comenzará la posterización. Un nivel de 2 genera una posterización drástica; un nivel de 32 no tiene ningún efecto en la mayoría de las imágenes.

Editar mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT

Puede abrir Corel PHOTO-PAINT, una completa aplicación de edición de imágenes desde CorelDRAW. Al finalizar la edición de un mapa de bits, puede reanudar su trabajo rápidamente con CorelDRAW.

Para enviar un mapa de bits a Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** de la barra de propiedades o utilice el comando **Editar mapa de bits** del menú **Mapas de bits**. También puede activar una opción para que Corel PHOTO-PAINT se abra automáticamente al hacer doble clic en un mapa de bits.

Puede copiar objetos seleccionados desde Corel PHOTO-PAINT y pegarlos en el dibujo. Los objetos seleccionados se pegarán como un grupo de mapas de bits.

Si desea obtener más información sobre cómo editar imágenes con Corel PHOTO-PAINT, haga clic en **Ayuda** ▸ **Ayuda del producto** de la barra de menús de Corel PHOTO-PAINT.

Para editar un mapa de bits con Corel PHOTO-PAINT

1 Mediante la herramienta **Selección** , seleccione el mapa de bits que desea editar.

2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** para abrir el programa Corel PHOTO-PAINT.
El mapa de bits seleccionado aparecerá en la ventana de imagen de Corel PHOTO-PAINT.

3 Edite el mapa de bits.

4 En la barra de herramientas estándar, haga clic en **Finalizar edición** para salir de Corel PHOTO-PAINT.
El mapa de bits modificado aparecerá en la página de dibujo de CorelDRAW.

También puede valerse de este procedimiento para editar grupos de mapas de bits. Corel PHOTO-PAINT abre el grupo de mapas de bits como objetos separados. Si los mapas de bits del grupo incluyen modos de color distintos, se le pedirá que cambie el modo de color de todos los mapas de bits del grupo al modo de color del último mapa de bits.

Asimismo, puede abrir Corel PHOTO-PAINT haciendo clic en **Mapas de bits** ▸ **Editar mapas de bits**.

Para que Corel PHOTO-PAINT se inicie al hacer doble clic en un mapa de bits

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. Haga clic en **Modificar**.
3. En la página **Editar**, active la casilla de verificación **Haga doble clic para editar mapas de bits en PHOTO-PAINT**.
   Al activar esta casilla de verificación, Corel PHOTO-PAINT se abrirá al hacer doble clic en un mapa de bits en CorelDRAW.

Aplicar efectos especiales a mapas de bits

Es posible aplicar una gran variedad de efectos especiales, como efectos tridimensionales (3D) o artísticos, a los mapas de bits. Los efectos especiales se aplican de forma no destructiva, así que puede añadirlos, editarlos, eliminarlos u ocultarlos y volver a la imagen original en cualquier momento.

De izquierda a derecha: efecto Añadir ruido, efecto de desenfoque Zoom, efecto de transformación de color Solarizar, efecto de silueta Detectar bordes y efecto Perfilar.

De izquierda a derecha: imagen original, efecto Relieve, efecto artístico Cubista, efecto creativoAzulejo y efecto de pixelado Distorsionar.

Los efectos especiales se organizan en las siguientes categorías.

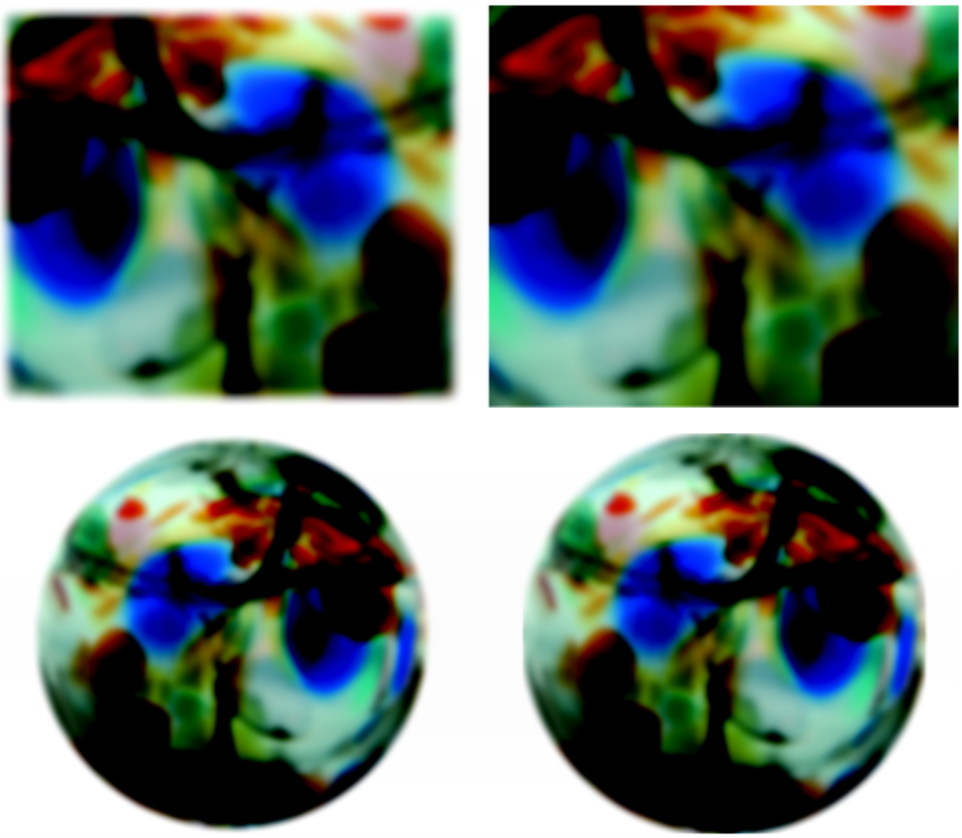
Categoría de efectos especiales	Descripción
Efectos 3D	Permiten crear una ilusión de profundidad. Entre los efectos se incluyen "Rotación 3D " en la página 682, "Efecto bisel (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 682, "Cilindro " en la página 682, "Relieve " en la página 683, "Vidrio (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 683, "Plegado de esquina " en la página 684, "Apretar/Golpear " en la página 684, "Esfera " en la página 685, "Repujado (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 685 y "Zig zag (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 686.
Trazos artísticos	Permiten aplicar técnicas de pintura a mano. Entre los efectos se incluyen "Carboncillo " en la página 686, "Cera Conté " en la página 687, "Cera " en la página 687, "Cubista " en la página 688, "Pinceladas (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 688, "Impresionista " en la página 688, "Espátula " en la página 689, "Pasteles " en la página 689, "Pluma y tinta " en la página 690, "Puntillista " en la página 690, "Raspador " en la página 690, "Tableta de esbozo " en la página 691, "Acuarela " en la página 691, "Marcador de agua " en la página 692 y "Papel ondulado " en la página 692.
Desenfoque	Permite desenfocar una imagen para simular movimiento, moteado o cambio gradual. Entre los efectos se incluyen "Ajustar Desenfoque (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 693, "Suavizado direccional " en la página 693, "Desenfoque gaussiano " en la página 693, "Motear " en la página 694, "Paso bajo " en la página 694, "Desenfoque de movimiento " en la página 695, "Desenfoque radial " en la página 695, "Desenfoque Bokeh (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 695, "Uniforme " en la página 696, "Apagar " en la página 696, "Zoom " en la página 697.
Cámara	Permite simular los efectos que producen diversas lentes de cámara. Entre los efectos se incluyen "Colorear " en la página 697, "Ruido difuso " en la página 698, "Mancha luminosa (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 698, "Efectos de iluminación (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 699, "Filtro fotográfico " en la página 699, "Tono sepia " en la página 700, "Filtro de foco (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 700 y "Máquina del tiempo " en la página 701, que permite aplicar a las imágenes el aspecto que tenían determinados estilos fotográficos populares del pasado.
Transformación de color	Permite crear ilusiones fotográficas por medio de sustituciones y reducción de color. Entre los efectos se incluyen "Planos de bits " en la página 702, "Medios tonos " en la página 702, "Psicodélico " en la página 703 y "Solarizar " en la página 703.
Silueta	Permite realzar y mejorar los bordes de una imagen. Entre los efectos se incluyen "Detectar bordes " en la página 704, "Buscar bordes " en la página 704 y "Trazar silueta " en la página 704.

Categoría de efectos especiales	Descripción
Creativo	Permite aplicar diversas texturas y formas a una imagen. Entre los efectos se incluyen "Cristalizar " en la página 705, "Tela " en la página 705, "Marco " en la página 706, "Bloque de cristal " en la página 706, "Azulejo " en la página 707, "Dispersión " en la página 707, "Cristal ahumado " en la página 708, "Vidriera " en la página 708, "Viñeta " en la página 708 y "Vórtice " en la página 709.
Personalizado	Permite aplicar un amplio abanico de efectos a la imagen. Por ejemplo, puede añadir textura y patrones a una imagen (efecto Mapa de protuberancias). Entre los efectos se incluyen "Paso de banda (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 709, "Mapa de protuberancias " en la página 710 y "Definido por el usuario (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 710.
Distorsionar	Permite distorsionar las superficies de la imagen. Entre los efectos se incluyen "Bloques " en la página 711, "Desplazar " en la página 711,"Malla " en la página 712 "Descentrar " en la página 712, "Pixelar " en la página 713, "Rizado " en la página 713, "Abultamiento (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 714, "Remolino " en la página 714, "Mosaico " en la página 714, "Pintura húmeda " en la página 715, "Torbellino " en la página 715 y "Viento " en la página 716.
Ruido	Permite modificar el granulado de una imagen. Entre los efectos se incluyen "Ajustar Ruido (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 718, "Añadir ruido " en la página 716, "Ruido estéreo en 3D (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 717, "Maximum " en la página 717, "Medio " en la página 717, "Mínimo " en la página 718, "Quitar muaré " en la página 719 y "Quitar ruido " en la página 719.
Perfilar	Permite añadir un efecto de perfilado para enfocar y acentuar los bordes. Entre los efectos se incluyen "Desperfilado adaptable " en la página 719, "Perfilado direccional " en la página 720, "Paso alto " en la página 720, "Perfilar " en la página 721 y "Desperfilar máscara " en la página 721.
Textura	Permite añadir textura a una imagen simulando diversas superficies, como adoquín, piel de elefante, plástico y escultura en relieve. Entre los efectos se incluyen "Pared de ladrillos (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 722, "Burbujas (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 722, "Lienzo (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 722, "Adoquín " en la página 723, "Piel de elefante " en la página 723, "Aguafuerte " en la página 724, "Plástico " en la página 724, "Pared de yeso (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 724, "Escultura en relieve " en la página 725, "Mosquitero (Corel

Categoría de efectos especiales	Descripción
	PHOTO-PAINT) " en la página 725, "Piedra " en la página 726 y "Pintura subyacente (Corel PHOTO-PAINT) " en la página 726.
Filtros de conexión	Permite utilizar un filtro de otro fabricante para aplicar efectos a los mapas de bits en CorelDRAW. Un filtro de conexión instalado aparece en la parte inferior del menú **Mapas de bits**.

Para explorar los efectos especiales que están disponibles en la aplicación, consulte la sección "Categorías de efectos especiales" en la página 681.

Cuando se aplica un efecto a un mapa de bits, CorelDRAW añade automáticamente un borde alrededor del mapa de bits para lograr que el efecto abarque toda la imagen. La desactivación de la opción de aumento automático de los límites desactiva el efecto en los bordes de la imagen. Por ejemplo, si aplica el efecto Desenfoque gaussiano a un rectángulo, las esquinas no se verán afectadas.



Desenfoque gaussiano con aumento automático de los límites (izquierda); desenfoque gaussiano con aumento automático de los límites (derecha)

Si desea usar un tamaño de borde personalizado, desactive el aumento automático de los límites y especifique las dimensiones del aumento de los límites del mapa de bits.

La adición de filtros de conexión en CorelDRAW proporciona funciones y efectos adicionales que se pueden utilizar para editar imágenes. Los filtros de conexión se pueden añadir y, cuando ya no sean necesarios, pueden eliminarse.

Para aplicar un efecto especial

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Efectos**, elija una categoría de efectos especiales y haga clic en un efecto.

3 Ajuste la configuración del efecto especial.

Para explorar los efectos especiales que están disponibles en la aplicación, consulte la sección "Categorías de efectos especiales" en la página 681.

Operaciones con efectos especiales

1 Seleccione un mapa de bits que tenga un efecto especial aplicado.

2 Abra la ventana acoplable **Propiedades** (**Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades**), haga clic en la pestaña **FX** y realice cualquier acción de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente...
Mostrar u ocultar el efecto	Haga clic en el icono **Mostrar / Ocultar** para el efecto que desee mostrar u ocultar.
Aplicar efectos adicionales	Haga clic en el botón **Añadir efecto** y seleccione un efecto del menú.
Editar un efecto aplicado	Seleccione un efecto y haga clic en el icono **Editar**.
Cambiar el orden de los efectos aplicados	Haga clic en un efecto y arrástrelo a una nueva posición de la lista.
Eliminar un efecto	Seleccione un efecto y haga clic en el icono **Eliminar**.

Para aumentar manualmente los límites de un mapa de bits

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Aumentar límites del mapa de bits** ▸ **Aumento manual de límites**.

3 En las áreas **Anchura** y **Altura**, realice una de las acciones siguientes:

- En los cuadros **Aumentar a** escriba el número de píxeles adicionales que deberían aportar las dimensiones del mapa de bits aumentado.
- En los cuadros **Aumentar en**, escriba los porcentajes de aumento de límites que se aplicarán al mapa de bits original.

Si desea aumentar los límites del mapa de bits proporcionalmente, active la casilla de verificación **Mantener proporción**.

Si desea aumentar los límites del mapa de bits de forma automática para que abarque toda la imagen, haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Aumentar límites del mapa de bits** ▸ **Aumento automático de límites**.

Elegir ajustes de aumento de mapa de bits predeterminados

1 Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.

2 Haga clic en **General**.

3 Activar o desactivar la casilla **Aumentar automáticamente los límites de mapas de bits para efectos**.

Para añadir un filtro de conexión

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2. Haga clic en **Plugins**.
3. Haga clic en **Añadir**.
4. Elija una carpeta que contenga un filtro de conexión.
5. Reinicie la aplicación.

   El filtro de conexión aparece en el menú **Mapas de bits** ▸ **Filtros de conexión**.

Para eliminar un filtro de conexión, haga clic en una carpeta de filtros de conexión en la lista **Carpetas de filtros de conexión** y haga clic en **Quitar**.

CorelDRAW® 2019

Categorías de efectos especiales

En este capítulo, encontrará descripciones de los efectos especiales que están disponibles en la aplicación, así como imágenes de ejemplo que ilustran cada efecto. Los efectos especiales se organizan en las siguientes categorías:

- "3-D" (página 681)
- "Trazos artísticos" (página 686)
- "Desenfoque" (página 692)
- "Cámara" (página 697)
- "Transformación de color" (página 702)
- "Silueta" (página 704)
- "Creativo" (página 705)
- "Personalizada" (página 709)
- "Distorsionar" (página 711)
- "Ruido" (página 716)
- "Perfilar" (página 719)
- "Textura" (página 721)

Si desea obtener información sobre cómo aplicar efectos especiales, consulte la sección "Aplicar efectos especiales a mapas de bits" en la página 675.

3-D

Es posible aplicar efectos especiales tridimensionales a una imagen para crear la ilusión de profundidad.

Para aplicar los efectos que están etiquetados con “Corel PHOTO-PAINT”, debe editar el mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT. Para enviar un mapa de bits a Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** de la barra de propiedades o utilice el comando **Editar mapa de bits** del menú **Mapas de bits**. También puede activar una opción para que Corel PHOTO-PAINT se abra automáticamente al hacer doble clic en un mapa de bits. Si desea obtener más información, consulte la sección "Editar mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT" en la página 674.

Rotación 3D

El efecto **Rotación 3D** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Rotación 3D**) le permite girar una imagen mediante el ajuste de un modelo interactivo tridimensional. Haga clic y arrastre el modelo interactivo tridimensional en el cuadro de diálogo **Rotación 3D** para girar y posicionar la imagen. Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y haga clic en un plano diferente en el modelo tridimensional para asignar la cara de la imagen a dicho plano. Active la casilla de verificación **Mejor ajuste** para garantizar que la imagen permanece dentro de los límites de la ventana de imagen.

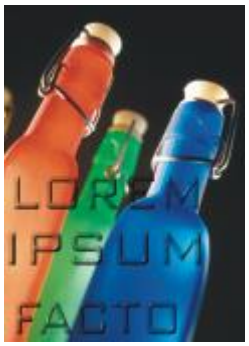
Original

Rotación 3D

Efecto bisel (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Bisel** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Efecto bisel**) le permite crear el aspecto de una superficie elevada.

Original



Bisel

Cilindro

El efecto **Cilindro** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Cilindro**) asigna a la imagen la forma de un cilindro.

Original

Cilindro

Relieve

El efecto **Relieve** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Relieve**) transforma la imagen en un relieve cuyos detalles parecen zonas elevadas y valles sobre una superficie plana. Es posible elegir el color y la profundidad del relieve, además de la dirección de la fuente de luz. El efecto funciona mejor en imágenes con contraste entre medio y alto. **Profundidad** ajusta la profundidad de las zonas elevadas y hendiduras en el relieve. **Nivel** establece la intensidad del efecto. El **Dial de dirección** permite especificar la dirección de la fuente de luz. **Color original** aplica relieve a la imagen con sus colores originales. **Gris** aplica relieve a la imagen en gris con resaltes con relieve moderados. **Negro** aplica relieve a la imagen en negro con resaltes con relieve de un elevado contraste. **Otro** aplica relieve a la imagen con un color que seleccione del selector de color **Otro**.

Original

Relieve

Vidrio (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Vidrio** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Vidrio**) coloca una superficie tridimensional con aspecto de vidrio sobre un área editable. Es posible especificar la anchura del bisel, el área que se inclina para generar la ilusión tridimensional y el perfilado de los bordes del bisel, así como el ángulo de refracción de la luz en los bordes. También puede especificarse el brillo, la dirección y el ángulo de la luz que incide en el bisel. El efecto **Vidrio** permite aplicar estilos preestablecidos y crear estilos preestablecidos personalizados.

Original

Vidrio

Plegado de esquina

El efecto **Plegado de esquina** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Plegado de esquina**) provoca que una de las esquinas de la imagen se pliegue sobre sí misma. Es posible seleccionar la esquina y establecer la orientación, la transparencia y el tamaño del pliegue. También puede elegirse el color del pliegue y del fondo expuesto cuando la imagen se dobla sobre sí misma. Haga clic en una miniatura para especificar la posición del plegado de esquina. Elija una dirección vertical u horizontal para el plegado de esquina. La opción **Opaco** crea un plegado con un color uniforme y la opción **Transparente** muestra la imagen subyacente a través del plegado. El selector de color **Plegado** permite seleccionar el color del plegado. El selector de color **Fondo** permite seleccionar un color para el fondo expuesto cuando la imagen se dobla sobre sí misma. Los deslizadores **% de anchura** y **% de altura** permiten definir el tamaño del plegado.

Original

Plegado de esquina

Apretar/Golpear

El efecto **Apretar/Golpear** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Apretar/Golpear**) distorsiona la imagen con el efecto de apretarla y acercarla, o bien de golpearla y alejarla. Para situar el efecto puede establecerse un punto central.

Original

Apretar/Golpear

Esfera

El efecto **Esfera** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Esfera**) envuelve la imagen alrededor del interior o del exterior de una esfera. Es posible establecer el punto central por el que se va a envolver la imagen y controlar esta operación. Los valores positivos expanden los píxeles centrales hacia los bordes de la imagen, con lo que se genera una forma convexa. Los valores negativos comprimen los píxeles hacia el centro de la imagen, con lo que se genera una forma cóncava.

Original

Esfera

Repujado (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Repujado** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Repujado**) eleva el área de la imagen que recorre los bordes de una máscara. Es posible especificar la anchura, altura y suavidad del borde elevado, así como el brillo, perfilado, dirección y ángulo de las fuentes de luz. **Este efecto** permite aplicar estilos preestablecidos y crear estilos preestablecidos personalizados.

Original

Repujado

Zig zag (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Zigzag** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Zigzag**) crea ondas de líneas rectas y ángulos que tuercen la imagen hacia fuera desde un punto central ajustable. Es posible elegir el tipo de ondas y especificar el número y la intensidad de éstas.

Original

Zigzag

Trazos artísticos

Con los efectos especiales de trazos artísticos, las imágenes parecen pintadas a mano. Estos efectos pueden utilizarse para que las imágenes parezcan dibujos al pastel, pinturas con esponja y acuarelas, o para crear fondos con textura.

Carboncillo

El efecto **Carboncillo** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Carboncillo**) confiere a la imagen el aspecto de un dibujo a carboncillo en blanco y negro.

Original

Carboncillo

Cera Conté

El efecto **Cera Conté** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Cera Conté**) simula las texturas producidas con cera Conté. Es posible elegir varios colores de ceras, especificar la presión con que se aplican y personalizar el granulado de la textura.

Original

Cera Conté

Cera

El efecto **Cera** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Cera**) confiere a la imagen el aspecto de un dibujo a la cera. Es posible especificar la presión de la cera y crear contornos oscuros alrededor de los elementos de la imagen.

Original

Cera

Cubista

El efecto **Cubista** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Cubista**) agrupa a los píxeles de color similar en cuadrados para crear una imagen con el aspecto de una pintura cubista. Es posible especificar el tamaño de los cuadrados, la cantidad de luz y el color del papel.

Original

Cubista

Pinceladas (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Pinceladas** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Pinceladas**) convierte los píxeles de la imagen en pinceladas. Es posible elegir entre varias pinceladas y especificar su tamaño.

Para aplicar el efecto **Pinceladas**, debe editar el mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT. Para enviar un mapa de bits a Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** de la barra de propiedades o utilice el comando **Editar mapa de bits** del menú **Mapas de bits**. También puede activar una opción para que Corel PHOTO-PAINT se abra automáticamente al hacer doble clic en un mapa de bits. Si desea obtener más información, consulte la sección "Editar mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT" en la página 674.

Original

Pinceladas

Impresionista

El efecto **Impresionista** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Impresionista**) confiere a la imagen el aspecto de una pintura impresionista. Puede personalizar las pinceladas de color o las de la pintura y especificar la cantidad de luz de la imagen.

Original

Impresionista

Espátula

El efecto **Espátula** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Espátula**) crea la impresión de que la imagen se ha hecho esparciendo pintura sobre un lienzo con una espátula. Es posible especificar la cantidad de manchas y el tamaño y dirección de las pinceladas.

Original

Espátula

Pasteles

El efecto **Pasteles** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Pasteles**) confiere a la imagen el aspecto de un dibujo al pastel. Es posible especificar el tamaño y la variación de color de las pinceladas.

Original

Pasteles

Pluma y tinta

El efecto **Pluma y tinta** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Pluma y tinta**) confiere a la imagen el aspecto de un dibujo a pluma y tinta creado mediante técnicas de rayado o cruces.

Original

Pluma y tinta

Puntillista

El efecto **Puntillista** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Puntillista**) analiza los colores principales de la imagen y los convierte en puntos pequeños. Es posible especificar el tamaño de los puntos y la cantidad de luz de la imagen.

Original

Puntillista

Raspador

El efecto **Raspador** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Raspador**) raspa una superficie negra para descubrir el blanco u otro color y, de esta forma, crear un dibujo esquemático de la imagen. Es posible especificar la densidad de la pintura y el tamaño de la pincelada.

Original

Raspador

Tableta de esbozo

El efecto **Tableta de esbozo** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Tableta de esbozo**) confiere a la imagen el aspecto de un esbozo a lápiz.

Original

Tableta de esbozo

Acuarela

El efecto **Acuarela** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Acuarela**) confiere a la imagen el aspecto de una pintura con acuarela. Es posible especificar el tamaño del pincel, el nivel de granulado y el brillo de la imagen. También puede especificarse la intensidad de los colores y la proporción en la que éstos se mezclan.

Original

Acuarela

Marcador de agua

El efecto **Marcador de agua** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Marcador de agua**) confiere a la imagen el aspecto de un esbozo abstracto creado con marcadores de color. La selección de modos diferentes permite cambiar las pinceladas. También puede especificar el tamaño y la variación de color de las pinceladas.

Original

Marcador de agua

Papel ondulado

El efecto **Papel ondulado** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Papel ondulado**) confiere a la imagen el aspecto de una pintura creada sobre papel de textura ondulada. Es posible crear una pintura en blanco y negro o conservar el color original de la imagen.

Original

Papel ondulado

Desenfoque

Los efectos especiales de desenfoque cambian los píxeles de la imagen con el fin de suavizarla, alisar sus bordes, mezclarla o crear efectos de movimiento.

Para aplicar los efectos que están etiquetados con "Corel PHOTO-PAINT", debe editar el mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT. Para enviar un mapa de bits a Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** de la barra de propiedades o utilice el comando **Editar mapa de bits** del menú **Mapas de bits**. También puede activar una opción para que Corel PHOTO-PAINT se abra automáticamente al hacer doble clic en un mapa de bits. Si desea obtener más información, consulte la sección "Editar mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT" en la página 674.

Ajustar Desenfoque (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Ajustar Desenfoque** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Ajustar Desenfoque**) permite aplicar a la imagen cualquiera de los cuatro efectos de desenfoque, representados por miniaturas. Mientras se edita una imagen, es posible ajustar el efecto de desenfoque y previsualizarla con mayor o menor enfoque. El filtro **Ajustar Desenfoque** permite mejorar la calidad de la imagen y crear efectos visuales sorprendentes.

Original

Ajustar Desenfoque

Suavizado direccional

El efecto **Suavizado direccional** (**Efectos** ▸ **Blur** ▸ **Suavizado direccional**) suaviza las regiones de la imagen que cambian de forma gradual y conserva el detalle de los bordes y la textura. Puede utilizar este filtro para desenfocar sutilmente los bordes y superficies de las imágenes sin distorsionar el foco.

Original

Suavizado direccional

Desenfoque gaussiano

El efecto **Desenfoque gaussiano** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Desenfoque gaussiano**) produce un efecto nebuloso que altera el foco de la imagen en función de la distribución gaussiana, que dispersa la información de píxeles hacia fuera en curvas acampanadas. El efecto puede mejorar la calidad de los mapas de bits con bordes perfilados. Desplace el deslizador **Radio** para ajustar la intensidad del efecto. El efecto **Desenfoque gaussiano** es compatible con todos los modos de color, excepto los modos Con paleta y Blanco y negro.

Original

Desenfoque gaussiano

Motear

El efecto **Motear** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Motear**) dispersa los colores en la imagen y, de esta forma, crea un efecto suavemente desenfocado con la mínima distorsión. Resulta muy eficaz para eliminar los bordes dentados que pueden aparecer en el dibujo lineal o en imágenes de alto contraste. El efecto **Motear** también es un tipo de lente preestablecido.

Original

Motear

Paso bajo

El efecto **Paso bajo** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Paso bajo**) permite quitar los bordes perfilados y el detalle de una imagen, y deja degradados uniformados y áreas de baja frecuencia. Cuanto más altos sean los valores especificados, mayor es el nivel de detalle que se borra.

Original *Paso bajo*

Desenfoque de movimiento

El efecto **Desenfoque de movimiento** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Desenfoque de movimiento**) crea la ilusión de movimiento en la imagen. Es posible especificar la dirección del movimiento.

Original

Desenfoque de movimiento

Desenfoque radial

El efecto **Desenfoque radial** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Desenfoque radial**) crea un efecto de desenfoque que gira o se extiende hacia fuera radialmente a partir del punto central especificado.

Original

Desenfoque radial

Desenfoque Bokeh (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Desenfoque Bokeh** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Desenfoque Bokeh**) permite controlar la cantidad de desenfoque aplicada a la parte exterior de un área editable, así como ajustar la transición entre el área enfocada y el área desenfocada. Si desea obtener más información, consulte la ayuda de Corel PHOTO-PAINT.

Original

Desenfoque Bokeh

Uniforme

El efecto **Uniforme** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Uniforme**) reduce las diferencias entre píxeles adyacentes para uniformar la imagen sin que se pierda el detalle. Es muy útil para quitar el tramado que se crea al convertir una imagen del modo Con paleta al modo RGB. El efecto **Suavizar** produce un efecto más pronunciado que el efecto **Apagar**. El efecto **Suavizar** también es un tipo de lente preestablecido.

Original

Suavizar

Apagar

El efecto **Apagar** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Apagar**) uniforma y reduce el tono de los bordes abruptos de la imagen sin que se pierdan detalles significativos. Aunque la diferencia entre los efectos **Suavizar** y **Apagar** es sutil, puede apreciarse cuando las imágenes se visualizan con altas resoluciones. El efecto **Apagar** también es un tipo de lente preestablecido.

Original

Suavizar

Zoom

El efecto **Zoom** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Zoom**) desenfoca los píxeles hacia el exterior a partir de un punto central. Los píxeles más cercanos al punto central son los menos desenfocados.

Original

Zoom

Cámara

Los efectos especiales de cámara permiten simular el efecto producido por los filtros fotográficos, como los filtros de foco y de difusión. También sirven para añadir efectos de iluminación, como destellos de sol o focos.

Para aplicar los efectos que están etiquetados con "Corel PHOTO-PAINT", debe editar el mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT. Para enviar un mapa de bits a Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** de la barra de propiedades o utilice el comando **Editar mapa de bits** del menú **Mapas de bits**. También puede activar una opción para que Corel PHOTO-PAINT se abra automáticamente al hacer doble clic en un mapa de bits. Si desea obtener más información, consulte la sección "Editar mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT" en la página 674.

Colorear

El efecto **Colorear** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Colorear**) permite reemplazar todos los colores de una imagen con un solo color o matiz con el fin de crear una imagen de duotono. A continuación, podrá ajustar la saturación o la viveza del color. Un color con el 100 % de saturación no contendrá blanco. Un color con el 0 % de saturación corresponde a un matiz de gris. Gracias a este efecto, podrá crear varias imágenes de un solo color. Por ejemplo, un matiz de marrón podrá crear un efecto sepia, lo que simulará el color de las fotografías antiguas.

Original

Colorear

Ruido difuso

El efecto **Ruido difuso** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Ruido difuso**) suaviza las imágenes distribuyendo sus píxeles para rellenar los espacios vacíos y quitar el ruido. El resultado simula el enfoque suave del filtro de difusión de un fotógrafo. Este efecto puede configurarse para dar un aspecto suave o desenfocado.

Original

Ruido difuso

Mancha luminosa (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Mancha luminosa** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Mancha luminosa**) produce anillos luminosos en una imagen RGB, que simulan el destello que aparece en una fotografía cuando la cámara enfoca directamente a una luz brillante. Si desea obtener más información, consulte la ayuda de Corel PHOTO-PAINT.

Original

Mancha luminosa

Efectos de iluminación (Corel PHOTO-PAINT)

Efectos de iluminación (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Efectos de iluminación**) permiten añadir fuentes de luz a una imagen RGB o de escala de grises para crear la ilusión de focos de luz, reflectores o de la luz solar. También permiten aplicar texturas para crear relieves. Además, es posible emplear un estilo preestablecido del luz o textura, así como personalizar un estilo preestablecido y guardarlo en la lista de preestablecidos. Si desea obtener más información, consulte la ayuda de Corel PHOTO-PAINT.

Original

Efectos de iluminación

Filtro fotográfico

El efecto **Filtro fotográfico** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Filtro fotográfico**) permite simular el efecto de colocar un filtro de color delante de la lente de una cámara. Puede elegir el color del filtro y, a continuación, ajustar la densidad y la luminosidad del color.

Original

Filtro fotográfico

Tono sepia

El efecto **Tono sepia** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Tono sepia**) simula el aspecto que se produce cuando realiza una foto con una película sepia. Las imágenes con tono sepia son similares a las fotos en blanco y negro (también denominadas "fotos en escala de grises"), solo que los tonos son marrones en lugar de grises.

Original

Tono sepia

Filtro de foco (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Filtro de foco** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Filtro de foco**) permite controlar el área de enfoque de una imagen y restar énfasis al área circundante al aplicar un desenfoque gaussiano para imitar la profundidad de campo de un fotógrafo. Es posible definir la posición y el radio del área enfocada, controlar los bordes y el grado de desenfoque y reducir la luz de las áreas circundantes. Puede utilizar un estilo preestablecido o personalizar un estilo preestablecido y guardarlo en la lista de preestablecidos.

Original

Filtro de foco

Máquina del tiempo

El efecto **Máquina del tiempo** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Máquina del tiempo**) permite aplicar a las imágenes el aspecto que tenían determinados estilos fotográficos populares del pasado. Puede seleccionar varios, desde el año 1839 hasta la década de los sesenta del siglo XX.

Original

Máquina del tiempo

El efecto Máquina del tiempo recrea estilos fotográficos del pasado.

Transformación de color

Los efectos especiales de transformación de color permiten crear efectos sorprendentes al cambiar el color de una imagen.

Planos de bits

El efecto **Planos de bits** (**Efectos** ▸ **Transformación de color** ▸ **Planos de bits**) reduce la imagen a los componentes básicos de los colores RGB y muestra los cambios tonales mediante colores uniformes. Es posible ajustar los valores tonales de cada componente de color por separado o en grupo.

Original

Planos de bits

Medios tonos

El efecto **Medios tonos** (**Efectos** ▸ **Transformación de color** ▸ **Medios tonos**) confiere a la imagen el aspecto de medios tonos de color. Los medios tonos de color se obtienen al convertir una imagen de tonos continuos en una serie de puntos de distinto tamaño que representan los distintos tonos de ésta. Puede especificar el tamaño del punto más grande y modificar el patrón de color. Desplace el deslizador **Radio de puntos máximo** para ajustar el radio máximo de un punto de medio tono. Los deslizadores **Cian**, **Magenta**, **Amarillo** y **Negro** especifican los ángulos de las pantallas de color cian, magenta, amarillo y negro.

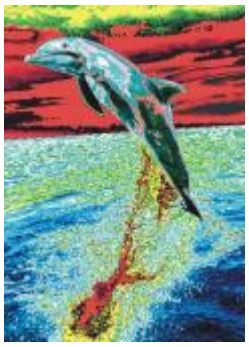
Original

Medios tonos

Psicodélico

El efecto **Psicodélico** (**Efectos** ▸ **Transformación de color** ▸ **Psicodélico**) cambia los colores de la imagen en colores eléctricos brillantes, como naranja, rosa cálido, cian o verde lima. El efecto **Psicodélico** también es un tipo de lente preestablecido.

Original

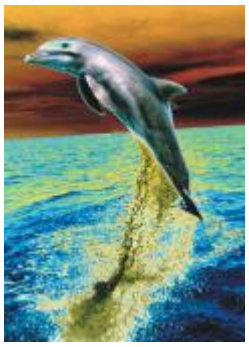


Psicodélico

Solarizar

El efecto **Solarizar** (**Efectos** ▸ **Transformación del color** ▸ **Solarizar**) transforma los colores de la imagen mediante la inversión de los tonos. El efecto **Solarizar** también es un tipo de lente preestablecido.

Original



Solarizar

Silueta

Los efectos especiales de silueta detectan y acentúan los bordes de los objetos. Es posible ajustar el nivel de detección de bordes, el tipo de bordes que se va a detectar y su color.

Detectar bordes

El efecto **Detectar bordes** (**Efectos** ▸ **Silueta** ▸ **Detectar bordes**) detecta los bordes de la imagen y los convierte en líneas sobre un fondo de un solo color. Es posible personalizar este efecto especificando la intensidad del contorno y el color del fondo. El botón **Blanco**, **Negro** u **Otro** permiten seleccionar el color blanco, negro u otro color para el fondo, respectivamente. El deslizador **Sensibilidad** le permite ajustar la intensidad del efecto.

Original

Detectar bordes

Buscar bordes

El efecto **Buscar bordes** (**Efectos** ▸ **Silueta** ▸ **Buscar bordes**) busca los bordes de la imagen y los convierte en líneas suaves o sólidas. Al convertir los bordes en líneas suaves, se crea un contorno suavemente desenfocado. Al convertirlos en líneas sólidas, se crea un contorno nítido. El filtro **Buscar bordes** es muy útil con imágenes de alto contraste, como las que incluyen texto.

Original

Buscar bordes

Trazar silueta

El efecto **Trazar silueta** (**Efectos** ▸ **Silueta** ▸ **Trazar silueta**) resalta los bordes de los elementos de la imagen utilizando una paleta de 16 colores. Permite especificar los píxeles del borde que se van a resaltar.

Original

Vectorizar silueta

Creativo

Los efectos especiales creativos utilizan una variedad de formas y texturas para transformar imágenes en arte abstracto. Emplean cristales, telas, cristal, marcos o torbellinos como base para crear efectos novedosos.

Cristalizar

El efecto **Cristalizar** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Cristalizar**) confiere a la imagen el aspecto de estar hecha de cristales. Es posible controlar este efecto especificando las dimensiones de los cristales. Los valores bajos crean cristales pequeños, lo cual produce menos distorsión. Los valores altos crean cristales grandes, por lo que el efecto es más abstracto.

Original

Cristalizar

Tela

El efecto **Tela** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Tela**) confiere a la imagen el aspecto de haber sido creada con tejidos de punto, telar, colcha, arpillera, lazos y collage. Es posible especificar el tamaño y el ángulo de las telas, así como su brillo.

Original

Tela

Marco

El efecto **Marco** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Marco**) permite enmarcar una imagen con un marco preestablecido o personalizado. Es posible cambiar el color, la opacidad, la orientación y la alineación de los marcos, y guardar una configuración personalizada como estilo preestablecido. También puede actualizar, cargar y eliminar la configuración de los marcos preestablecidos. Para personalizar un marco, haga clic en la ficha **Modificar**. **Opacidad** establece la opacidad del marco. **Desenfocar/Fundido** desenfoca o funde el borde del marco con el contenido. **Horizontal** y **Vertical** establecen el tamaño del marco horizontal y vertical. El **dial Girar** le permite especificar hasta qué punto desea girar el marco. **Reflejar horizontalmente** y **Reflejar verticalmente** reflejan el marco horizontal y verticalmente, respectivamente. **Alinear** le permite seleccionar un punto central para el marco del mapa de bits. **Volver a centrar** centra el marco en el mapa de bits. El botón **Guardar preestablecidos** le permite guardar la configuración personalizada del marco como configuración preestablecida.

Original

Marco

Bloque de cristal

El efecto **Bloque de cristal** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Bloque de cristal**) provoca el aspecto de una imagen vista a través de bloques gruesos de cristal. Es posible controlar este efecto especificando las dimensiones de los bloques de cristal.

Original

Bloque de cristal

Azulejo

El efecto **Azulejo** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Azulejo**) rompe una imagen en pequeñas piezas elípticas para obtener el aspecto de un mosaico. Es posible especificar el tamaño de las piezas y el color de fondo. Los azulejos también pueden enmarcarse.

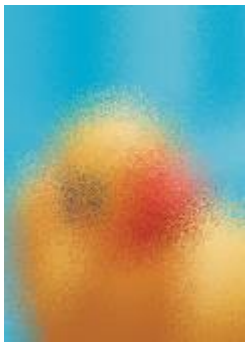
Original

Azulejo

Dispersión

El efecto **Dispersión** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Dispersión**) distorsiona la imagen mediante la dispersión de los píxeles. Es posible especificar la dirección de la dispersión. El efecto **Dispersión** también es un tipo de lente preestablecido.

Original

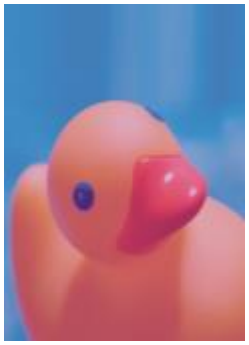


Dispersión

Cristal ahumado

El efecto **Cristal ahumado** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Cristal ahumado**) aplica una tinta transparente con color a la imagen. Es posible especificar el color del cristal ahumado, la opacidad de la tinta y la cantidad de desenfoque.

Original



Cristal ahumado

Vidriera

El efecto **Vidriera** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Vidriera**) transforma la imagen en una vidriera. Es posible controlar el tamaño de las piezas de cristal y crear una unión entre ellas.

Original

Vidriera

Viñeta

El efecto **Viñeta** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Viñeta**) permite añadir un marco elíptico, circular, rectangular o cuadrado a la imagen. Es posible especificar el color y el porcentaje de fundido del efecto. Desplace el deslizador **Fundir** para definir la transición entre el marco y el mapa de bits. El descentrado es la distancia desde el centro de la imagen hasta el borde interior del marco. Cuanto mayor sea el descentrado (es decir, cuanto mayor sea la distancia desde el centro de la imagen), más delgado será el marco.

Original

Viñeta

Vórtice

El efecto **Vórtice** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Vórtice**) crea un remolino alrededor de un punto central especificado en la imagen. Es posible especificar la dirección de los píxeles interiores y exteriores del remolino.

Original

Vórtice

Personalizada

Los efectos especiales personalizados ofrecen una gran variedad de efectos para transformar una imagen. Es posible crear una pintura de medios artísticos, superponer una imagen personalizada en otra imagen o utilizar varios efectos de desenfoque, perfilado y detección de bordes.

Paso de banda (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Paso de banda** (**Efectos** ▸ **Personalizar** ▸ **Paso de banda**) ajusta las áreas perfiladas o uniformes de la imagen. Las zonas perfiladas son las que presentan cambios abruptos (por ejemplo, en colores, bordes, ruido). Las áreas suaves de una imagen son las que muestran cambios de forma gradual.

Original (izquierda), efecto Paso de banda (derecha)

Mapa de protuberancias

El efecto **Mapa de protuberancias** (**Efectos** ▸ **Personalizar** ▸ **Mapa de protuberancias**) añade a la imagen textura y patrones mediante la incorporación de un relieve basado en los valores de píxel de una imagen de mapa de protuberancias en la superficie. Los valores de píxel de la imagen de mapa de protuberancias representan elevaciones en la superficie. Es posible usar un mapa de protuberancias preestablecido o cargar una imagen de mapa de protuberancias personalizada. También pueden especificarse las propiedades de superficie e iluminación del efecto.

Original (izquierda), efecto Mapa de protuberancias (derecha)

Definido por el usuario (Corel PHOTO-PAINT)

Definido por el usuario (**Efectos** ▸ **Personalizar** ▸ **Definido por el usuario**) permite crear efectos especiales de desenfoque, perfilado o detección de bordes al definir un nuevo valor de color para cada píxel en función de los valores de color de los píxeles adyacentes. El valor del píxel seleccionado se define numéricamente al escribir valores en una cuadrícula. El cuadro central de la cuadrícula representa el píxel seleccionado y los circundantes representan los píxeles adyacentes. El valor que se escribe en el cuadro central de la cuadrícula se multiplica por el valor de color original del píxel seleccionado. El número resultante (el nuevo valor de color del píxel seleccionado) puede modificarse aún más si se elige en qué medida se ve afectado por los valores de los píxeles adyacentes, que pueden sumarse o restarse del valor del píxel seleccionado. Por ejemplo, si escribe 0 en todos los cuadros que rodean el píxel central, el valor del píxel no se verá afectado por los píxeles adyacentes, sino solo por el número que indique el cuadro central. Todos los valores que se escriban en la cuadrícula se multiplican por los valores de píxel correspondientes y después se suman a fin de crear un nuevo valor para el píxel. El nuevo valor del píxel se divide a continuación por el valor divisor elegido. Si el divisor es igual al número del cuadro central, se cancelan entre sí, por lo que el nuevo valor del píxel depende únicamente de los valores de los píxeles adyacentes. El resultado de todas las operaciones numéricas de la cuadrícula representa el valor de color final del píxel (entre 1 y 255).

Original (izquierda), efecto Definido por el usuario (derecha)

Distorsionar

Los efectos especiales de distorsión transforman el aspecto de las imágenes sin añadir profundidad.

Bloques

El efecto **Bloques** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Bloques**) divide la imagen en piezas en bloque mezcladas. Es posible especificar el tamaño de los bloques, la distancia entre ellos y el color del fondo (expuesto cuando se aplica el efecto).

Original

Bloques

Desplazar

El efecto **Desplazar** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Desplazar**) cambia la imagen activa según los valores de una imagen secundaria denominada "mapa de desplazamiento". Los valores del mapa de desplazamiento pueden aparecer como formas, colores y patrones de malla en la imagen.

Original

Desplazar

Malla

El efecto **Malla** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Malla**) permite distorsionar una imagen al cambiar de posición los nodos de una cuadrícula superpuesta. Puede aumentar el número de nodos de la cuadrícula incrementando el número de líneas de cuadrícula a un máximo de 10. Al aumentar el número de nodos de la cuadrícula, se podrá controlar mejor los pequeños detalles de la imagen. Es posible utilizar cualquier estilo de malla preestablecido o crear y guardar estilos de malla personalizados.

Original

Malla

Descentrar

El efecto **Descentrar** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Descentrar**) cambia la posición de la imagen desplazándola según los parámetros especificados. Cuando se descentra una imagen, aparecen áreas vacías donde estaba colocada anteriormente. Las áreas vacías se rellenan disponiendo la imagen en mosaico, estirándola o aplicando color.

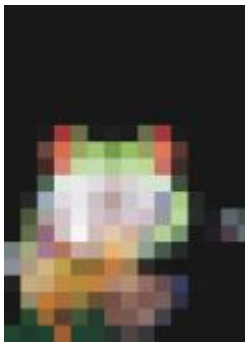
Original

Descentrar

Pixelar

El efecto **Pixelar** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Pixelar**) divide la imagen en celdas cuadradas, rectangulares o circulares. El efecto **Pixelar** también es un tipo de lente preestablecido.

Original



Pixelizar

Rizado

El efecto **Rizado** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Rizado**) distorsiona la imagen con una o más ondas. Es posible especificar la fuerza de la onda principal a fin de establecer la distorsión de la imagen o añadir una onda perpendicular para incrementar la distorsión.

Original

Onda

Abultamiento (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Abultamiento** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Abultamiento**) asigna la forma de la imagen a la de un segmento de línea.

Para aplicar el efecto Abultamiento, debe editar el mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT. Para enviar un mapa de bits a Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** de la barra de propiedades o utilice el comando **Editar mapa de bits** del menú **Mapas de bits**. También puede activar una opción para que Corel PHOTO-PAINT se abra automáticamente al hacer doble clic en un mapa de bits. Si desea obtener más información, consulte la sección "Editar mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT" en la página 674.

Original

Abultar

Remolino

El efecto **Remolino** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Remolino**) crea un remolino que cruza la imagen siguiendo la dirección, el número de rotaciones completas y el ángulo que se haya especificado.

Original

Remolino

Mosaico

El efecto **Mosaico** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Mosaico**) reduce el tamaño de la imagen y la reproduce como una serie de mosaicos sobre una cuadrícula. Este efecto puede utilizarse en combinación con rellenos de flujo para crear un fondo o un efecto de papel pintado en las páginas web.

Original

Mosaico

Pintura húmeda

El efecto **Pintura húmeda** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Pintura húmeda**) crea la ilusión de pintura húmeda en la imagen. Es posible especificar el tamaño del goteo y la gama de colores de la imagen a los que afecta el efecto.

Original

Pintura húmeda

Torbellino

El efecto **Torbellino** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Torbellino**) aplica un patrón de remolino continuado que cruza la imagen. Es posible utilizar un estilo de torbellino preestablecido o crear estilos personalizados estableciendo la longitud, el espaciado, la torsión y el detalle de este efecto. Los estilos personalizados pueden guardarse.

Original

Remolino de agua

Viento

El efecto **Viento** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Viento**) desenfoca la imagen en una determinada dirección de forma que crea el efecto de viento que la cruza. Es posible especificar la fuerza y la dirección del desenfoque, así como la transparencia del efecto.

Original

Viento

Ruido

En la edición de mapas de bits, el ruido se define como los píxeles aleatorios que cruzan la imagen y que se asemejan a la electricidad estática de una pantalla de televisión. Los efectos especiales de ruido permiten crear, controlar y eliminar ruido.

Para aplicar los efectos que están etiquetados con "Corel PHOTO-PAINT", debe editar el mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT. Para enviar un mapa de bits a Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** de la barra de propiedades o utilice el comando **Editar mapa de bits** del menú **Mapas de bits**. También puede activar una opción para que Corel PHOTO-PAINT se abra automáticamente al hacer doble clic en un mapa de bits. Si desea obtener más información, consulte la sección "Editar mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT" en la página 674.

Añadir ruido

El efecto **Añadir ruido** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Añadir ruido**) crea un efecto de granulado que añade textura a las imágenes con mezcla plana o excesivamente mezcladas. Es posible especificar el tipo y la cantidad de ruido que se añade a la imagen.

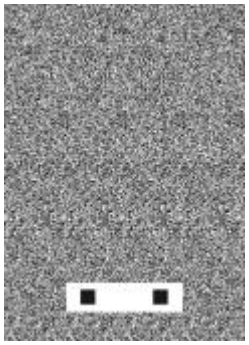
Original

Añadir ruido

Ruido estéreo en 3D (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Ruido estéreo en 3D** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Ruido estéreo en 3D**) crea un patrón de ruido tramado, lo que proporciona a la imagen una profundidad tridimensional cuando se visualiza de una determinada manera. Este efecto es especialmente idóneo para dibujos lineales de alto contraste e imágenes de escala de grises. Puede resultar difícil de percibir.

Original



Ruido estéreo en 3D

Maximum

El efecto **Máximo** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Máximo**) quita ruido al ajustar el valor de color de un píxel a partir de los valores de color máximos de los píxeles adyacentes. Este efecto también produce un suave desenfoque cuando se aplica más de una vez.

Original

Máximo

Medio

El efecto **Medio** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Medio**) quita ruido y detalle al ajustar el valor de color de un píxel a partir del valor de color medio de los píxeles adyacentes.

Original

Medio

Mínimo

Este efecto (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Mínimo**) quita ruido al ajustar el valor de color de un píxel a partir de los valores de color mínimos de los píxeles adyacentes.

Original

Mínimo

Ajustar Ruido (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Ajustar Ruido** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Ajustar Ruido**) sirve para aplicar cualquiera de los nueve efectos de ruido. Cada efecto está representado por una miniatura que permite previsualizar la imagen a medida que se aplica el efecto correspondiente.

Original

Ajustar ruido

Quitar ruido

El efecto **Quitar ruido** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Quitar ruido**) permite quitar el ruido de imágenes escaneadas. Ruido es el efecto de manchas que se genera al escanear o capturar vídeo.

Original

Quitar ruido

Quitar muaré

El efecto **Quitar muaré** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Quitar muaré**) permite quitar el muaré de las imágenes. Muaré es el patrón de onda que se genera cuando se superponen en la misma imagen pantallas de medios tonos de dos frecuencias distintas.

Original

Quitar muaré

Perfilar

Es posible perfilar imágenes para aumentar el contraste, mejorar los bordes de la imagen o reducir el sombreado. El perfilado se realiza normalmente después de ajustar el color y el tono de la imagen, y tras volver a muestrearla o cambiar su tamaño. Si desea obtener más información sobre el perfilado de imágenes, consulte la ayuda de Corel PHOTO-PAINT.

Desperfilado adaptable

El efecto **Desperfilado adaptable** (**Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Desperfilado adaptable**) permite acentuar el detalle de los bordes al analizar los valores de los píxeles adyacentes. Aunque este filtro permite conservar el detalle en casi todas las imágenes, su efecto se aprecia mejor en imágenes de alta resolución.

Original

Desperfilado adaptable

Perfilado direccional

El efecto **Perfilado direccional** (**Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Perfilado direccional**) permite mejorar los bordes de una imagen sin crear un efecto granulado.

Original

Perfilado direccional

Paso alto

El efecto **Paso alto** (**Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Paso alto**) permite quitar sombras y detalle a la imagen para darle un aspecto brillante al enfatizar los resaltes y las áreas luminosas. Sin embargo, también puede afectar al color y al tono de la imagen.

Original

Paso alto

Perfilar

El efecto **Perfilar** (**Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Perfilar**) permite acentuar los bordes de la imagen mediante el enfoque de las áreas menos nítidas y el aumento del contraste entre los píxeles adyacentes. Desplace el deslizador **Nivel de borde (%)** para establecer hasta qué punto se acentúan los detalles del borde. **Umbral** define lo lejos que deben estar los valores de tono adyacentes para que se aplique el efecto. Esto es importante para evitar que las zonas suaves se manchen. Los valores bajos producen un efecto de perfilado más exagerado porque se excluyen menos áreas. Los valores de umbral superiores excluyen áreas de menor contraste. Para evitar cambios drásticos del matiz, active **Conservar colores**.

Original

Perfilar

Desperfilar máscara

El efecto **Desperfilar máscara** (**Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Desperfilar máscara**) permite acentuar el detalle de los bordes y dar nitidez a las áreas desenfocadas de la imagen sin quitar las áreas de baja frecuencia. **Porcentaje** establece la intensidad del efecto de perfilado. **Radio** define la cantidad de píxeles que se evalúan a la vez. **Umbral** define el número de píxeles que se verán afectados.

Original

Desperfilar máscara

Textura

Los efectos especiales de textura permiten añadir textura a una imagen con varias formas y superficies. Es posible utilizar ladrillos, burbujas, un lienzo, piel de elefante, plástico y piedras, o crear aguafuertes y pinturas subyacentes. Estos efectos también sirven para que la imagen parezca pintada sobre una pared de yeso o visualizada a través de un mosquitero.

Para aplicar los efectos que están etiquetados con "Corel PHOTO-PAINT", debe editar el mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT. Para enviar un mapa de bits a Corel PHOTO-PAINT, haga clic en el botón **Editar mapa de bits** de la barra de propiedades o utilice el comando **Editar mapa de bits** del menú **Mapas de bits**. También puede activar una opción para que Corel PHOTO-PAINT se abra automáticamente al hacer doble clic en un mapa de bits. Si desea obtener más información, consulte la sección "Editar mapas de bits con Corel PHOTO-PAINT" en la página 674.

Pared de ladrillos (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Pared de ladrillos** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Pared de ladrillos**) agrupa los píxeles en una serie de celdas entrelazadas para dar a la imagen el aspecto de una pintura en una pared de ladrillos. Es posible especificar el tamaño de los ladrillos y la densidad del patrón de ladrillos.

Original

Pared de ladrillos

Burbujas (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Burbujas** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Burbujas**) crea una espuma llena de burbujas sobre la imagen. Es posible especificar el tamaño de las burbujas y la cantidad de imagen que éstas van a cubrir.

Original

Burbujas

Lienzo (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Lienzo** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Lienzo**) aplica una superficie con textura a la imagen al permitir utilizar otra imagen como lienzo. Es posible elegir mapas de lienzo preestablecidos o cargar imágenes como mapa de lienzo. Para obtener los mejores resultados, elija imágenes con un contraste entre medio y alto.

Original

Lienzo

Adoquín

El efecto **Adoquín** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Adoquín**) confiere a la imagen el aspecto de estar hecha de adoquines. Es posible especificar el tamaño, el espaciado y el granulado de los adoquines.

Original

Adoquín

Piel de elefante

El efecto **Piel de elefante** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Piel de elefante**) da a la imagen un aspecto arrugado mediante la superposición de líneas onduladas. Es posible especificar el color y la edad de la piel de elefante (hasta 100 años).

Original

Piel de elefante

Aguafuerte

El efecto **Aguafuerte** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Aguafuerte**) transforma la imagen en un aguafuerte. Es posible controlar la profundidad del aguafuerte, la cantidad de detalle, la dirección de la luz y el color de la superficie metálica.

Original

Aguafuerte

Plástico

El efecto **Plástico** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Plástico**) confiere a la imagen el aspecto de estar hecha de plástico. Es posible especificar la profundidad de la imagen, así como el color y el ángulo de la luz que se refleja en el plástico. También puede personalizar el ángulo de la luz. **Resalte** establece el brillo de los detalles de la imagen. **Profundidad** establece la profundidad del sombreado de plástico. **Suavizado** establece la cantidad de detalle de la imagen. El dial **Dirección de la luz** le permite establecer la dirección de la luz. El selector de color le permite seleccionar un color para la luz.

Original

Plástico

Pared de yeso (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Pared de yeso** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Pared de yeso**) redistribuye los píxeles para crear la ilusión de que la imagen se ha pintado sobre una pared de yeso.

Original

Pared de yeso

Escultura en relieve

El efecto **Escultura en relieve** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Escultura en relieve**) transforma la imagen en una escultura en relieve. Es posible establecer el suavizado del relieve, la cantidad de detalle que contiene, la dirección de la luz y el color de la superficie.

Original

Escultura en relieve

Mosquitero (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Mosquitero** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Mosquitero**) provoca el aspecto de una imagen vista a través de un mosquitero. Es posible especificar el brillo y el detalle de la malla, el apagado de la imagen y si la imagen se verá en color o en blanco y negro.

Original

Mosquitero

Piedra

El efecto **Piedra** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Piedra**) confiere a la imagen la textura de una piedra. Es posible especificar la cantidad de detalle, la densidad del patrón y el ángulo de la luz que incide en la imagen. Asimismo, es posible aplicar estilos de piedra preestablecidos y guardar estilos personalizados como preestablecidos.

Original

Piedra

Pintura subyacente (Corel PHOTO-PAINT)

El efecto **Pintura subyacente** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Pintura subyacente**) confiere a la imagen el aspecto de una pintura sobre lienzo que posteriormente se cubre con otras capas de pintura. Es posible especificar hasta qué punto la imagen original se pinta por encima y ajustar el brillo de la imagen.

Original

Pintura de base

CorelDRAW® 2019

Modos de color de mapas de bits

La conversión de una imagen a otro modo de color (por ejemplo RGB, CMYK o Escala de grises) transforma la estructura de color de un mapa de bits.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Cambiar el modo de color de mapas de bits" (página 727)
- "Cambiar los mapas de bits a blanco y negro" (página 728)
- "Cambiar mapas de bits a duotonos" (página 729)
- "Cambiar mapas de bits al modo de color con paleta" (página 730)

Cambiar el modo de color de mapas de bits

Los colores de las imágenes con las que se trabaja en CorelDRAW dependen de los modos de color. Estos modos definen las características de color de las imágenes y se describen en función de sus componentes. Así, el modo de color CMYK está formado por valores de cian, magenta, amarillo y negro, mientras que el modo de color RGB está compuesto por valores de rojo, verde y azul.

Aunque es posible que no advierta en pantalla la diferencia entre una imagen en el modo CMYK y otra en el modo RGB, ambas imágenes son bastante distintas. Para una imagen de las mismas dimensiones, el tamaño del archivo RGB es menor que en el modo CMYK y el espacio de color RGB, o gama, puede mostrar más colores. Por tanto, las imágenes destinadas a impresoras de escritorio o Web que requieren una gran fidelidad de color utilizan generalmente el modo RGB. En los casos en que se necesite una reproducción impresa precisa, como en una imprenta comercial, las imágenes utilizan generalmente el modo CMYK. Las imágenes en modo de color Con paleta intentan mantener la fidelidad de color a la vez que reducen el tamaño del archivo, lo que las hace idóneas para utilizarlas en pantalla.

Cada vez que se convierte una imagen, puede producirse una pérdida de información de color. Por esta razón, es aconsejable guardar una imagen modificada antes de convertirla a otro modo de color. Si desea obtener más información sobre modos de color, consulte la sección "Color" en la página 357.

CorelDRAW admite los siguientes modos de color:

- Blanco y negro (1 bit)
- Duotono (8 bits)
- Escala de grises (8 bits)
- Con paleta (8 bits)
- Color RGB (24 bits)
- Color Lab (24 bits)
- Color CMYK (32 bits)

Para cambiar el modo de color de un mapa de bits

1 Haga clic en un mapa de bits.

2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Modo** y, a continuación, haga clic en un modo de color.

El modo actual del mapa de bits seleccionado no estará disponible en el menú.

Cambiar los mapas de bits a blanco y negro

Puede convertir cualquier imagen en una imagen en blanco y negro. Además de parámetros de conversión como umbral, tipo de pantalla e intensidad, existen siete opciones de conversión que afectarán al aspecto de las imágenes convertidas.

Conversión	
Lineal	Produce una imagen en blanco y negro con alto contraste. Los colores con un valor de escala de grises menor que el valor de umbral se cambian a negro, y los colores con un valor mayor se cambian a blanco.
Ordenada	Organiza los niveles de gris en patrones geométricos repetidos de píxeles blancos y negros. Se destacan los colores sólidos y los bordes de la imagen son más definidos. Esta opción es muy apropiada para colores uniformes.
Medios tonos	Crea diferentes tonos de gris variando el patrón de píxeles blancos y negros en la imagen. Puede elegir el tipo de pantalla, el ángulo de medios tonos, las líneas por unidad y la unidad de medida.
Distribución-Cardinality	Crea un aspecto de textura al aplicar un cálculo y distribuir el resultado en la pantalla.
Jarvis	Aplica el algoritmo Jarvis a la pantalla. Este tipo de difusión de errores es muy adecuado para imágenes fotográficas.
Stucki	Aplica el algoritmo Stucki a la pantalla. Este tipo de difusión de errores es muy adecuado para imágenes fotográficas.
Floyd-Steinberg	Aplica el algoritmo Floyd-Steinberg a la pantalla. Este tipo de difusión de errores es muy adecuado para imágenes fotográficas.

Para cambiar un mapa de bits a una imagen en blanco y negro

1 Haga clic en un mapa de bits.

2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Modo** ▸ **Blanco y negro (1 bit)**.

3 Elija una opción en el cuadro de lista **Método de conversión**.

4 Desplace el deslizador **Intensidad**.

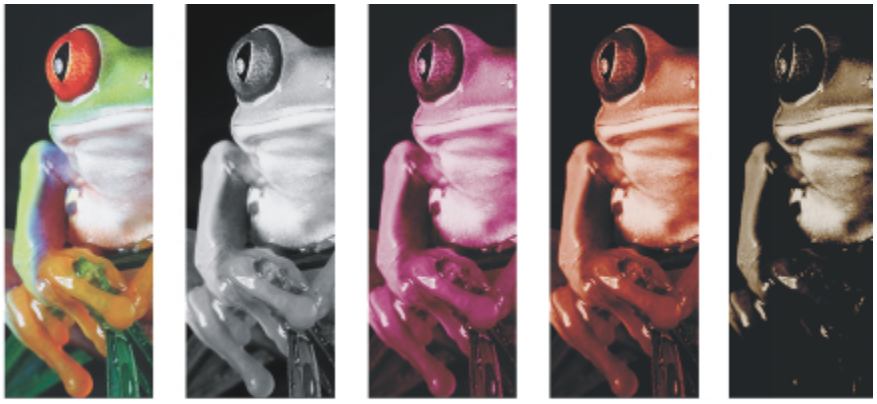
El deslizador **Intensidad** no está disponible para la opción de conversión **Medios tonos**.

Cambiar mapas de bits a duotonos

Si desea convertir una imagen en un duotono, convierta un mapa de bits al modo escala de grises y utilice entre una y cuatro tintas adicionales que aporten una mayor profundidad tonal.

Las cuatro variantes siguientes del modo de color se corresponden con el número de tintas adicionales:

- **Monotono**: una imagen en escala de grises coloreada con un solo tono.
- **Duotono**: una imagen en escala de grises coloreada con dos tonos. En la mayoría de los casos uno es negro, y el otro, de otro color.
- **Tritono**: una imagen en escala de grises coloreada con tres tonos. En la mayoría de los casos uno es negro, y los otros, de otros colores.
- **Cuatritono**: una imagen en escala de grises coloreada con cuatro tonos. En la mayoría de los casos uno es negro, y los otros, de otros colores.



Variaciones de los cuatro modos de color. De izquierda a derecha, imagen original, monotono, duotono, tritono y cuatritono.

Ajuste de las curvas tonales

Al convertir una imagen en un duotono, se muestra una cuadrícula de la curva tonal que representa las curvas dinámicas de los tonos que se utilizarán durante la conversión. El plano horizontal (eje x) muestra los 256 tonos de gris posibles en una imagen en escala de grises (0 es negro y 255 es blanco). El plano vertical (eje y) indica la intensidad de un color (del 0 a 100 por ciento) que se aplica a los respectivos valores de escala de grises. Por ejemplo, un píxel que tiene un valor de 25 en escala de grises se imprime con un 25 por ciento del color. Ajustando las curvas tonales se puede controlar el color y la intensidad del tono que se añade a una imagen.

Almacenamiento y carga de tintas

La configuración ajustada de tinta y curva tonal de duotono se puede guardar para utilizarla posteriormente en otros mapas de bits.

Especificación de la visualización de los colores de sobreimpresión

Cuando una imagen se convierte en un duotono, es posible especificar qué colores se sobreimprimirán al imprimir la imagen. Los colores sobreimpresos se utilizan para conservar la integridad del color cuando las tintas se superponen. Al visualizarse la imagen, cada color se aplica en la pantalla en una secuencia, creando el efecto de capas.

Es posible ver todos los casos en los que se solapan los colores escogidos para la conversión duotono. A cada caso se asocia el color que producirá el solapamiento. Puede elegir nuevos colores de sobreimpresión para ver cómo se solapan.

Los duotonos conservan su información de tinta de color cuando se almacenan en los formatos de archivo EPS (PostScript encapsulado), PDF (Portable Document Format) y CDR (CorelDRAW). Estos son los únicos formatos de archivo compatibles con las imágenes duotono.

Para cambiar una imagen en duotono

1 Haga clic en un mapa de bits.
2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Modo** ▸ **Duotono (8 bits)**.
3 Haga clic en la ficha **Curvas**.
4 En el cuadro de lista **Tipo**, elija un tipo de duotono.
5 Haga clic en un color de tinta en la ventana **Tipo** y haga clic en **Editar**.
6 En el cuadro de diálogo **Seleccionar color**, elija un color y haga clic en **Aceptar**.
Si desea ajustar la curva tonal del color, haga clic en la curva tonal de la cuadrícula para añadir un nodo y arrastre el nodo para ajustar el porcentaje de color en dicho punto de la curva.
7 Repita los pasos 5 y 6 para cada color de tinta que desee utilizar.

También es posible

Mostrar las curvas tonales de todas las tintas en la cuadrícula	Active la casilla de verificación **Mostrar todo**.
Guardar la configuración de la tinta	Haga clic en **Guardar**. Elija el disco y la carpeta en la que desea guardar el archivo, y escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
Especificar cómo aparecen los colores sobreimpresos	Haga clic en la ficha **Sobreimpresión** y active la casilla de verificación **Usar sobreimpresión**. Haga doble clic en el color que desea editar y elija un nuevo color.

Para cargar colores de tinta preestablecidos, haga clic en **Cargar**, busque el archivo en el que está almacenada la configuración y haga doble clic en el nombre del archivo.

Cambiar mapas de bits al modo de color con paleta

El modo de color con paleta, denominado también modo de color indexado, se utiliza a menudo en las imágenes para la red. Cuando se convierte una imagen al modo de color con paleta, se asigna un valor fijo de color a cada píxel. Estos valores se almacenan en una tabla de color compacta o paleta que contiene hasta 256 colores. Así, una imagen en modo de color con paleta contiene menos datos que una imagen en modo de color de 24 bits, y tiene un tamaño de archivo menor. La conversión al modo de color con paleta funciona mejor en imágenes que tienen un rango limitado de colores.

Elección, edición y almacenamiento de una paleta de colores

Al convertir una imagen al modo de color con paleta, puede utilizar una paleta predefinida o puede personalizar una paleta de colores mediante la sustitución de colores individuales.

Almacenamiento de la configuración de conversión

Después de elegir una paleta de colores y establecer el tramado y la sensibilidad del rango para la conversión de una imagen al modo de color con paleta, puede guardar la configuración como la preestablecida para conversión y utilizarla con otras imágenes. Puede añadir todos los preestablecidos de conversión que desee.

La paleta de colores que elija se denomina paleta procesada. Es posible guardarla para utilizarla con otras imágenes.

Si desea obtener más información sobre las paletas de colores predefinidas disponibles para el modo de color con paleta, consulte la sección "Tipos de paleta" en la página 731. Si desea obtener más información sobre cómo crear y abrir paletas de colores personalizadas, consulte la sección "Crear y modificar paletas de colores" en la página 368.

Tramado

La conversión de imágenes al modo de color con paleta permite utilizar tramado para mejorar la información de color. El tramado coloca píxeles con colores o valores específicos en relación con otros píxeles de un color específico. La relación de un color de píxel con otro crea la sensación de colores adicionales que no existen en la paleta de colores.

Es posible utilizar dos tipos de tramado: el tramado ordenado y la difusión de errores. El tramado ordenado aproxima las mezclas de color utilizando patrones de puntos fijos: se resaltan los colores uniformes y los bordes aparecen bien definidos. La difusión de errores dispersa los píxeles irregularmente, haciendo que los bordes y colores sean más suaves. Jarvis, Stucki y Floyd-Steinberg son opciones de conversión que proporcionan difusión de errores.

La opción de tramado ordenado se aplica con mayor rapidez que las opciones de difusión de errores (Jarvis, Stucki y Floyd-Steinberg), pero es menos precisa.

Especificación de un color de sensibilidad del rango

Es posible convertir una imagen al modo de color con paleta y especificar un color de convergencia y una sensibilidad de rango para dicho color, de manera que la paleta procesada incluya el color de convergencia y los colores parecidos situados dentro del rango. También puede determinar la cantidad de énfasis que recibe esta sensibilidad de rango. Dado que la paleta contiene un máximo de 256 colores, el aumento del énfasis del color de convergencia reduce el número de colores situados fuera de la sensibilidad de rango.

Tipos de paleta

La tabla siguiente describe los tipos de paleta disponibles.

Tipo de paleta	Descripción
Uniforme	Proporciona un rango de 256 colores con partes iguales de rojo, verde y azul.
Estándar VGA	Proporciona la paleta de 16 colores VGA estándar.
Adaptativa	Proporciona colores nuevos a la imagen y conserva los colores originales (todo el espectro de color).
Optimizada	Crea una paleta basada en el mayor porcentaje de colores de la imagen. También se puede especificar un color de sensibilidad de rango para la paleta. Esta es la paleta de colores más utilizada en imágenes fotográficas.
Cuerpo negro	Contiene colores basados en la temperatura. Por ejemplo, el negro puede representar temperaturas frías, mientras que el rojo, el naranja, el amarillo y el blanco pueden reflejar temperaturas calientes.
Escala de grises	Proporciona 256 tonos de gris, entre el negro y el blanco.

Tipo de paleta	Descripción
Sistema	Proporciona la paleta de colores predefinida que utiliza el sistema operativo.
Para Web	Proporciona una paleta predefinida de 216 colores sin trama que tendrán el mismo aspecto en la mayoría de los exploradores. No se recomienda utilizar esta paleta con fotografías. Por otro lado, solo beneficia a los usuarios con PC antiguos.
Personalizada	Permite añadir colores para crear una paleta de colores personalizada.

Para cambiar una imagen al modo de color con paleta

1. Haga clic en un mapa de bits.
2. Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Modo** ▸ **Con paleta (8 bits)**.
3. Haga clic en la ficha **Opciones**.
4. Elija un tipo de paleta de colores en el cuadro de lista **Paleta**.
5. Elija una opción en el cuadro de lista **Tramado**.
6. Desplace el deslizador de **intensidad de tramado**.

Si desea guardar la configuración de conversión como preestablecida, haga clic en el botón **Añadir preestablecido** y escriba un nombre en el cuadro **Guardar preestablecidos**.

Para lograr una mejor fidelidad de los colores, elija la paleta que desee usar al convertir una imagen en mapa de bits con paleta o al exportar un archivo GIF o PNG. Por ejemplo, la paleta de colores estándar tiene más colores que los necesarios para una imagen que tenga una gama limitada de colores, pero también puede elegir una paleta optimizada para asegurar la fidelidad de la representación del color.

Para elegir una paleta de colores personalizada, haga clic en **Abrir**, localice el archivo de paleta de colores que desee y haga doble clic en el nombre de archivo.

Puede cargar una configuración preestablecida de conversión eligiendo un preestablecido en el cuadro de lista **Preestablecido**.

Para crear una paleta de colores procesada personalizada

1. Haga clic en un mapa de bits.
2. Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Modo** ▸ **Con paleta (8 bits)**.
3. Haga clic en la ficha **Paleta procesada**.
4. Haga clic en un color y luego en el botón **Editar**.
5. En el cuadro de diálogo **Tabla de color**, especifique el color que desee y haga clic en **Editar color**.
6. Edite el color y haga clic en **Aceptar**.
7. Haga clic en el botón **Guardar paleta como** para guardar la nueva paleta.
8. Elija la carpeta en la que desee guardar la paleta de color.
9. Escriba un nombre en el cuadro **Nombre de archivo** y haga clic en **Guardar**.

Para convertir un mapa de bits definiendo la sensibilidad de rango

1 Haga clic en un mapa de bits.

2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Modo** ▸ **Con paleta (8 bits)**.

3 Haga clic en la ficha **Opciones**.

4 Elija **Optimizada** en el cuadro de lista **Paleta**.

5 Active la casilla de selección **Sensibilidad del rango de color en**.

6 Haga clic en la herramienta **Cuentagotas** y, a continuación, en un color de la imagen.

7 Haga clic en la ficha **Sensibilidad del rango**.

8 Ajuste los deslizadores de sensibilidad del rango.

Si desea previsualizar la paleta de colores, haga clic en la ficha **Paleta procesada**.

Trazado

CorelDRAW le permite convertir imágenes de mapas de bits en gráficos vectoriales totalmente editables. Puede convertir a vectores imágenes de obras de arte, fotos, esbozos o logotipos que haya escaneado, para integrarlos fácilmente en sus diseños.

Si desea obtener información sobre la diferencia entre gráficos vectoriales y mapas de bits, consulte la sección "Gráficos vectoriales y mapas de bits" en la página 45.

Esta sección contiene los temas siguientes:

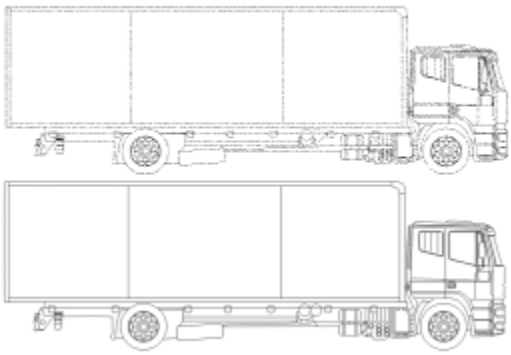
- "Trazado de mapas de bits" (página 735)
- "Controles de PowerTRACE" (página 738)
- "Previsualizar los resultados de la vectorización" (página 740)
- "Perfeccionar la imagen vectorizada" (página 740)
- "Ajustar colores de los resultados de la vectorización" (página 743)
- "Opciones de vectorización predeterminadas" (página 745)
- "Consejos para convertir mapas de bits a vectores" (página 746)

Trazado de mapas de bits

Puede convertir un mapa de bits a gráfico vectorial mediante la función Vectorización rápida. También puede seleccionar un método de vectorización adecuado y un estilo preestablecido, así como utilizar los controles de PowerTRACE® para previsualizar y ajustar los trazados de la vectorización. CorelDRAW ofrece dos métodos para convertir mapas de bits a vectores: Vectorización por línea centrada y Vectorización por contorno.

Elección de un método de vectorización

El método de vectorización por línea centrada usa curvas cerradas sin relleno y curvas abiertas (trazos) y es adecuado para la vectorización de ilustraciones técnicas, mapas, dibujos lineales y firmas. Este método también se denomina “trazado”.



Se ha utilizado el método de Vectorización por línea centrada para convertir el mapa de bits original (arriba) en un gráfico vectorial (abajo).

El método de vectorización por contorno usa objetos de curva sin contornos y es adecuado para la vectorización de imágenes clipart, logotipos y fotos. El método de vectorización por contorno también se denomina vectorización de "relleno" o "trazado de silueta".

Selección de un estilo predeterminado

Un estilo predeterminado es una serie de configuraciones adecuadas para el tipo de mapa de bits específico que desea convertir en imagen vectorial (por ejemplo, dibujos lineales o una imagen fotográfica de alta calidad). Cada método de trazado viene con estilos preestablecidos específicos.

El método Vectorización por línea centrada ofrece dos estilos preestablecidos: uno para ilustraciones técnicas y otro para dibujo lineal.

Ilustración técnica

Dibujo lineal

El método de vectorización por contorno ofrece los siguientes estilos preestablecidos que son adecuados para arte lineal, logotipos, clipart y fotos.

Lineal

Logotipo

Logotipo detallado

Clipart

Imagen de baja calidad

Imagen de alta calidad

Ajuste de la imagen vectorizada

Puede ajustar la imagen vectorizada mediante los controles en el cuadro de diálogo **PowerTRACE**. Si desea obtener más información, consulte las secciones "Perfeccionar la imagen vectorizada " en la página 740 y "Ajustar colores de los resultados de la vectorización" en la página 743.

Para convertir en vectorial un mapa de bits mediante la función Vectorización rápida

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Vectorización rápida**.

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

Puede cambiar la configuración que utiliza la función Vectorización rápida. Si desea obtener más información, consulte la sección "Opciones de vectorización predeterminadas" en la página 745.

Para trazar un mapa de bits usando el método de vectorización por línea centrada

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Vectorización por línea centrada** y después haga clic en una de las siguientes opciones:

- **Ilustración técnica**: para trazar ilustraciones en blanco y negro con líneas finas y tenues.
- **Dibujo lineal**: para trazar esbozos en blanco y negro creados con líneas gruesas y marcadas.

Si es necesario, puede ajustar la imagen vectorizada mediante los controles en el cuadro de diálogo **PowerTRACE**.

Puede asimismo acceder a PowerTRACE desde el botón **Vectorizar mapa de bits** de la barra de propiedades.

Para trazar un mapa de bits usando el método de vectorización por contorno

1 Seleccione un mapa de bits.

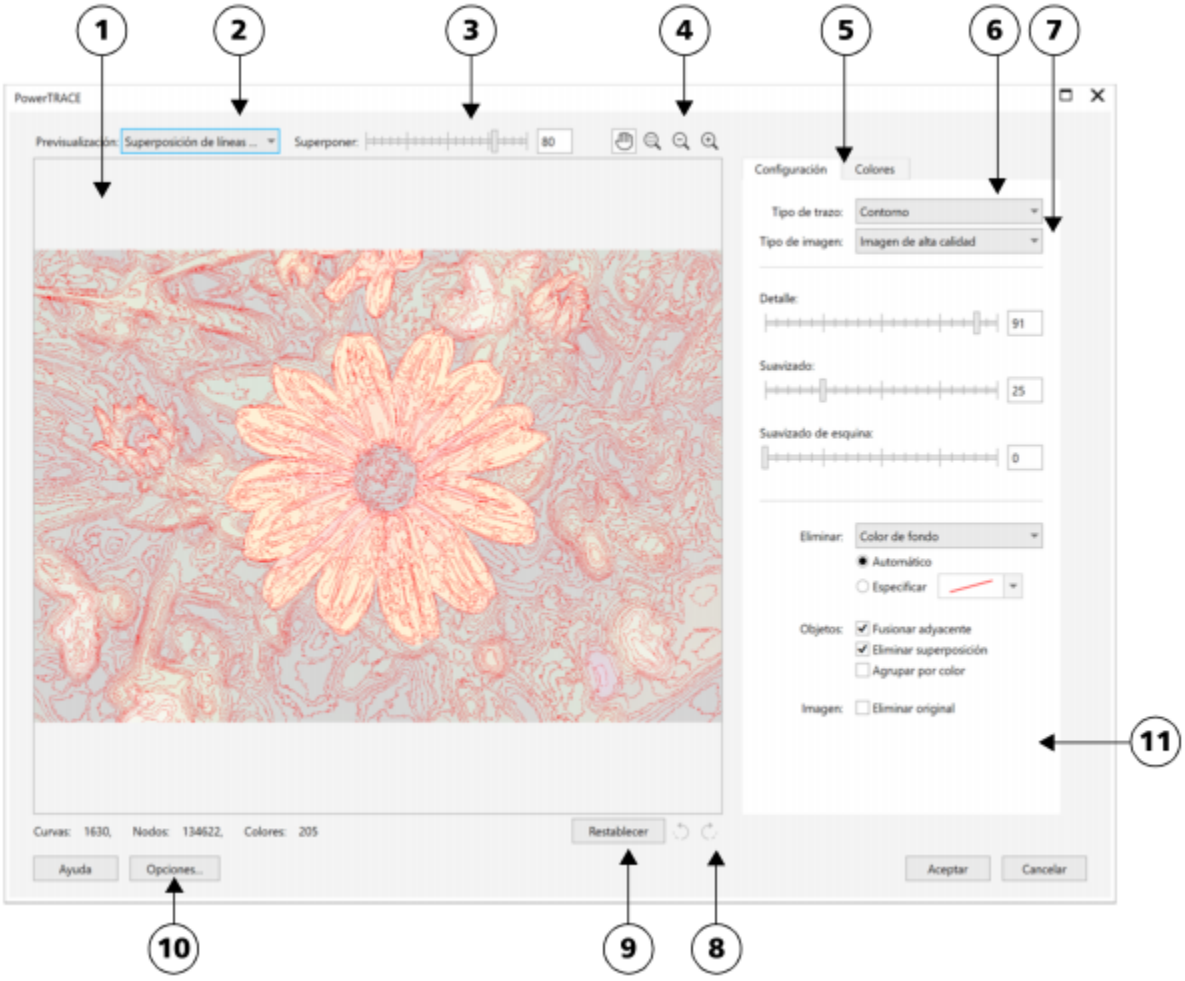
2 Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Vectorización por contorno** y después en una de las siguientes opciones:

- **Arte lineal**: le permite convertir a vectores esbozos e ilustraciones en blanco y negro.
- **Logotipo**: le permite convertir a vectores logotipos sencillos, con poco detalle y pocos colores.
- **Logotipo detallado**: le permite convertir a vectores logotipos que tengan muchos detalles y colores.
- **Clipart**: le permite convertir a vectores gráficos listos para usar que tengan una cantidad variable de detalles y colores.
- **Imagen de baja calidad**: le permite convertir en vectores fotos a las que les faltan finos detalles (o que contienen finos detalles que desea ignorar).
- **Imagen de alta calidad**: le permite convertir a vectores fotos de alta calidad y muchos detalles.

Si es necesario, puede ajustar la imagen vectorizada mediante los controles en el cuadro de diálogo **PowerTRACE**.

Controles de PowerTRACE

El cuadro de diálogo **PowerTRACE** contiene controles que le ayudan a previsualizar y editar resultados de vectorización.



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

Control	Descripción
1. Ventana de previsualización	Le permite previsualizar la imagen vectorizada y compararla con el mapa de bits origen.
2. Cuadro de lista **Previsualizar**	Le permite elegir una de las siguientes opciones de previsualización: • **Antes y después**: permite mostrar tanto el mapa de bits origen como la imagen vectorizada. • **Previsualización a gran tamaño**: le permite previsualizar la imagen vectorizada en una ventana de previsualización de un solo panel. • **Superposición de líneas de dibujo**: le permite mostrar una previsualización de las líneas de dibujo (contorno) de la imagen vectorizada sobre el mapa de bits de origen.
3. Deslizador **Superposición**	Controla la visualización del mapa de bits de origen bajo las líneas de dibujo cuando la opción **Superposición de líneas de dibujo** está seleccionada.
4. Herramientas de zoom y visualización panorámica	Le permite aplicar zoom para aumentar y reducir una imagen en la ventana de previsualización, desplazarse en una imagen a un nivel de zoom mayor de 100% y ajustar una imagen a la ventana de previsualización.
5. Página **Colores**	Contiene controles para modificar los colores de la imagen vectorizada. Si desea obtener más información, consulte la sección "Ajustar colores de los resultados de la vectorización" en la página 743.
6. Cuadro de lista **Tipo de vectorización**	Le permite cambiar el método de vectorización.
7. Cuadro de lista **Tipo de imagen**	Le permite elegir un estilo preestablecido adecuado para la imagen que va a trazar. Los estilos preestablecidos disponibles cambian en función del método de vectorización que elija.
8. Botones **Deshacer** y **Rehacer**	Le permiten deshacer y rehacer la última acción realizada.
9. Botón **Restablecer**	Le permite restaurar la primera configuración utilizada para trazar el mapa de bits origen.
10. Botón **Opciones**	Le permite acceder a la página de opciones de PowerTRACE en el cuadro de diálogo **Opciones** para establecer opciones de vectorización predeterminadas. Si desea obtener más información, consulte la sección "Opciones de vectorización predeterminadas" en la página 745.
11. Página **Configuración**	Contiene controles para ajustar la imagen vectorizada. El área **Detalle de resultado de vectorización** en la página **Configuración**

Control	Descripción
	le permite ver el número de objetos, nodos y colores en la imagen vectorizada mientras aplica ajustes. Si desea obtener más información sobre la aplicación de ajustes al resultado de la vectorización, consulte la sección "Perfeccionar la imagen vectorizada" en la página 740.

Previsualizar los resultados de la vectorización

De modo predeterminado, PowerTRACE muestra tanto el mapa de bits origen como la imagen vectorizada. Puede asimismo previsualizar el resultado de una vectorización en una ventana de previsualización con una sola sección, o puede mostrar una vista de las líneas de dibujo (contorno) del gráfico vectorizado sobre el mapa de bits fuente.

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

Para previsualizar los resultados de la vectorización

- En PowerTRACE, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Previsualizar**:
  - **Antes y después**: muestra tanto el mapa de bits fuente como la imagen vectorizada.
  - **Previsualización a gran tamaño**: muestra una previsualización de la imagen vectorizada en PowerTRACE.
  - **Superposición de líneas de dibujo**: muestra una previsualización de las líneas de dibujo (contorno) de la imagen vectorizada sobre el mapa de bits original. Para controlar la visibilidad del mapa de bits original debajo de las líneas de dibujo, mueva el deslizador **Superposición**.

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

Perfeccionar la imagen vectorizada

PowerTRACE le permite aplicar los siguientes ajustes para perfeccionar la imagen vectorizada.

Ajuste de detalle y suavizado

Puede ajustar la cantidad de detalle en la imagen vectorizada y suavizar líneas curvas. Cuando ajusta el detalle, cambia el número de objetos en la imagen vectorizada. Si utiliza el método de Vectorización por contorno para convertir el mapa de bits, al ajustar la imagen vectorizada también cambia el número de colores. El suavizado cambia el número de nodos en la imagen vectorizada. Puede también controlar el aspecto de las esquinas de la imagen vectorizada mediante la configuración de un valor límite de suavizado de esquinas.

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

Finalización de la vectorización

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

Eliminación y mantenimiento del fondo

Puede optar por quitar o mantener el fondo de la imagen vectorizada. Con el método de vectorización por contorno, puede también especificar el color de fondo que desea quitar. Si se elimina el color del fondo en los bordes, pero todavía se ve algo de color del fondo a través de ciertas áreas de la imagen, puede eliminar el fondo de la imagen en su totalidad.

Configuración de opciones de Vectorización por contorno

De forma predeterminada, áreas del objeto que están ocultas a la vista debido a objetos superpuestos se eliminan de la imagen vectorizada. Puede mantener las áreas de objetos subyacentes si lo desea. Esta función es útil si la imagen vectorizada se va a cortar en vinilo o imprimir con una impresora de serigrafía.

Para reducir el número de objetos en la imagen vectorizada, puede combinar objetos adyacentes del mismo color. También puede agrupar objetos del mismo color de manera que pueda manipularlos con más facilidad en CorelDRAW.

Procedimiento para deshacer y rehacer acciones

Puede ajustar la configuración PowerTrace y volver a convertir en vectores un mapa de bits cuantas veces sea necesario, hasta que esté satisfecho con los resultados. Si se equivoca, puede deshacer o rehacer una acción, o volver al primer resultado de la vectorización.

Para perfeccionar los resultados de la vectorización

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Vectorización por línea centrada** y después en un comando.
- Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Vectorización por contorno** y en un comando.

3 Mueva cualquiera de los deslizadores siguientes:

- **Detalle**: le permite controlar la cantidad de detalle del original que se conserva en el resultado de la vectorización. Los valores más altos mantienen más detalles y tienen como resultado más objetos y colores; los valores más bajos pierden algunos detalles y tienen como resultado menos objetos.
- **Suavizado**: le permite suavizar líneas curvas y controlar el número de nodos de los resultados de la vectorización. Los valores más altos tienen como resultado menos nodos y producen curvas que no siguen tan de cerca las líneas en el mapa de bits origen. Los valores más bajos resultan en más nodos y producen resultados de vectorización más exactos.

- **Suavizado de esquina**: este deslizador funciona conjuntamente con el deslizador **Suavizado** y le permite controlar el aspecto de las esquinas. Los valores bajos mantienen la apariencia de las esquinas; los valores altos las suavizan.

También es posible

Cambiar el método de vectorización	Elija un método del cuadro de lista **Tipo de vectorización**.
Cambiar el estilo predeterminado	Elija un estilo preestablecido del cuadro de lista **Tipo de imagen**.
Conservar el mapa de bits fuente después de una vectorización	Desactive la casilla **Eliminar original**.
Descartar o conservar el fondo en el resultado de la vectorización	Active o desactive la casilla **Quitar fondo**.
Especificar el color de fondo que desea eliminar (vectorización por contorno)	Active la opción **Especificar**, abra el selector de color, haga clic en la herramienta **Cuentagotas** y en un color de la ventana de previsualización. Para especificar un color de fondo adicional, mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en un color en la ventana de previsualización. El último color especificado se muestra al lado de la herramienta **Cuentagotas**.
Quitar un color de fondo de toda la imagen (vectorización por contorno)	En el cuadro de lista **Eliminar**, seleccione **Color de toda la imagen**.
Mantener áreas de objetos que están ocultas debido a objetos superpuestos (vectorización por contorno)	En el área **Objetos**, desactive la casilla **Eliminar superposición**.
Agrupar objetos por color (vectorización por contorno)	En el área **Objetos**, active la casilla **Agrupar por color**. Esta casilla está disponible solo cuando la casilla **Quitar superposición** está desactivada.
Fusionar objetos adyacentes del mismo color (vectorización por contorno)	En el área **Objetos**, active la casilla **Fusionar adyacente**.
Deshacer o rehacer una acción	Haga clic en el botón **Deshacer** o **Rehacer** .
Recuperar los resultados de la primera vectorización	Haga clic en **Restablecer**.

Puede asimismo acceder a PowerTRACE desde el botón del menú lateral **Vectorizar mapa de bits** de la barra de propiedades.

Ajustar colores de los resultados de la vectorización

Cuando se convierte a vectores el mapa de bits origen, la aplicación genera una paleta de colores para el resultado de la vectorización. La paleta de colores utiliza el modo de color del mapa de bits fuente (por ejemplo, RGB o CMYK). El número de colores en la paleta de colores se ve determinado por el número de colores del mapa de bits fuente y el estilo predeterminado seleccionado.

Puede cambiar el modo de color de la imagen vectorizada, y puede reducir el número de colores en la imagen vectorizada.

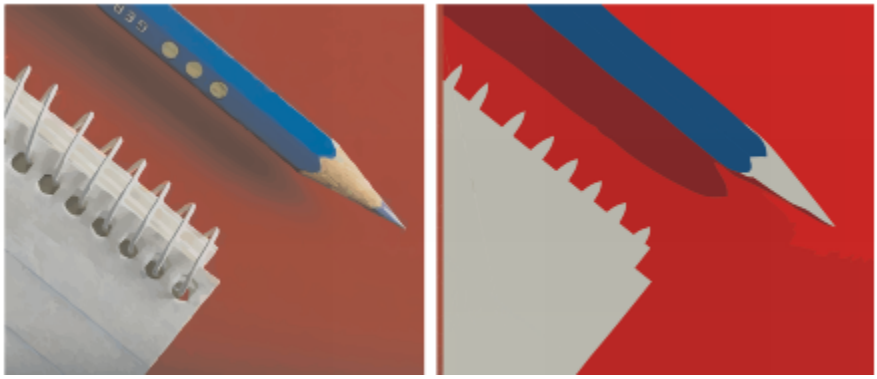


Gráfico vectorizado que contiene 152 colores (izquierda); gráfico vectorizado que contiene 5 colores (derecha)

Clasificación de colores

Para editar la paleta de colores con más facilidad, puede ordenar los colores por similitud o frecuencia. Al clasificar los colores por similitud se ordenan basándose en su matiz y luminosidad. Los colores con un matiz y una luminosidad similar aparecen unos cerca de otros en la paleta de colores. Al clasificar los colores por frecuencia se ordenan basándose en la frecuencia con la que se usan en la imagen vectorizada. Los colores que se usan con más frecuencia aparecen en la parte superior de la paleta de colores.

Selección de colores

Puede seleccionar un color haciendo clic en la paleta de colores de la imagen vectorizada. También puede seleccionar varias hojas de cálculo.

Edición, fusión y eliminación de colores

Al editar un color, puede seleccionar un color de un modelo de color diferente al de otros colores de la paleta. Por ejemplo, si desea editar un color del resultado de una vectorización que emplee RGB, puede cambiar el color a un color sólido, lo que creará una paleta de colores variada. Esta función resulta muy útil cuando está preparando la imagen vectorizada para la impresión comercial.

Con el método Vectorización por contorno, puede fusionar y eliminar colores.

De forma predeterminada, cuando se fusionan dos o más colores, sus valores de color se equilibran para producir un nuevo color. Los colores fusionados se ven reemplazados por el nuevo color. Sin embargo, puede cambiar la configuración predeterminada para reemplazar los colores que se van a fusionar por el color que seleccione. Si desea obtener información sobre cómo cambiar la configuración predeterminada, consulte la sección "Opciones de vectorización predeterminadas" en la página 745.

Cuando elimina un color de la paleta de colores, el color eliminado se sustituye con el siguiente color en la paleta de colores.

Uso y creación de paletas de colores

Si desea que la imagen vectorizada contenga únicamente colores de una paleta de colores específica, puede abrir esa paleta de colores en el cuadro de diálogo de PowerTrace. Los colores de la imagen vectorizada se sustituyen con los colores más similares que haya en la paleta de colores.

Una vez que haya editado la paleta de colores de la imagen vectorizada, puede guardarla y crear una paleta de colores personalizada para volver a usar en otro momento.

Para ajustar los colores de una imagen vectorizada

1 Seleccione un mapa de bits.

2 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Vectorización por línea centrada** y después en un comando.
- Haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Vectorización por contorno** y en un comando.

3 Haga clic en la ficha **Colores** y realice una acción de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el modo de color	Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color**.
Reducir el número de colores de la imagen vectorizada (Vectorización por contorno)	Escriba un valor en el cuadro **Número de colores**, y haga clic fuera del cuadro.
Seleccionar un color	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en un color de la paleta de colores. El botón de la muestra de color seleccionada aparece presionado. • Haga clic en la herramienta **Cuentagotas** y haga clic en un color de la ventana de previsualización. Aparece un recuadro de selección alrededor del color seleccionado. Para seleccionar otro color, mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en un color en la ventana de previsualización. Para anular la selección del color, mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en un color.
Seleccionar un rango de colores adyacentes	Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en la primera y en la última muestra de color del rango que va a seleccionar en la paleta de colores.
Seleccionar varios colores adyacentes	Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en muestras de color no adyacentes en la paleta de colores.
Editar un color	Seleccione el color que desee editar, haga clic en el botón **Editar** y modifique la configuración del cuadro de diálogo **Seleccionar color**.
Fusionar colores (Vectorización por contorno)	Seleccione los colores que desea fusionar y haga clic en **Fusionar**. Si desea especificar cómo se fusionan los colores, haga clic en **Opciones** para acceder al cuadro de diálogo **Opciones** y active una opción en el área **Fusionar colores**.
Eliminar un color de la imagen vectorizada (Vectorización por contorno)	Seleccione un color y haga clic en el botón **Eliminar color**. El color eliminado se sustituye con el siguiente color en la paleta de colores.

Para	Realice lo siguiente
Utilizar una paleta de colores personalizada	Haga clic en el botón **Abrir paleta de colores** , localice la carpeta en la que está almacenada la paleta y haga clic en un nombre de archivo. La extensión de nombre de archivo de las paletas de colores es **.cpl**. Cada color de la imagen vectorizada se asigna a un color similar en la paleta personalizada.
Crear una paleta de colores personalizada a partir de la paleta de colores editada de la imagen vectorizada	Haga clic en el botón **Guardar paleta de colores** . En el cuadro de diálogo **Guardar paleta como**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre de archivo**.

Cuando utiliza el método de Vectorización por línea centrada el número de colores no se puede reducir y los colores no se pueden fusionar.

Para aumentar el número de colores de la imagen vectorizada, debe cambiar el estilo predeterminado o aumentar la cantidad de detalle. Si desea obtener información sobre cómo cambiar el estilo predeterminado y la cantidad de detalle, consulte la sección "Para perfeccionar los resultados de la vectorización" en la página 741.

Opciones de vectorización predeterminadas

Puede activar cualquiera de las siguientes opciones de vectorización.

- **Método de vectorización rápida**: puede cambiar la configuración predeterminada de esta opción y elegir cualquiera de los estilos preestablecidos o elegir la configuración utilizada por última vez.
- **Rendimiento**: esta opción determina como se tratan las imágenes de mapas de bits origen que tienen un tamaño entre 1 y 5 megapíxeles y el efecto en la calidad de la imagen vectorizada. El rendimiento de PowerTRACE depende del tamaño y la profundidad de color de los mapas de bits origen, así como de la memoria disponible en el sistema. Para obtener imágenes vectorizadas de alta calidad es necesario usar mapas de bits origen de alta calidad, que suelen ser bastante grandes. Cuanto más grande sea el mapa de bits, más recursos del sistema se necesitan. Los mapas de bits que son demasiado grandes deben submuestrearse antes de la vectorización, lo cual puede reducir la calidad de la imagen. Para convertir a vectores mapas de bits grandes sin empeorar la calidad de la imagen, puede configurar PowerTRACE para la vectorización de imágenes de hasta 5 megapíxeles (siempre que su sistema tenga suficiente memoria RAM). Para conseguir el rendimiento máximo, puede configurar PowerTRACE para que le avise cuando necesita submuestrear mapas de bits con más de 1 megapíxel.
- **Fusionar colores**: puede elegir que los colores de una imagen vectorizada se fusionen mediante el promedio de sus valores o mediante la sustitución de los colores que va a fusionar con el primer color que seleccione.

Para establecer opciones de vectorización predeterminadas

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.
2 Haga clic en **PowerTRACE**.
3 Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar un método Vectorización rápida	En el cuadro de lista **método de Vectorización rápida**, elija un estilo preestablecido o la configuración utilizada por última vez.
Determinar el nivel de rendimiento y la calidad de la imagen vectorizada	Mueva el deslizador **Optimizar para** hacia la izquierda para aumentar el rendimiento o hacia la derecha para aumentar la calidad de la imagen vectorizada. El valor más bajo hace que el programa le avise cuando necesita submuestrear todos los mapas de bits que excedan el tamaño de 1 megapíxel. El valor más alto hace que el programa le avise cuando necesita submuestrear todos los mapas de bits que excedan el tamaño de 5 megapíxeles.
Elegir como se fusionan los colores en una imagen vectorizada	En el área **Fusionar colores**, active una opción. La opción **Colores promedio** sustituye los colores que se van a fusionar con un color de valor promedio. La opción **Sustituir por el primer color seleccionado** reemplaza los colores que se van a fusionar con el primer color seleccionado.

También puede acceder a la página de **PowerTRACE** haciendo clic en **Opciones** en PowerTRACE.

Consejos para convertir mapas de bits a vectores

Las siguientes sugerencias le pueden ayudar a lograr resultados de alta calidad en la imagen vectorizada.

- Utilice mapas de bits de alta calidad. Si se utilizó tramado o compresión JPEG en el mapa de bits origen, éste quizás contenga ruido adicional. Para obtener mejores resultados en la vectorización, elimine el ruido antes de convertir a vectores el mapa de bits.
- Para conseguir los mejores resultados, cuando utilice el método de Vectorización por línea centrada, convierta el mapa de bits al modo de color blanco y negro antes de la vectorización. En este caso no puede ajustar el detalle.
- Al convertir a gráficos vectoriales ilustraciones técnicas y esbozos con líneas tenues, puede mejorar el resultado aplicando el efecto especial **Buscar bordes** al mapa de bits origen. Para hacer esto, haga clic en **Mapas de bits** ▸ **Silueta** ▸ **Buscar bordes**.
- Para la vectorización por contorno, reduzca la profundidad de color del mapa de bits mediante el cambio del modo de color y luego ajuste el color y el contraste.
- Puede ajustar la imagen vectorizada en cualquier momento, incluso en el transcurso de una vectorización, cambiando la configuración de PowerTRACE.
- Para vectorizar un área específica de un mapa de bits, utilice la herramienta **Forma** para definir el área antes de hacer clic en **Mapas de bits** ▸ **Vectorizar mapa de bits**.
- Si se han eliminado detalles importantes en la imagen vectorizada, puede desactivar la casilla **Quitar fondo** de la página **Configuración** en el cuadro de diálogo PowerTRACE. También puede probar a activar la opción **Especificar color** en la página **Configuración** y tomar muestras del color que desee especificar como color de fondo.
- Si se elimina el color de los bordes pero éste permanece en la imagen, en el cuadro de lista **Eliminar** seleccione **Color de toda la imagen**.
- Si se pierden demasiados colores o detalle, mueva el deslizador **Detalle** en la página **Configuración**.
- Para conservar detalle en mapas de bits que tienen mucho detalle y líneas finas, y a los que no se ha aplicado alisado, seleccione **Arte lineal** del cuadro de lista **Tipo de imagen** de la página **Configuración**.

CorelDRAW® 2019

Archivos de cámara RAW

Puede importar y procesar archivos en formato RAW en CorelDRAW.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Usar archivos RAW" (página 747)
- "Importar archivos de cámara RAW en CorelDRAW" (página 748)
- "Ajustar el color y el tono de archivos RAW" (página 750)
- "Perfilar archivos de cámara RAW y reducir ruido" (página 753)
- "Previsualizar archivos RAW y obtener información de imagen" (página 754)

También puede descargar AfterShot 3 HDR para editar y procesar archivos RAW. Si desea obtener más información, consulte la sección "AfterShot 3 HDR" en la página 91.

Usar archivos RAW

Los archivos RAW contienen datos de imagen capturados por el sensor de imágenes de una cámara digital. Estos archivos se denominan RAW (del inglés “crudo”) porque, a diferencia de los archivos JPEG y TIFF, apenas se procesan dentro de la cámara y necesitan editarse y prepararse para su impresión en una aplicación de edición de imágenes.

Con los archivos RAW, puede controlar el procesamiento de los datos de la imagen, en lugar de dejar que la cámara realice ajustes y conversiones de color automáticas. Puede ajustar el equilibrio de blanco, el rango tonal, contraste, saturación del color y el perfilado de una imagen RAW sin perder calidad de imagen. Además, puede volver a procesar imágenes RAW en cualquier momento para conseguir los resultados que desee. En este sentido, los archivos RAW se pueden comparar con una película expuesta, pero sin revelar.

Para aprovechar las ventajas de los archivos RAW, debe configurar su cámara para que guarde archivos en su propio formato RAW. CorelDRAW permite importar archivos RAW de modelos de cámara compatibles. Algunos de los modelos de cámara compatibles son los siguientes:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500 y Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 y Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000 y Samsung NX20

- Sigma SD1, Sigma SD15, cámaras Sigma DP
- Sony RX100

Además, ahora también es compatible con el formato de archivos de negativo digital (DNG, del inglés Digital Negative) con pérdida de calidad de Adobe y el formato Imacon Flexframe 3f.

Si desea obtener más información sobre los modelos de cámara compatibles, visite la Base de conocimientos de Corel.

Importar archivos de cámara RAW en CorelDRAW

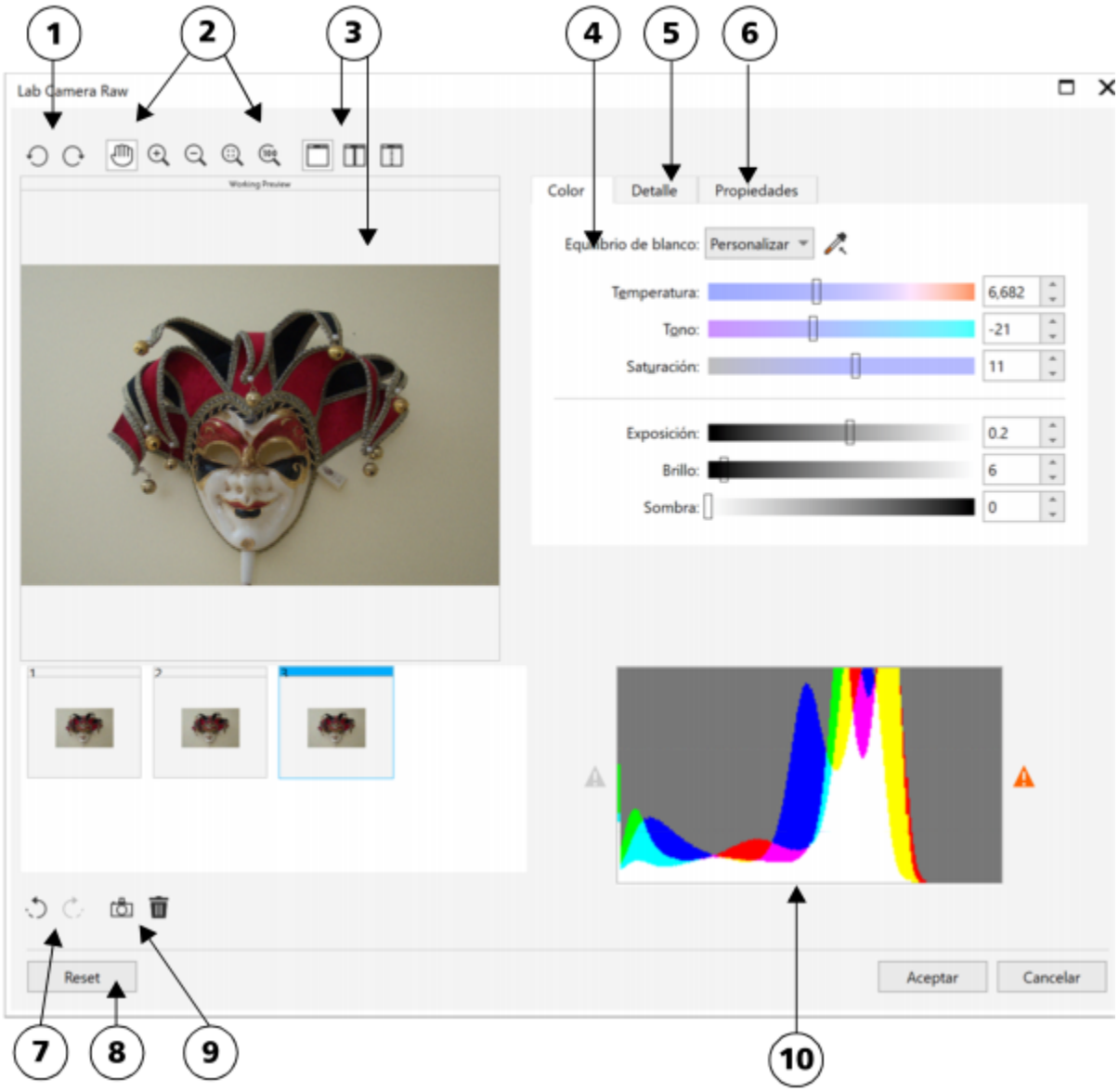
Cuando abre uno o varios archivos RAW en CorelDRAW, las imágenes se muestran primero en el Laboratorio de archivos RAW. Puede utilizar los controles en el Laboratorio de archivos RAW para ajustar el color y el tono de las imágenes RAW. Si está satisfecho con los ajustes aplicados a un archivo, puede aplicar los mismos ajustes al resto de los archivos.

Después de procesar archivos RAW, puede seguir editándolos mediante las herramientas y los efectos disponibles en CorelDRAW. A continuación, puede guardar los archivos RAW en formato TIFF o JPEG, o bien puede guardarlos en cualquier otro formato de archivo compatible con CorelDRAW.

Tenga en cuenta que, como el formato RAW cambia de un modelo de cámara a otro, no todos los archivos RAW se pueden guardar en un formato de archivo RAW en CorelDRAW. Cualquier cambio realizado en los archivos RAW en el Laboratorio de archivos RAW se pierde a menos que guarde los archivos en un formato de archivo compatible.

Procesamiento de archivos RAW

El Laboratorio de archivos RAW incluye controles que están organizados en un orden lógico para la corrección de color y otros ajustes de imágenes RAW. Se recomienda recomendable comenzar por la parte superior de la página **Color** y desplazarse hacia abajo. Una vez que termine de corregir el color y el tono de su imagen, puede hacerla más nítida y quitar ruido mediante los controles en la página **Detalle**. Si desea obtener información sobre las opciones de la página **Color**, consulte la sección "Ajustar el color y el tono de archivos RAW" en la página 750. Si desea obtener información sobre las opciones de la página Detalle, consulte la sección "Perfilar archivos de cámara RAW y reducir ruido" en la página 753.



Laboratorio de archivos RAW: los números con un círculo corresponden a los números de la tabla siguiente, que describe los componentes principales del laboratorio.

Componente	Descripción
1. Herramientas de rotación	Le permiten girar la imagen 90 grados a la derecha o a la izquierda.
2. Herramientas de zoom y visualización panorámica	Le permiten aplicar zoom para aumentar y reducir una imagen en la ventana de previsualización, desplazarse en una imagen a un nivel de zoom superior al 100% y ajustar una imagen a la ventana de previsualización.
3. Modos y ventana de previsualización	Le permiten previsualizar los ajustes realizados en una imagen RAW en una ventana normal o dividida en dos partes. Para comparar la

Componente	Descripción
	imagen original y la imagen editada, puede verlas una al lado de la otra.
4. Página **Color**	Contiene los controles que le permiten ajustar el color y el tono de imágenes RAW para quitar matices de color y mostrar detalles ocultos.
5. Página **Detalle**	Contiene controles que le permiten quitar ruido de las imágenes RAW.
6. Página **Propiedades**	Contiene controles que le permiten ver información acerca de la imagen RAW, como tamaño, modo de color y configuración de la cámara.
7. Botones **Deshacer** y **Rehacer**	Le permiten deshacer y rehacer la última acción realizada.
8. Botón **Restablecer original**	Le permite borrar todas las correcciones y empezar por la imagen RAW original.
9. **Crear instantánea**	Le permite capturar la versión corregida de una imagen en una "instantánea" en cualquier momento. Las miniaturas de las instantáneas aparecen en una ventana bajo la imagen.
10. Histograma	Le permite previsualizar el rango tonal de la imagen.

Para importar un archivo RAW

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Seleccione uno o varios archivos RAW que desee importar y haga clic en **Importar**.
3. En el Laboratorio de archivos RAW, ajuste el color y el tono de la imagen RAW. Si es necesario, puede aumentar el perfilado de la imagen y reducir la cantidad de ruido.
   Si ha seleccionado varios archivos RAW y quiere aplicar los mismos ajustes a todos ellos, active la casilla de verificación **Aplicar a todos los archivos restantes**.

Puede girar la imagen haciendo clic en los botones **Girar a la izquierda** o **Girar a la derecha**.

Ajustar el color y el tono de archivos RAW

Puede ajustar el color y el tono de una imagen mediante los siguientes controles.

Profundidad de color

La profundidad de color se refiere al número de colores que puede contener una imagen. Una de las ventajas de usar archivos RAW es que contienen más colores que las fotos guardadas como archivos JPEG o TIFF. Este mayor número de colores facilita reproducir los colores con precisión, revelar detalle en sombras y ajustar los niveles de brillo.

El Laboratorio de archivos RAW le permite procesar este tipo de archivos como imágenes de 48 o 24 bits. Las imágenes de 48 bits ofrecen una representación del color más precisa e impiden la pérdida de calidad de imagen durante el retoque fotográfico. Algunos de los efectos especiales de CorelDRAW no se pueden aplicar a imágenes de 48 bits.

Equilibrio de blanco

El equilibrio de blanco es el proceso de quitar matices de color poco naturales de las imágenes para que los colores se parezcan más a los de la vida real. El equilibrio de blanco tiene en cuenta las condiciones de iluminación en las que se tomó una foto y configura el equilibrio de blanco para producir colores realistas en la imagen.

De forma predeterminada, cuando se importa un archivo RAW en CorelDRAW, el programa reflejará la configuración de cámara para efectuar el equilibrio de blanco. Esta configuración aparece como efecto preestablecido **Como se tomó** en el cuadro de lista **Equilibrio de blanco**. Si no está satisfecho con esta configuración, puede ajustar el equilibrio de blanco automáticamente eligiendo el efecto preestablecido **Automático**. También puede aplicar cualquiera de los siguientes efectos preestablecidos: **Luz del día**, **Nublado**, **Sombra**, **Tungsteno**, **Fluorescente** o **Flash**. Los efectos preestablecidos le permiten simular diferentes condiciones de iluminación.

Imagen RAW con equilibrio de blanco incorrecto (izquierda); la misma imagen con el equilibrio de blanco ajustado (derecha).

Además, puede usar la herramienta **Cuentagotas** para ajustar automáticamente el contraste en una imagen en función del punto blanco o gris que tome de muestra en la ventana de previsualización.

Si las opciones de **Equilibrio de blanco** no producen los resultados que desea, puede usar los siguientes controles para quitar matices de color:

- Deslizador **Temperatura**: le permite corregir matices de color mediante el ajuste del color de una imagen para compensar por las condiciones de iluminación existentes cuando se tomó la foto. Por ejemplo, para corregir un matiz de color amarillento causado por tomar una foto en el interior con una fuente de luz incandescente tenue, se puede mover el deslizador hacia la izquierda. Del mismo modo, para corregir un matiz de color azul producido por condiciones de luz intensa, puede mover el deslizador hacia la derecha.
- Deslizador **Tono**: le permite corregir matices de colores mediante el ajuste de verde o magenta en la imagen. Puede añadir verde moviendo el deslizador hacia la derecha, y magenta moviendo el deslizador hacia la izquierda. Si mueve el deslizador **Tono** después de utilizar el deslizador **Temperatura**, puede ajustar con precisión una imagen.

Ajustes de tonalidad

Puede utilizar los siguientes controles para ajustar el tono de archivos RAW.

- Deslizador **Saturación**: le permite ajustar la viveza de los colores. Por ejemplo, si mueve el deslizador hacia la derecha, puede aumentar la viveza del cielo azul de una imagen. Si mueve el deslizador hacia la izquierda, puede reducir la viveza de los colores.
- Deslizador **Exposición**: le permite compensar condiciones de iluminación en el momento que se tomó la foto. La exposición es la cantidad de luz que se deja caer en el sensor de una cámara digital. Los valores altos de exposición dan como resultado áreas que son completamente blancas (sin detalle); los valores bajos resultan en un aumento de sombras. Los valores de exposición (EV, del inglés, Exposure values) oscilan entre -3.0 y +3.0.
- Deslizador **Brillo**: le permite aclarar u oscurecer toda la imagen. Si solo desea oscurecer las áreas más oscuras de una imagen, debe utilizar el deslizador **Sombra**.
- Deslizador **Sombra**: le permite ajustar el brillo de las áreas más oscuras de una imagen sin afectar las áreas claras. Por ejemplo, una luz intensa detrás del sujeto de la foto (iluminación posterior) puede hacer que éste aparezca sombreado. Puede corregir la foto moviendo el deslizador **Sombras** hacia la derecha para iluminar las áreas oscuras y revelar más detalles.

Uso del histograma

Mientras aplica ajustes en la imagen, puede ver el rango tonal de la misma en el histograma para comprobar si se ha producido algún recorte de áreas de sombra o de resalte. El recorte (del inglés, clipping) en fotografía digital es el desplazamiento de píxeles de la imagen a blanco (recorte de resaltes) o a negro (recorte de sombras). Las áreas de recorte de resaltes aparecen completamente blancas y no contienen detalle; las áreas de recorte de sombras aparecen completamente negras y no contienen detalle.

El botón en el lado izquierdo del histograma muestra un aviso si la imagen contiene recorte de sombras. El botón en el lado derecho del histograma muestra un aviso si la imagen contiene recorte de resaltes. También puede aplicar sombra al área de recorte en la ventana de previsualización.

Para ajustar el color y el tono de un archivo RAW

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Seleccione uno o varios archivos RAW que desee importar y haga clic en **Importar**.
3. Para quitar un matiz de color, seleccione la opción **Automático** en el cuadro de lista **Equilibrio de blanco**.

   Si no está satisfecho con el resultado, puede configurar el punto blanco con más precisión mediante la herramienta **Cuentagotas** para tomar una muestra del color blanco o gris en su imagen.
4. Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Simular diferentes condiciones de iluminación	Seleccione una opción en el cuadro de lista **Equilibrio de blanco**.
Corregir el color de la imagen	Ajuste el deslizador **Temperatura** y luego perfeccione la corrección de color mediante el ajuste del deslizador **Tono**.
Hacer que los colores sean más o menos vívidos	Mueva el deslizador **Saturación** hacia la derecha para aumentar la cantidad de color de la imagen o hacia la izquierda para reducirla.
Ajustar la exposición	Mueva el deslizador **Exposición** hacia la izquierda para compensar por valores de exposición altos en la cámara o hacia la derecha para compensar por valores de exposición bajos.
Aclarar u oscurecer una imagen	Mueva el deslizador **Brillo** hacia la derecha para aclarar la imagen o hacia la izquierda para oscurecerla.
Ajustar el brillo en las áreas más oscuras de una imagen sin cambiar las áreas más claras	Mueva el deslizador **Sombra**.
Mostrar áreas de sombras recortadas	Haga clic en el botón a la izquierda del histograma.
Mostrar áreas de resaltes recortadas	Haga clic en el botón a la derecha del histograma.

Puede capturar la versión actual de la imagen haciendo clic en el botón **Crear instantánea**. Las miniaturas de las instantáneas aparecen en una ventana bajo la imagen. A cada instantánea se le asigna un número consecutivo y puede eliminarse haciendo clic en el botón de cierre de ventana en la esquina superior derecha de la barra de título de la instantánea.

Para cambiar el valor de color o tono en incrementos, puede hacer clic en el cuadro a la derecha de cada deslizador y presionar las teclas de flecha **Arriba** o **Abajo**.

Puede deshacer o rehacer la última corrección realizada haciendo clic en el botón **Deshacer** o **Rehacer**. Para deshacer todas las correcciones, haga clic en el botón **Restablecer original**.

Perfilar archivos de cámara RAW y reducir ruido

Puede perfilar archivos RAW para mejorar los bordes de la imagen.

Los archivos RAW pueden contener ruido luminoso (escala de grises) y ruido de color (croma) que es especialmente evidente en las áreas más oscuras de la imagen. El ruido luminoso es similar a un efecto de "nieve blanca", el ruido de color se muestra como píxeles aleatorios de diferentes colores esparcidos en áreas de la imagen. Puede reducir el ruido en archivos RAW para mejorar la calidad de imagen.

Antes (izquierda) y después (derecha) de reducir la cantidad de ruido en una imagen RAW.

Para perfilar un archivo RAW

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Seleccione uno o varios archivos RAW que desee importar y haga clic en **Importar**.
3. En el Laboratorio de archivos RAW, haga clic en la ficha **Detalle**.
4. Mueva el deslizador **Nitidez** para mejorar la definición de una imagen.

Para reducir el ruido en un archivo RAW

1. En el Laboratorio de archivos RAW, haga clic en la ficha **Detalle**.
2. Mueva cualquiera de los deslizadores siguientes hacia la derecha:
   - **Ruido de luminancia**: para reducir la cantidad de ruido de luminancia.
   - **Ruido de color**: para reducir la cantidad de ruido de color. Los valores altos pueden reducir la precisión del color en una imagen.

El ajuste de la configuración de ambos valores, **Ruido de luminancia** y **Ruido de color**, produce mejores resultados.

Previsualizar archivos RAW y obtener información de imagen

Al previsualizar archivos RAW de varias maneras, puede evaluar los ajustes de color y tono que realice. Por ejemplo, puede girar imágenes, aplicar panorámica a una nueva área, aumentar o reducir la imagen, y seleccionar el modo de visualización de la imagen procesada en la ventana de previsualización.

Puede obtener información acerca del modo de color, tamaño y resolución del archivo RAW. Además, puede obtener información acerca de la cámara y de la configuración de cámara utilizada cuando se tomó la foto.

Para previsualizar archivos RAW

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2 Seleccione uno o varios archivos RAW que desee importar y haga clic en **Importar**.
3 En el Laboratorio de archivos RAW, realice una de las tareas que aparecen en la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Desplazarse a un área diferente de la imagen	Utilizando la herramienta **Mano** , arrastre la imagen hasta que quede visible el área que le interese.
Aumentar y reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar** o **Reducir** . También puede aumentar (acercar) o reducir (alejar) la imagen usando el deslizador **Zoom**.
Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Zoom para encajar** .
Visualizar una imagen a tamaño real	Haga clic en el botón **100%** .
Ver la imagen corregida en una única ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Previsualización a pantalla completa** .
Ver la imagen corregida en una ventana y la original en otra	Haga clic en el botón **Antes y después a pantalla completa** .
Ver la imagen en una ventana con un separador entre la versión original y la corregida	Haga clic en el botón **Antes y después a pantalla dividida** . Mueva el cursor sobre la línea de división discontinua y arrastre para mover el separador a otra área de la imagen.

Para obtener información acerca de un archivo RAW

- En Laboratorio de archivos RAW, haga clic en la ficha **Propiedades**. Podrá ver cualquiera de las propiedades disponibles para el archivo RAW seleccionado, tales como el espacio de color, el fabricante y el modelo de la cámara, la distancia focal, el tiempo de exposición y la velocidad ISO.

Impresión

Conceptos básicos de impresión....757
Preparar archivos para proveedores de servicios de impresión....771

CorelDRAW 2019

Conceptos básicos de impresión

CorelDRAW proporciona más opciones para imprimir trabajos.

Esta sección incluye los siguientes temas:

- "Imprimir proyectos" (página 757)
- "Diseñar trabajos de impresión" (página 758)
- "Vista previa de impresión" (página 759)
- "Estilos de impresión" (página 760)
- "Ajustar los trabajos de impresión" (página 761)
- "Impresión precisa de los colores" (página 762)
- "Imprimir en una impresora PostScript" (página 764)
- "Fusión de impresión" (página 766)
- "Resúmenes de comprobaciones previas" (página 770)

Imprimir proyectos

Con CorelDRAW, puede imprimir una o varias copias del mismo dibujo. También puede especificar el tipo de página y el rango de páginas que desea imprimir.

Antes de imprimir un dibujo, puede especificar determinadas propiedades de la impresora, como las opciones de tamaño del papel y de dispositivo. Por ejemplo, puede especificar funciones de la impresora, tales como el grapado para hojas impresas a doble cara.

Para definir las propiedades de la impresora

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **General**.
3. En el área **Destino**, elija una impresora del cuadro de lista **Impresora**.
4. Haga clic en el botón **Preferencias de impresora** .
5. Defina las propiedades apropiadas en el cuadro de diálogo.

Para imprimir trabajos

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **General**.
3 En el área **Destino**, elija una impresora de lista **Impresora**.
4 En el área **Destino**, elija un tamaño de página y una opción de orientación de lista **Orientación**.
5 En el área **Copias**, escriba un valor en el cuadro **Número de copias**.
Si desea imprimir las copias intercaladas, active la casilla **Intercalar**.
6 En el área **Rango de impresión**, active una de las opciones siguientes:
- **Documento actual**: imprime el dibujo activo
- **Página actual**: imprime la página activa
- **Páginas**: imprime las páginas especificadas.
- **Documentos**: imprime los documentos especificados.
- **Selección**: imprime los objetos seleccionados

Si activa la opción **Páginas**, puede elegir si desea imprimir un rango de páginas, solo las páginas pares, solo las páginas impares o tanto páginas pares como impares.

También es posible

Hacer coincidir la orientación de la impresora con la del documento automáticamente	En el área **Destino**, elija la opción **Coincidir orientación** del cuadro de lista **Orientación**.
Aplicar el tamaño de página predeterminado de la impresora	En el área **Destino**, elija la opción **Usar predeterminado de la impresora** del cuadro de lista **Orientación**.

Es necesario seleccionar objetos antes de imprimir una selección.

Algunas impresoras son compatibles con la función de hacer coincidir automáticamente el tamaño y la orientación de la página. Para activar esta opción deberá modificar la configuración de compatibilidad del controlador de la impresora haciendo clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global** y haciendo clic en **Impresión**. A continuación, haga clic en **Compatibilidad de controladores** y active la casilla **Imprimir encajando en el tamaño del papel**. En el cuadro de diálogo **Imprimir**, puede elegir **Coincidir orientación y tamaño** en el cuadro de lista **Orientación**.

Diseñar trabajos de impresión

Es posible diseñar trabajos de impresión mediante la especificación de su tamaño, posición y escala. La disposición en mosaico de un trabajo de impresión imprime partes de cada página en hojas de papel distintas que pueden ensamblarse en una sola hoja. Esta opción serviría por ejemplo para disponer en mosaico un trabajo de impresión cuyo tamaño es superior al del papel de la impresora.

Para especificar el tamaño y la posición de un trabajo de impresión

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **Diseño**.
3 En el área **Posición y tamaño de imagen**, active una de las opciones siguientes:
- **Como en el documento**: conserva el tamaño de la imagen como aparece en el documento.
- **Encajar en página**: cambia el tamaño y posiciona el trabajo de impresión para que quepa en una página impresa.
- **Cambiar artwork a**: permite que el usuario elija una posición en el cuadro de lista para ajustar la posición del trabajo de impresión.

La activación de la opción **Cambiar artwork a** permite especificar el tamaño, la posición y la escala en los cuadros correspondientes.

También puede elegir un diseño de imposición, tal como **2 x 2 (4-up)** o **2 x 3 (6-up)**, en el cuadro de lista **Diseño de imposición**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Diseños de imposición" en la página 772.

Para disponer un trabajo de impresión en mosaico

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **Diseño**.
3 Active la casilla de verificación **Páginas en mosaico**.
4 Escriba valores en los cuadros siguientes:
- **Mosaico superpuesto**: permite especificar la cantidad por la que se superpondrán los mosaicos.
- **% anchura de página**: permite definir el porcentaje de anchura de la página que van a ocupar los mosaicos.

Para incluir marcas de alineación en mosaico, active la casilla **Incluir marcas de mosaico**.

Vista previa de impresión

Es posible ver una presentación preliminar del trabajo para comprobar la posición y el tamaño del trabajo de impresión en papel. Si desea obtener una vista detallada, puede aplicar el zoom en la vista de un área. Se puede ver cómo van a aparecer las separaciones de color al imprimirse.

Antes de imprimir un trabajo, podrá ver un resumen de las dificultades del trabajo para detectar posibles problemas de impresión. Por ejemplo, se puede comprobar si el trabajo actual presenta errores de impresión, posibles problemas de impresión y las sugerencias para resolverlos.

Para previsualizar un trabajo de impresión

- Haga clic en **Archivo** ▸ **Vista previa de impresión**.

  Para cerrar la presentación preliminar, haga clic en **Archivo** ▸ **Cerrar presentación preliminar**.

Para ver rápidamente una presentación preliminar del trabajo de impresión en el cuadro de diálogo **Imprimir**, haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir** y haciendo clic en **Mini vista de previa** botón ▼.

Para aumentar la página de previsualización

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Vista previa de impresión**.
2 Haga clic en la herramienta **Zoom** de la caja de herramientas y seleccione con recuadro un área.

Para previsualizar separaciones de color

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir Presentación preliminar**.

2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Activar separaciones de color** .

Para previsualizar una imagen compuesta, haga clic en **Ver** ▸ **Previsualizar separaciones** ▸ **Compuesta**.

Para ver las separaciones de color individuales, haga clic en las fichas que se muestran en la parte inferior de la ventana de aplicación.

Para ver un resumen de los problemas de un trabajo de impresión

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **Comprobaciones previas**.

Si no se detecta ningún problema de impresión, el nombre de la ficha será **"Sin problemas"**. Si se detectan problemas, el nombre de la ficha mostrará el número de problemas encontrados.

Si desea excluir determinados problemas de la función de comprobaciones previas, haga clic en el botón **Configuración** , haga doble clic en **Impresión** y desactive las casillas de verificación correspondientes a dichos problemas.

Para guardar la configuración, haga clic en el botón **Añadir configuración de comprobaciones previas** y escriba un nombre en el cuadro **Guardar estilo de comprobaciones previas como**.

Estilos de impresión

Un estilo de impresión es una serie de opciones de impresión guardadas. Cada estilo de impresión es un archivo individual. Esto le permite mover un estilo de impresión de un equipo a otro, hacer copias de seguridad del mismo y guardar estilos de impresión específicos de un documento en el mismo directorio del archivo.

Puede seleccionar un estilo de impresión existente, crear uno nuevo o editar uno existente y guardar los cambios. También puede eliminar un estilo de impresión si lo desea.

Para elegir un estilo de impresión

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **General**.

3 En el cuadro de lista **Estilo de impresión**, elija una de las opciones siguientes:

- **CorelDRAW predeterminado**
- **Explorar**

Para crear un estilo de impresión

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **General**.

3 Defina las opciones de impresión.

4 Click **Save as**.

5 Elija la carpeta en la que desee guardar el estilo de impresión.

6 Escriba un nombre para el estilo en el cuadro **File name**.

Puede también guardar un estilo de impresión si hace clic en **Archivo** ▸ **Presentación preliminar** y, a continuación, en el botón **Guardar estilo de impresión como** +.

Para editar un estilo de impresión

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir** **Presentación preliminar**.
2. Elija un estilo de impresión en el cuadro de lista **Estilo de impresión**.
3. Modifique las opciones de impresión apropiadas.
4. Click **Save as**.
5. Elija la carpeta donde está guardado el estilo de impresión.
6. Haga clic en el nombre del archivo.
7. Haga clic en **Guardar**.

Para no perder la configuración modificada, debe guardarla como un estilo de impresión o aplicar los cambios antes de cancelar la operación.

Para eliminar un estilo de impresión

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir** **Presentación preliminar**.
2. Seleccione un estilo de impresión.
3. Haga clic en el botón **Eliminar estilo de impresión** —.

Ajustar los trabajos de impresión

Puede ajustar los trabajos de impresión para garantizar la calidad de impresión. Puesto que a veces los problemas se producen cuando está imprimiendo texto en un dispositivo de impresión que no es PostScript (impresora GDI), puede reducir el tiempo de impresión especificando la compatibilidad del controlador con los dispositivos de impresión que no son PostScript. Si desea obtener más información, consulte la sección "Impresión precisa de los colores" en la página 762.

Si un dispositivo de impresión tiene dificultades para procesar grandes mapas de bits, puede dividir un mapa de bits en porciones más pequeñas y manejables mediante la especificación de un umbral de salida. Si aparece alguna línea cuando el dispositivo imprime porciones del mapa de bits, puede establecer un valor de superposición para producir una imagen perfecta.

En ocasiones, es posible que experimente dificultades al imprimir archivos complejos. Para imprimir archivos complejos, puede que sea necesario invertir una cantidad de tiempo importante arreglando problemas y corrigiendo los archivos. Otra opción es convertir una página en un mapa de bits, técnica denominada rasterización, que le permitirá imprimir archivos complejos más fácilmente.

Para reducir el tamaño de los archivos, se puede realizar un submuestreo de los mapas de bits. Como los mapas de bits se componen de píxeles, cuando hace un submuestreo de un mapa de bits, el número de píxeles por línea se reduce, lo cual disminuye a su vez el tamaño del archivo.

Para especificar la configuración de compatibilidad de controlador

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.
2. Haga clic en **Impresión** y seleccione **Compatibilidad de controladores**.

3 Elija un dispositivo de impresión no PostScript en el cuadro de lista **Impresora**.

4 Active las casillas correspondientes a las opciones de configuración que desee utilizar.

Para elegir un umbral y una superposición de porciones

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.

2 Haga clic en **Imprimir**.

3 En el área **Configuración especial**, elija los valores en los siguientes cuadros de lista:
- **Umbral de salida de mapa de bits (K)**
- **Superposición en porciones de mapas de bits**

Para imprimir como mapa de bits

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 En la ficha **General**, active la casilla **Imprimir como mapa de bits** y escriba un número en el cuadro **ppp** para establecer la resolución.

Para submuestrear mapas de bits

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.

3 En el área **Submuestreo de mapa de bits**, active cualquiera de las casillas siguientes y escriba un valor en el cuadro correspondiente:
- **Color y escala de grises**
- **Monocromo**

El submuestreo de mapas de bits solo les afecta cuando su resolución es superior a la resolución especificada en el área **Submuestreo de mapa de bits**.

Impresión precisa de los colores

CorelDRAW permite administrar los colores al imprimir para garantizar una reproducción precisa de los colores. Puede imprimir el documento con su configuración de color intacta o elegir una configuración de color alternativa solo para la impresión. También puede imprimir un documento utilizando la configuración de prueba de colores especificada previamente en la ventana acoplable **Prueba de color**.

Además, puede elegir una representación para interpretar de forma eficaz los colores fuera de gama al imprimir. La representación adecuada dependerá del contenido gráfico del documento.

Si desea obtener más información sobre la administración de color, consulte la sección "Administración del color" en la página 421.

Notas para impresoras GDI

Las impresoras GDI solo son compatibles con dos espacios de color: RGB y Escala de grises. Si el documento contiene colores procedentes de varios espacios de color, como por ejemplo RGB, CMYK y colores directos, deberá convertir todos los colores a RGB o a escala de grises antes de imprimir.

Puede determinar si una impresora es GDI haciendo clic en **Archivo** ▸ **Imprimir** y eligiendo una impresa del cuadro de lista **Impresora**. Si la ficha **PostScript** no aparece en la parte superior del cuadro de diálogo, esto quiere decir que la impresora seleccionada es una impresora GDI.

La tabla siguiente describe varios métodos para administrar el color cuando se utiliza una impresora GDI.

Procedimiento	En el cuadro de diálogo Imprimir
Imprimir el documento y conservar los colores RGB o de escala de grises	Haga clic en la ficha **Color** y elija el modo de color apropiado en el cuadro de lista **Salida de colores**.
Imprimir el documento con sus colores originales	Haga clic en la ficha **Color** y elija el perfil de color del documento en el área **Perfil del documento** del cuadro de lista **Perfil de color**.
Imprimir el documento y convertir los colores del mismo a colores de la impresora	Elija el perfil de color de la impresora en el cuadro de lista **Perfil de color**.

Notas para impresoras PostScript

La mayoría de impresoras PostScript son compatibles con el uso de varios espacios de color en un documento. Por ejemplo, un documento podría contener colores provenientes de varios espacios de color, como RGB, CMYK y Escala de grises.

La tabla siguiente describe varios métodos para administrar el color cuando se utiliza una impresora PostScript.

Procedimiento	En el cuadro de diálogo Imprimir
Imprimir el documento con sus colores originales	Haga clic en la ficha **Color** y elija **Nativo** en el cuadro de lista **Salida de colores**.
Imprimir un documento que contiene varios modos de color utilizando un solo modo de color	Haga clic en la ficha **Color** y elija un modo de color del cuadro de lista **Salida de colores**. Si la impresora solo es compatible con un modo de color, puede controlar la conversión de color en CorelDRAW.
Imprimir un documento que contiene un solo modo de color	Haga clic en la ficha **Color** y elija el perfil de color en los cuadros de lista **Salida de colores como** y **Perfil de color:**.

Para especificar la configuración de color para la impresión

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Active la opción **Color del documento**.
   Si ha seleccionado una impresora PostScript, puede elegir una de las opciones siguientes del cuadro de lista **Conversiones del color**:
   - CorelDRAW: permite que la aplicación realice la conversión del color.
   - (impresora seleccionada): deja que la impresora seleccionada realice la conversión del color (Esta opción solo está disponible si la impresora seleccionada es PostScript.)
4. Elija un modelo de color en el cuadro de lista **Salida de colores**.
   Este procedimiento le permite fusionar todos los colores del documento en un modelo de color específico al imprimir.

También es posible

Convertir los colores directos en cuatricromía	Active la casilla **Convertir colores directos a**. Si seleccionó la opción **Nativo** en el cuadro de lista **Salida de colores**, deberá seleccionar un modo de color del cuadro de lista.

También es posible

Elegir un perfil de color para la corrección de colores al imprimir en una impresora determinada	Elija un perfil de color en el cuadro de lista de **Perfiles de color**. Esta opción solo está disponible para algunos modelos de color.
Conservar los valores de color asociados con el modelo de color seleccionado	Active la casilla **Conservar números (de modelo de color)**.

Para imprimir utilizando opciones de configuración de prueba de color

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Active la opción **Prueba de color** para aplicar las opciones de configuración de color seleccionadas en la ventana acoplable **Prueba de color**.
   Si desea corregir los colores de prueba, puede elegir un perfil de color del cuadro de lista **Perfil de color**.
4. Haga clic en **Imprimir**.

Para especificar una representación para la impresión

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. En el cuadro de lista **Representar**, elija una de las siguientes opciones:
   - **Colorimétrico relativo**: ideal para producir pruebas en impresoras sin conservar el punto blanco.
   - **Colorimétrico absoluto**: para conservar el punto blanco y realizar pruebas.
   - **Perceptual**: para diversas imágenes, especialmente mapas de bits y fotografías.
   - **Saturación**: para gráficos vectoriales y para conservar colores muy saturados (líneas, texto y objetos de colores uniformes como diagramas).

Imprimir en una impresora PostScript

PostScript es un lenguaje de descripción de páginas que envía instrucciones de impresión a un dispositivo PostScript. Todos los elementos de un trabajo de impresión (por ejemplo, curvas y texto) se representan mediante líneas de código PostScript que la impresora interpreta para producir el documento. Para una compatibilidad óptima, puede elegir una opción PostScript independiente de dispositivo. También puede seleccionar un archivo de descripción de impresora PostScript (PPD). Los archivos de descripción de impresora PostScript describen las capacidades y funciones de la impresora PostScript y se obtienen del fabricante de la impresora.

Puede aumentar automáticamente las etapas de degradado en un relleno degradado para reducir la aparición de bandas. El aumento del número de etapas utilizadas para representar rellenos degradados produce un sombreado más uniformado al imprimir. Para garantizar que su trabajo de impresión se imprima correctamente, también puede reducir la complejidad de las curvas mediante la disminución de la suavidad de las mismas. La suavidad de la curva determina lo suave que la curva aparece impresa.

Puede que un trabajo de impresión que contenga demasiadas fuentes no se imprima correctamente. Por otro lado, un trabajo de impresión que contenga demasiados colores directos aumenta el tamaño del archivo. Puede especificar las opciones PostScript para que se le avise cuando un trabajo de impresión contiene más fuentes o colores directos que un grupo especificado.

De forma predeterminada, el controlador de impresora descarga fuentes Type1 al dispositivo de impresión. Puede desactivar la opción **Descargar fuentes Type 1**, para que las fuentes se impriman como gráficos (curvas o mapas de bits). Esto puede resultar útil cuando el archivo contiene muchas fuentes cuya descarga duraría mucho o produciría un error debido al tamaño de archivo. Las versiones de mapas de bits de las fuentes TrueType tienen un mejor aspecto en letra pequeña y se imprimen más rápido que las fuentes normales. Puede especificar el número máximo de fuentes de mapa de bits que pueda contener un trabajo de impresión.

Para seleccionar un archivo de descripción de impresora PostScript (PPD)

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **General**.
3 En el área **Destino**, elija una impresora PostScript del cuadro de lista **Impresora**.
4 Active la casilla **Usar PPD**.
5 Elija la carpeta donde está almacenado el archivo.
6 Haga doble clic en el nombre del archivo.

Para imprimir en un dispositivo PostScript

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **General**.
3 En el área **Destino**, elija una impresora PostScript del cuadro de lista **Impresora**.
4 Haga clic en la ficha **PostScript**.
5 En el cuadro de lista del área **Compatibilidad**, elija el nivel PostScript que corresponda a la impresora.
Si desea imprimir comprimiendo los mapas de bits, elija una opción del cuadro de lista **Tipo de compresión** en el área **Mapas de bits**. Si elige la compresión JPEG, puede mover el deslizador **Calidad JPEG** para ajustar la compresión.

La configuración de compresión de mapas de bits se puede guardar en archivos PS o PRN (PostScript Interpreted) al imprimir un archivo con un controlador PostScript. Si desea obtener información sobre la impresión en un archivo, consulte la sección "Para imprimir en un archivo" en la página 771.

Para poner a prueba rellenos degradados para impresión de bandas

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **Comprobaciones previas**.
Si no se detecta ningún problema de impresión, el nombre de la ficha será **"Sin problemas"**. Si se detectan problemas, el nombre de la ficha mostrará el número de problemas encontrados.
3 Haga clic en **Configuración**.
4 Haga doble clic en **Impresión**.
5 Active la casilla **Rellenos degradados con bandas**.

Si desea optimizar rellenos degradados para reducir la complejidad, active la casilla de verificación **Optimizar rellenos degradados** en la ficha **PostScript**.

Solo se pueden poner a prueba para impresión de bandas rellenos degradados lineales.

Para aumentar automáticamente etapas de degradado

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **PostScript**.
3 Active la casilla **Aumento automático de etapas de degradado**.

Para reducir la complejidad de las curvas

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **PostScript**.

3 Active la casilla **Aumento automático de suavidad**.

La reducción de la complejidad de las curvas puede reducir los problemas de impresión causados por curvas con un exceso de nodos, pero supone un incremento del tiempo de impresión.

Para establecer opciones de advertencia de separaciones de color y fuentes

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Impresión**.

3 Haga clic en la pestaña **Estilo de impresión**.

4 En el cuadro de lista **Advertencia de separaciones de color directo**, elija una de las opciones siguientes:

- **Si se utilizan algunos de los colores directos**
- **Si se utiliza más de 1 color directo**
- **Si se utilizan más de 2 colores directos**
- **Si se utilizan más de 3 colores directos**

5 En el cuadro de lista **Muchas fuentes (comprobación previa)**, seleccione un número.

Para desactivar la descarga de fuentes Type 1

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **PostScript**.

3 Desactive la casilla **Descargar fuentes Type 1**.

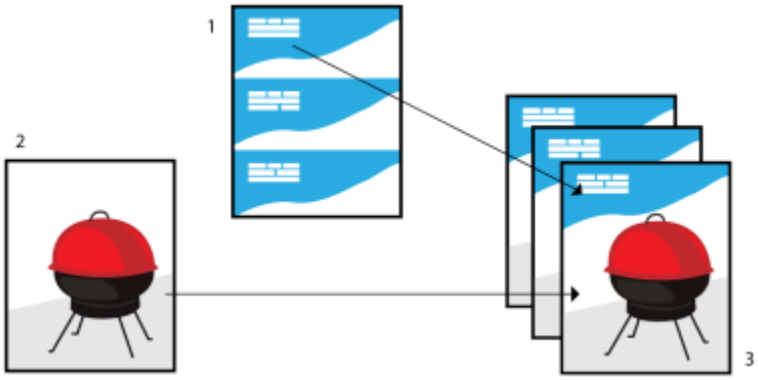
Las fuentes Type 1 se pueden descargar solo para dispositivos PostScript.

Al activar la casilla de verificación **Descargar fuentes Type 1**, se activará de forma predeterminada la casilla de verificación **Convertir TrueType a Type1**. Esto garantiza que las fuentes TrueType se conviertan a fuentes Type1 para que se puedan descargar. Desactive la casilla de verificación **Convertir TrueType a Type1** solo si el dispositivo de salida tiene problemas para interpretar fuentes Type1.

Fusión de impresión

CorelDRAW le permite combinar texto de un origen de datos con un dibujo. Al fusionar documentos, puede producir varias copias diferentes de un dibujo. Puede utilizar documentos fusionados para crear documentos personalizados, como listas de distribución, cuestionarios y documentos de marketing, en los que cada documento contiene información específica de un registro en un origen de datos, como un archivo de texto o un origen de datos ODBC (archivo de Microsoft Excel o Microsoft Access).

Cuando fusiona documentos, en realidad está creando un documento formulario en CorelDRAWy combinándolo con un origen de datos. Un documento formulario proporciona el patrón y el diseño para un documento fusionado. Un origen de datos proporciona información para el dibujo durante la fusión. CorelDRAW es compatible con los archivos de origen de datos siguientes: archivos de texto (TXT), archivos de valores separados por comas (CSV), archivos Rich Text Format (RTF) y cualquier archivo que se pueda abrir mediante un origen de datos ODBC.



Documento de origen de datos (1), documento formulario (2) y documentos fusionados (3).

Creación de un archivo de origen de datos

La información contenida en un archivo de origen de datos se encuentra organizada en campos y registros. Un campo puede contener uno o más caracteres. Los campos pueden contener datos alfanuméricos o únicamente datos numéricos. Por ejemplo, un registro puede incluir un nombre, apellidos, una dirección y otra información de contacto. Cada elemento de ese registro, como el nombre, los apellidos o la dirección, se identifica como un campo. Un registro puede contener uno o más campos.

Puede crear un archivo de origen de datos o importar uno existente. Para crear un archivo de texto de datos, puede utilizar CorelDRAW o un editor de texto. Los datos contenidos en un archivo de origen de datos pueden editarse en cualquier momento.

Creación de un documento formulario

Los documentos formulario se crean de una forma similar a como se crearía un dibujo normal. La principal diferencia radica en que en los documentos formulario se insertan campos de fusión, que se sustituyen por información del origen de datos durante el proceso de fusión.

Asociación de un documento formulario con un archivo de origen de datos

Si utiliza CorelDRAW para crear un archivo de datos o si importa un archivo de datos existente en CorelDRAW, el archivo de datos se asociará con el documento formulario. La asociación siempre se almacena con el documento y no puede cambiarse.

Ejecución de una fusión

CorelDRAW proporciona varias opciones de salida para los documentos de fusión. Puede imprimir un documento de fusión o guardarlo en un documento nuevo. Al imprimir un documento de fusión, el documento formulario se fusiona con el archivo de origen de datos durante la impresión. Al guardar el documento fusionado en un archivo nuevo, la aplicación fusiona el documento formulario con los datos procedentes del archivo de origen de datos y se crea un archivo CorelDRAW. Podrá utilizar este archivo para previsualizar la salida final y realizar pequeños ajustes antes de la impresión. Si ha de realizar cambios importantes, como añadir o cambiar la posición de los campos de fusión o añadir nuevos registros, deberá trabajar con el documento formulario.

Para crear un archivo de origen de datos con CorelDRAW

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Fusión de impresión** ▸ **Crear/cargar fusión de impresión**.
2. En el cuadro de diálogo **Fusión de impresión**. haga clic en **Añadir columna**.
3. En el cuadro de diálogo **Añadir columna**, escriba un nombre de columna en el cuadro **Nombre** y, a continuación, realice una de las siguientes acciones:
   - Para crear un campo de texto, active la opción **Texto**, escriba un nombre de campo y haga clic en **Añadir**,
   - Para crear un campo numérico, active la opción **Numérico**, escriba un nombre de campo y haga clic en **Añadir**, En el área **Opciones de campos numéricos**, puede aplicar el formato de los datos en un campo numérico escogiendo un formato del cuadro de lista **Formato** e incrementar automáticamente el valor de un campo numérico activando la casilla **Incrementar continuamente el valor** y especificando los valores de inicio y de fin en los cuadros correspondientes.

   Repita este paso para cada campo de la fusión.

4 Haga clic en **Añadir un registro** y escriba los datos en los campos correspondientes a dicho registro.

Repita este paso para cada registro de la fusión.

5 Haga clic en **Guardar fuente de datos**.

6 En el cuadro de diálogo **Guardar como**, escriba un nombre de archivo, seleccione la unidad y la carpeta donde desea guardar el archivo, escoja un formato de archivo y haga clic en **Guardar**.

También es posible

Editar una columna de campo	Haga clic en un campo de la lista y seleccione **Editar columna**.
Eliminar una columna de campo	Haga clic en un campo de la lista y seleccione **Eliminar columna**.
Suprimir un registro	Haga clic en un registro y seleccione el botón **Eliminar un registro** .
Visualizar registros	Haga clic en una de las opciones siguientes: • **Ver todos los registros**: le permite ver todos los registros contenidos en un archivo de origen de datos. • **Ver un solo registro**: permite mostrar el registro seleccionado
Examinar registros	Haga clic en cualquiera de los botones siguientes: • **Primer registro** • **Registro siguiente** • **Registro anterior** • **Último registro**
Ir a un registro específico	Escribo un número de registro en el cuadro **Ir al registro** y haga clic en **Ir al registro**.

Hay disponibles varios formatos numéricos en CorelDRAW. Por ejemplo, el formato X.0 representa el valor 1 como 1.0; el formato 00X representa el valor 1 como 001.

Para crear un origen de datos con un editor de texto

1 Abra un editor de texto cualquiera y cree un archivo nuevo.

2 En la primera línea, escriba el número de campos de fusión que desea insertar en el dibujo. Por ejemplo:

```
3
```

3 En la segunda línea, escriba los nombres de los campos de fusión y utilice barras invertidas entre ellos. Todos los campos de fusión deben tener una barra invertida al principio y al final. Por ejemplo:

```
\Nombre\\Fecha\\Profesor\
```

4 En las líneas siguientes, escriba los datos que desea que aparezcan en el documento fusionado. Cada línea se corresponde con un registro. Por ejemplo:

```
\Ana Garrido\\6 de septiembre de 2020\\ Randy Harris\
\Francisco Moreno\\13 de enero de 2020\\ Carmen Moreno\
```

5 Guarde el archivo como archivo de texto en formato ANSI (extensión **.txt**) o como archivo RTF.

Las barras invertidas funcionan como marcadores que indican el comienzo y el final de los campos de fusión; por este motivo, no puede utilizar este símbolo como parte de los datos de los campos.

Los datos en los campos deben terminar con un carácter. Los espacios en blanco o líneas vacías antes de las barras invertidas impiden que la fusión se realice correctamente.

Para importar un archivo de origen de datos

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Fusión de impresión** ▸ **Crear/cargar fusión de impresión**.
2. En el cuadro de diálogo **Fusión de impresión**, haga clic en **Importar archivo**.
3. En el cuadro de diálogo **Abrir**, desplácese hasta la unidad y la carpeta donde se encuentra almacenado el archivo de datos.
4. Elija un archivo.
5. Haga clic en **Abrir**.

Para importar un archivo de origen de datos ODBC

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Fusión de impresión** ▸ **Crear/cargar Fusión de impresión**.
2. En el cuadro de diálogo **Fusión de impresión**, haga clic en **Abrir origen de datos ODBC**.
3. En el cuadro de diálogo **Seleccionar origen de datos**, realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en la pestaña **Origen de datos de archivo** y seleccione el origen de datos de archivo que describe la unidad a la que desea conectarse. Puede usar cualquier origen de datos de archivo relacionada con un controlador ODBC instalado en su equipo.
   - Haga clic en la pestaña **Origen de datos de equipo** en **Nombre de origen de datos**, seleccione un tipo de origen de datos y haga clic en **Aceptar**.
4. Seleccione la base de datos que desea importar y haga clic en **Aceptar**.

Para crear un documento formulario

1. Abra un dibujo en el que desee insertar campos de fusión.
2. Haga clic en **Archivo** ▸ **Fusión de impresión** ▸ **Crear/cargar fusión de impresión**.
3. En el cuadro de diálogo **Fusión de impresión**, seleccione o cree un archivo de origen de datos.
4. Haga clic en **Finalizar**.
5. En la ventana acoplable **Fusión de impresión**, seleccione un nombre de campo en los **Campos** y haga clic en **Insertar campo**.

   CorelDRAW sitúa el campo de fusión en el centro de la visualización actual. Si desea cambiar la posición del campo de fusión, arrástrelo a una nueva ubicación en la página de dibujo.
6. Repita el paso 5 para insertar más campos.

Para llevar a cabo una fusión e imprimir el documento

1. En la ventana acoplable **Fusión de impresión**, haga clic en uno de los siguientes elementos:
   - Haga clic en **Fusionar en nuevo documento** y haga clic en **Imprimir**.
   - Haga clic en **Realizar fusión de impresión** y haga clic en **Imprimir**.
2. Especifique la configuración de impresora que desee.
3. Haga clic en **Imprimir**.

   Si desea imprimir todos los registros y páginas, active la opción **Documento actual**.

Para llevar a cabo una fusión y guardar el documento en un archivo nuevo

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Fusión de impresión** ▸ **Crear/cargar fusión de impresión**.

También puede llevar a cabo una fusión y guardar el documento en un archivo nuevo. Para ello, haga clic en **Fusionar a documento nuevo** en la barra de herramientas **Imprimir fusión**.

Resúmenes de comprobaciones previas

Las comprobaciones previas verifican el estado de su archivo antes de que decida imprimirlo y ofrecen un resumen de incidencias y problemas potenciales, así como sugerencias para resolverlos. Es posible especificar los problemas que debe comprobar la función Comprobaciones previas. También es posible guardar la configuración de Comprobaciones previas. Si desea obtener más información sobre configuraciones específicas de la función Comprobaciones previas, consulte alguno de los recursos siguientes:

- Si desea comprobar problemas relacionados con la impresión de un archivo, consulte la sección "Para ver un resumen de los problemas de un trabajo de impresión" en la página 760.
- Si desea comprobar problemas relacionados con la publicación de un archivo PDF, consulte la sección "Para ver el resumen de comprobaciones previas de un archivo PDF" en la página 824.
- Si desea comprobar problemas relacionados con la exportación a Adobe Illustrator (AI), consulte la sección "Para ver el resumen de comprobaciones previas de un archivo AI" en la página 831.
- Para comprobar problemas relacionados con la exportación a un archivo SWF, consulte la sección "Para visualizar el resumen de problemas de un archivo Adobe Flash" en la página 863.
- Si desea comprobar problemas relacionados con la exportación de un archivo SVG, consulte la sección "Scalable Vector Graphics (SVG)" en la página 859.

Preparar archivos para proveedores de servicios de impresión

Con CorelDRAW, puede preparar trabajos de impresión para su envío a un proveedor de servicios de impresión.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Preparación para un proveedor de servicios de impresión" (página 771)
- "Diseños de imposición" (página 772)
- "Marcas de impresora" (página 774)
- "Mantener enlaces OPI" (página 777)
- "Separaciones de color" (página 777)
- "Sobreimpresión de color" (página 778)
- "Configuración de Sobreimpresión en RIP" (página 781)
- "Imprimir en película" (página 784)
- "Preparación de anuncios web para su impresión" (página 784)
- "Operaciones con un proveedor de servicios de impresión" (página 786)

Preparación para un proveedor de servicios de impresión

Puede imprimir un dibujo en un archivo, lo que permite al proveedor de servicios de impresión enviar el archivo directamente a un dispositivo de salida. Si no sabe con seguridad las opciones que debe elegir, póngase en contacto con el proveedor de servicios de impresión.

Si desea obtener más información sobre impresión comercial, consulte la sección "Operaciones con un proveedor de servicios de impresión" en la página 786.

Para imprimir en un archivo

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **General**.
3. En el área **Destino**, active la casilla **Imprimir en un archivo** y seleccione una de las siguientes opciones del cuadro de lista:
   - **Archivo único**: imprime todas las páginas de un documento en un solo archivo.
   - **Páginas en archivos diferentes**: imprime cada página en un archivo distinto.
   - **Planchas en archivos diferentes**: imprime cada plancha en un archivo distinto.
4. Haga clic en **Imprimir**.

5 Seleccione una de las siguientes opciones en el cuadro de lista **Guardar como tipo**:
   - **Archivo de impresión**: guarda el archivo como un archivo PRN.
   - **Archivo PostScript**: guarda el archivo como un archivo PS.
6 Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
7 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
8 Haga clic en **Guardar**.

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

Diseños de imposición

Los diseños de imposición permiten imprimir varias páginas de un documento en una misma hoja de papel. Se puede elegir un diseño de imposición preestablecido para crear documentos como revistas y libros que se van a imprimir en una imprenta comercial; crear documentos que impliquen cortar o plegar, como etiquetas de correo, tarjetas de visita, folletos o tarjetas de felicitación; o imprimir varias miniaturas de un documento en una misma página. También es posible editar diseños de imposición preestablecidos para crear diseños propios.

Hay disponibles tres métodos de encuadernación preestablecidos para elegir, pero también se pueden personalizar. Al elegir un método de encuadernación preestablecido, todas las signaturas excepto la primera se ordenarán automáticamente.

Es posible ordenar las páginas de una signatura manual o automáticamente. Cuando se ordenan automáticamente las páginas, se puede elegir el ángulo de la imagen. Si tiene más de una página de izquierda a derecha o de arriba a abajo, puede especificar el tamaño de los medianiles entre las páginas; por ejemplo, puede utilizar la opción de espaciado de medianil automático, que ajusta el tamaño de los medianiles de manera que las páginas del documento rellenen todo el espacio disponible en el diseño.

Si imprime en una impresora de escritorio, puede ajustar los márgenes para acomodar el área no imprimible de una página. Si el margen es más pequeño que el área no imprimible, es posible que la impresora corte los bordes de algunas páginas o algunas marcas de impresora.

Para elegir un diseño de imposición preestablecido

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la pestaña **Diseño**.
3 Elija un diseño de imposición en el cuadro de lista **Diseño de imposición**.

El diseño que elija no afecta al documento original, solo al modo en que se imprime.

Para editar un diseño de imposición

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la pestaña **Diseño**.
3 Elija un diseño de imposición en el cuadro de lista **Diseño de imposición**.
4 Haga clic en **Modificar**.
5 Modifique la configuración que desee del diseño de imposición.
6 Haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar diseño de imposición**.
7 Escriba un nombre para el diseño de imposición en el cuadro **Guardar como**.

When editing an imposition layout, you should save it with a new name; otherwise the settings for a preset imposition layout will be overwritten.

Para seleccionar un método de encuadernación

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Vista previa de impresión**.

2 Haga clic en la herramienta **Diseño de imposición**.

3 En la barra de propiedades, elija **Editar configuración básica** en el cuadro de lista **Elemento que se editará**.

4 Escriba valores en los cuadros **Páginas transversales/abajo**.

Si desea que la página se imprima a doble cara, haga clic en el botón **Una/Dos caras**.

5 Seleccione uno de los métodos de encuadernación siguientes en el cuadro de lista **Modo de encuadernación**:

- **Encuadernación sin costura**: separa las páginas para pegarlas por el lomo.
- **Encuadernación a caballete**: pliega las páginas y las entrelaza entre sí.
- **Intercalar y cortar**: intercala y apila todas las signaturas juntas.
- **Encuadernación personalizada**: le permite organizar las páginas impresas en cada signatura.

Si elige **Encuadernación a caballete** o **Encuadernación personalizada**, escriba un valor en el cuadro correspondiente.

Si hace clic en el botón **Una/Dos caras** para imprimir a doble cara y el dispositivo en el que va a imprimir no es dúplex, un asistente le proporcionará automáticamente instrucciones sobre el modo en que debe insertar el papel en la impresora, para que pueda imprimir en ambas caras de la página.

Para ordenar las páginas

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Vista previa de impresión**.

2 Haga clic en la herramienta **Diseño de imposición**.

3 En la barra de propiedades, elija **Editar ubicaciones de página** en el cuadro de lista **Elemento que se editará**.

4 Haga clic en uno de los botones siguientes:

- **Orden automático inteligente**: ordena las páginas de una signatura automáticamente.
- **Orden automático secuencial**: ordena las páginas de izquierda a derecha y de arriba abajo
- **Orden automático clonado**: sitúa la página de trabajo en cada marco de la página que se puede imprimir

Si desea ordenar manualmente la numeración de las páginas, haga clic en la página y especifique el número de página en el cuadro **Página número de secuencia**.

5 Seleccione un ángulo en el cuadro de lista **Rotación de página**.

Para editar medianiles

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Vista previa de impresión**.

2 Haga clic en la herramienta **Diseño de imposición**.

3 En la barra de propiedades, elija **Editar medianiles y acabado** en el cuadro de lista **Elemento que se editará**.

4 Haga clic en uno de los botones siguientes:

- **Espaciado automático de medianiles** : ajusta el tamaño de los medianiles para que las páginas del documento rellenen todo el espacio disponible en el diseño
- **Medianiles iguales** : permite establecer medianiles horizontales y verticales del mismo tamaño.

5 Haga clic en uno de los botones siguientes:

- **Ubicación de corte** : coloca marcas de corte entre las páginas.
- **Ubicación de pliegue** : coloca marcas de pliegue entre las páginas.

Si hace clic en el botón **Medianiles iguales**, deberá especificar un valor en el cuadro **Tamaño de medianil**.

Los medianiles se pueden modificar solo si se ha seleccionado un diseño de imposición con dos o más páginas transversales y hacia abajo.

Para ajustar márgenes

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Vista previa de impresión**.

2 Haga clic en la herramienta **Diseño de imposición** .

3 En la barra de propiedades, elija **Editar márgenes** en el cuadro de lista **Elemento que se editará**.

4 Haga clic en uno de los botones siguientes:

- **Márgenes automáticos** : establece los márgenes automáticamente.
- **Márgenes iguales** : le permite igualar los márgenes derecho e izquierdo y los márgenes superior e inferior.

Si hace clic en el botón **Márgenes iguales**, deberá especificar valores en los cuadros **Márgenes superior/izquierdo**.

Cuando se prepara un trabajo para una imprenta comercial, el proveedor de servicios de impresión puede solicitar tamaños mínimos de los márgenes, por ejemplo, para las marcas de impresora.

Marcas de impresora

Las marcas de impresora proporcionan información en una página sobre cómo debería imprimirse un documento. También se puede especificar la posición de las marcas de impresora en la página.

Las marcas de impresora disponibles son las siguientes:

- **Marcas de corte/plegado**: representan el tamaño del papel y se imprimen en las esquinas de la página. Pueden imprimirse marcas de corte/plegado para utilizarlas como guías al recortar el papel. Si imprime varias páginas por hoja (por ejemplo, 2 filas por 2 columnas) puede elegir entre imprimir las marcas de corte/plegado en el borde externo de la página para quitarlas después del proceso de corte, o añadir marcas de corte alrededor de cada fila y columna. Las marcas de corte/plegado garantizan la aparición de dichas marcas en todas las planchas de un archivo CMYK independiente.
- **Límite de sangría**: determina cuánto puede sobrepasar una imagen las marcas de corte. Cuando se utiliza una sangría para extender el trabajo de impresión hasta el borde de la página, se debe definir un límite de sangría. La sangría requiere que el tamaño del papel en el que se imprima sea superior al tamaño del papel final que se desea, y el trabajo de impresión debe sobrepasar el borde del tamaño del papel final.
- **Marcas de registro**: son necesarias con objeto de alinear la película para pruebas o las planchas de impresión en una imprenta de color. Estas marcas se imprimen en cada hoja de una separación de color.
- **Barras de calibración de color**: se trata de escalas de colores que se imprimen en cada hoja de una separación de color y aseguran la reproducción exacta de los colores. Para ver las barras de calibración, asegúrese de que el tamaño de página del trabajo de impresión es mayor que el del trabajo que se vaya a imprimir.

- **Escalas de densitómetro**: se trata de una serie de cuadros grises que van de claro a oscuro. Estos cuadros son necesarios para probar la densidad de las imágenes de medios tonos. La escala de densitómetro se puede colocar en cualquier lugar de la página. También puede personalizar los niveles de gris que aparecen en cada uno de los siete cuadrados de la escala de densitómetro.
- **Números de página**: ayudan a organizar las páginas de una imagen que no incluye números de página, o bien cuando los números de página no corresponden a las páginas reales.
- **Información del archivo**: imprime información sobre el archivo, como el perfil de color; la configuración de medios tonos; el nombre, la fecha y la hora en que se creó la imagen; el número de plancha y el nombre del trabajo.

Para imprimir marcas de corte y plegado

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3. En el área **Marcas de acabado**, active la casilla de verificación **Marcas de corte/plegado**.

   Si desea imprimir todas las marcas de corte/plegado, desactive la casilla **Sólo exteriores**.

Para imprimir marcas de corte y plegado, asegúrese de que el papel en el que se imprime es 1,3 cm mayor en todos los lados que el tamaño de página de la imagen que vaya a imprimirse.

Para establecer marcas de corte, consulte la sección "Para editar medianiles" en la página 773.

Para imprimir marcas de corte y plegado compuestas

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.
2. Haga clic en **Imprimir**.
3. Haga clic en la pestaña **Estilo de impresión**.
4. En el cuadro de lista **Marcas de corte compuestas (PS)**, seleccione **Salida en todas las planchas**.

Para definir un límite de sangrado

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Diseño**.
3. Active la casilla **Límite de sangría**.
4. Escriba un valor en el cuadro **Límite de sangría**.

Normalmente, un límite de sangría entre 3,2 y 6,35 mm es suficiente. Cualquier objeto que se extienda más allá consume innecesariamente memoria y puede provocar problemas cuando se impriman varias páginas con sangrías en una sola hoja de papel.

Para imprimir marcas de registro

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3. En el área **Marcas de registro**, active la casilla **Imprimir marcas de registro**.
4. Elija un estilo de marca de registro en el selector **Estilo**.

Para imprimir marcas de registro, asegúrese de que el papel en el que se imprime es 1,3 cm mayor en todos los lados que el tamaño de página de la imagen que vaya a imprimirse.

Para imprimir barras de calibración de color y escalas de densitómetro

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3. En el área **Barras de calibración**, active las casillas apropiadas:
   - **Barra de calibración de color**
   - **Escalas de densitómetro**

   Si desea personalizar los niveles de gris en uno de los cuadrados de la escala de densitómetro, elija un número de la lista **Densidades** (valores más bajos representan cuadrados más claros) y escriba una nueva densidad para ese cuadro.

Para imprimir números de página

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3. En el área **Información de archivo**, active la casilla **Imprimir números de página**.

   Si desea colocar el número dentro de la página, active la casilla **Posición dentro de la página**.

Para imprimir la información de archivo

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3. En el área **Información de archivo**, active la casilla **Imprimir información de archivo**.
4. Escriba un nombre para el trabajo en el cuadro **Imprimir información de archivo**.

   Si desea colocar la información del archivo dentro de la página, active la casilla **Posición dentro de la página**.

Para colocar las marcas de impresora

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Vista previa de impresión**.
2. Haga clic en la herramienta **Ubicación de marcas** .
3. Haga clic en la barra de propiedades y, a continuación, en el botón **Colocar automáticamente rectángulo de marcas** .
4. Escriba valores en los cuadros **Rectángulo de alineación de marcas**.

También puede cambiar la posición de las marcas de impresora haciendo clic en un icono de marca de impresora de la ventana de presentación preliminar y arrastrando la caja delimitadora.

Si desea anexar las marcas de impresora en la caja delimitadora del objeto en vez de en la caja delimitadora de la página, haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**, en la ficha **Preimpresión** y active la casilla de verificación **Marcas en objetos**.

Mantener enlaces OPI

La interfaz OPI (Interfaz abierta de preimpresión) permite utilizar imágenes de baja resolución como marcadores de posición para las imágenes de alta resolución que aparecerán en el trabajo final. Cuando el proveedor de servicios de impresión reciba el archivo, el servidor OPI sustituirá las imágenes de alta resolución por marcadores de posición de baja resolución.

Para mantener enlaces OPI

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **PostScript**.

La pestaña **PostScript** sólo aparece para las impresoras que no son GDI. Si desea obtener más información, consulte la sección "Notas para impresoras GDI" en la página 762.

3 Active la casilla **Mantener enlaces OPI**.

La opción **Mantener enlaces OPI** solo está disponible para dispositivos PostScript.

Puede reducir el tiempo de trabajo si utiliza soluciones de servidor de administración de impresión y OPI, tales como Creo Color Central. Las muestras de baja resolución se crean automáticamente a partir de los originales de alta resolución y se colocan en CorelDRAW. Estos archivos contienen sus propios comentarios OPI, que el servidor Creo Color Central reconoce cuando recibe el trabajo para, a continuación, sustituir la versión de alta resolución del archivo por la de baja resolución.

Las imágenes de baja resolución deben etiquetarse como imágenes OPI (con software de terceros) antes de poder importarlas en un documento.

Separaciones de color

Si va a enviar un trabajo en color a un proveedor de servicios de impresión o a una imprenta, deberá crear las separaciones de color o dejar que lo haga dicho proveedor. Las separaciones de color son necesarias porque una imprenta normal solo aplica un color de tinta a una hoja de papel cada vez. Se puede especificar la impresión de las separaciones de color, incluido el orden en que se imprimen.

Las imprentas producen el color utilizando color de cuatricromía, color directo o ambos. En el momento de la impresión se pueden convertir los colores directos a colores de cuatricromía. Si desea obtener más información sobre los colores directos y de cuatricromía, consulte la sección "Elegir colores" en la página 360.

Al configurar pantallas de medios tonos para imprimir separaciones de color, se recomienda que utilice la configuración predeterminada; de lo contrario, puede que las pantallas se configuren de forma incorrecta y produzcan patrones muaré indeseables y una reproducción de color deficiente. No obstante, si está utilizando una unidad de fotocomposición, es necesario que la tecnología de pantalla coincida con la unidad de fotocomposición utilizada por el proveedor de servicios de impresión. Antes de personalizar una pantalla de medios tonos, póngase en contacto con el proveedor de servicios de impresión para determinar la configuración correcta.

Si tiene áreas sobreimpresas, puede seleccionar cómo imprimirlas. Si desea obtener más información sobre la sobreimpresión, consulte la sección "Sobreimpresión de color" en la página 778.

Para imprimir separaciones de color

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **Color**.

3 Active la opción **Separaciones**.

Si desea imprimir separaciones de color concretas, haga clic en la ficha **Separaciones** y active la casilla correspondiente en la lista de separaciones de color.

Puede cambiar el orden en el que se imprimen las separaciones de color haciendo clic en **Avanzado** en el área **Opciones**. En la lista de separaciones que aparece en la parte inferior del cuadro de diálogo, haga clic en la columna **Orden** que hay junto a la separación de color que desea cambiar. Elija un nuevo valor de orden en el cuadro de lista.

Si desea imprimir separaciones con un perfil de color diferente del perfil del color de documento, puede hacer clic en la ficha **Color** y elegir un perfil de color en el cuadro de lista **Perfil de color:**.

Para convertir colores directos en colores de cuatricromía

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Active la opción **Separaciones**.
4. Active la casilla **Convertir colores directos a**.

Si se cambian los colores directos en colores de cuatricromía, no repercutirá en el archivo original de CorelDRAW, sino al modo en que los colores se envían a la impresora.

Para personalizar una pantalla de medios tonos

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Active la opción **Separaciones**.
4. Haga clic en la ficha **Separaciones**.
5. En el área **Opciones**, haga clic en **Avanzado**.
6. Cambie las opciones de configuración apropiadas:
   - **Tecnología de pantalla**
   - **Resolución**
   - **Pantalla básica**
   - **Tipo de medios tonos**

Es posible establecer la frecuencia de barrido, el ángulo de pantalla y las opciones de sobreimpresión de colores directos y de cuatricromía. Por ejemplo, si tiene un relleno degradado compuesto de dos colores directos, puede definir que uno se imprima a 45 grados y el otro a 90 grados.

Sobreimpresión de color

Cuando se sobreimprimen los colores, se solapan intencionadamente de modo que no se noten las faltas de alineación de las separaciones de impresión. En la sobreimpresión de colores manual, un color ha de sobreimprimir el otro. Se consigue una sobreimpresión cuando se imprime un color sobre otro. La sobreimpresión funciona mejor cuando el color superior es mucho más oscuro que el subyacente; de lo contrario, podría producirse un tercer color no deseado (por ejemplo, cian sobre amarillo produce un objeto verde). En ciertos casos es posible que desee crear un tercer color; por ejemplo, puede sobreimprimir dos colores directos para crear un tercer color.

El modo en que los colores sobreimpresos se mezclan depende del tipo de los colores y la tinta que mezcle, y la clase de objetos que sobreimprima. Por ejemplo, un objeto que utilice un color CMYK se diferencia ligeramente de uno que utilice un color directo. Los mapas de bits también se sobreimprimen de manera diferente a los objetos vectoriales. Puede previsualizar una simulación sobre cómo se mezclarán los colores sobreimpresos al activar los modos de visualización **Mejorado** y **Simular sobreimpresiones**. Si desea obtener más

información sobre cómo seleccionar un modo de visualización, consulte la sección "Modos de visualización" en la página 57. Puede que existan diferencias entre la previsualización y la impresión, en función de la impresora que utilice.

Cuando esté listo para imprimir, puede decidir conservar la configuración de la sobreimpresión si desea sobreimprimir objetos de un documento, o si desea mezclar los colores que se solapan para lograr un efecto determinado. Puede asimismo optar por calar las áreas sobreimpresas de modo que solo el color superior resulte visible. Si desea imprimir una versión de prueba del archivo, puede simular sobreimpresiones. Al simular sobreimpresiones se rasteriza el archivo y se imprime utilizando tan solo colores de cuatricromía.

También puede seleccionar un grupo de objetos para su sobreimpresión. Puede permitir que el texto se sobreimprima en los objetos superpuestos. También puede sobreimprimir mapas de bits; o el relleno o contorno de cada objeto vectorial (o ambos). Asimismo, puede sobreimprimir separaciones de color concretas y especificar el orden de impresión, así como la sobreimpresión o no de gráficos o texto (o ambos).

Los dos métodos de sobreimpresión automática de colores siempre incluyen la sobreimpresión de negro y la extensión automática. La sobreimpresión de negro crea una sobreimpresión de colores al hacer que todos los objetos que contengan un 95% de negro o más se sobreimpriman en los objetos subyacentes. Esta opción es de gran utilidad para las ilustraciones que contengan gran cantidad de texto en negro, pero se debe emplear con precaución en ilustraciones que incluyan gran número de gráficos. Se puede ajustar el umbral si el proveedor de servicios de impresión aconseja un valor de umbral de negro distinto del 95%.

La extensión automática crea la sobreimpresión de color mediante la asignación de un contorno al objeto del mismo color que su relleno y la impresión del contorno sobre los objetos inferiores. La extensión automática se crea para todos los objetos de un archivo que cumplan estas tres condiciones: todavía no tienen contorno, tienen un relleno uniforme y aún no se han designado para la sobreimpresión.

Si desea obtener información sobre las opciones de sobreimpresión avanzadas, consulte la sección "Configuración de Sobreimpresión en RIP" en la página 781.

Para conservar o ignorar sobreimpresiones al imprimir

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Elija una de las siguientes opciones:
   - **Compuesta**
   - **Separaciones**
4. Haga clic en una de las siguientes fichas:
   - **Separaciones**
   - **Compuesta**
5. En el cuadro de lista **Sobreimpresiones del documento**, elija una de las siguientes opciones:
   - **Ignorar**: no se sobreimprimen las áreas, y los colores de las capas superiores e inferiores se calan.
   - **Conservar**: conserva las áreas sobreimpresas.

Para imprimir una sobreimpresión simulada

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Active la opción **Compuesta**.
4. Haga clic en la ficha **Compuesta**.
5. En el cuadro de lista **Sobreimpresiones del documento**, elija **Simular**.
   La opción **Simular** rasteriza el archivo, que se imprime con colores de cuatricromía.

Para sobreimprimir objetos seleccionados

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Objeto** y seleccione las opciones apropiadas:
   - **Sobreimprimir contorno**

- Sobreimprimir relleno
- Sobreimprimir mapa de bits

También puede configurar un objeto para que se sobreimprima haciendo clic derecho en él y eligiendo una opción de sobreimpresión en el menú contextual.

Para imprimir texto encima de objetos subyacentes

1. Con la herramienta **Texto** , seleccione el texto.
2. En el área **Carácter** de la ventana acoplable **Propiedades**, haga clic en el botón de flecha situado en la parte inferior del área **Párrafo** para que se muestren opciones adicionales.
3. Active la casilla de verificación **Sobreimprimir relleno**.

Para sobreimprimir separaciones de color seleccionadas

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Active la opción **Separaciones**.
4. Haga clic en la ficha **Separaciones**.
5. En el área **Opciones**, haga clic en **Avanzado**.
6. Elija un separación de color del cuadro de lista **Tecnología de pantalla**.
7. En la columna **Sobreimpresión**, haga clic en uno de los iconos siguientes, o en ambos:
   - **Sobreimprimir gráficos**
   - **Sobreimprimir texto**

Los iconos se muestran más oscuros si se define la separación para sobreimprimirla.

Si desea cambiar el orden de impresión de las separaciones de color, seleccione una separación de color y elija un orden en el cuadro de lista **Orden**.

Para sobreimprimir mediante la sobreimpresión del negro

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Elija una de las siguientes opciones:
   - **Compuesta**
   - **Separaciones**
4. Haga clic en una de las siguientes fichas:
   - **Separaciones**
   - **Compuesta**
5. En el área **Opciones**, active la casilla de verificación **Sobreimprimir siempre negro**.

Para definir el umbral de sobreimpresión de negro

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.

2 Haga clic en la pestaña **Estilo de impresión**.

3 Elija un número en el cuadro de lista **Umbral de sobreimpresión de negro (PS)**.

El número elegido representa el porcentaje de negro por encima del cual los objetos negros se sobreimprimen.

Para sobreimprimir por extensión automática

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **Color**.

3 Elija una de las siguientes opciones:
- **Compuesta**
- **Separaciones**

4 Haga clic en una de las siguientes fichas:
- **Separaciones**
- **Compuesta**

5 Elija una de las opciones siguientes en el cuadro de lista **Sobreimpresión automática**:
- Opción **Extensión automática** y escriba un valor en el cuadro **Máximo**.
- Opción **Anchura fija** y escriba un valor en el cuadro **Anchura**.

6 Escriba un valor en el cuadro **Texto por encima de**.

El valor que escriba en el cuadro **Texto por encima de** representa el tamaño mínimo al que se aplica la extensión automática. Si establece un valor demasiado bajo, el texto pequeño podría volverse ilegible al aplicar la extensión automática.

La cantidad de extensión asignada a un objeto depende del valor máximo de sobreimpresión especificado en el cuadro **Máximo** y del color del objeto. Cuanto más claro es el color, mayor es el porcentaje del valor máximo de sobreimpresión. Cuanto más oscuro es el color, menor es el porcentaje del valor máximo de sobreimpresión.

Configuración de Sobreimpresión en RIP

La sobreimpresión en RIP le permite especificar opciones avanzadas de sobreimpresión. Antes de seleccionar la sobreimpresión en RIP, compruebe que la impresora PostScript 3 que utiliza es compatible con las opciones de sobreimpresión en RIP.

Puede seleccionar una anchura de sobreimpresión: cantidad que un color se extiende en otro. También puede especificar la posición de sobreimpresión de las imágenes, que determina dónde se produce la sobreimpresión. Por ejemplo, puede especificar si la sobreimpresión es un regulador o una extensión, según la densidad neutra de los colores adyacentes. La densidad neutra indica la claridad u oscuridad de un color y ayuda a determinar cómo se extienden los colores adyacentes entre sí.

Puede especificar un umbral en el que se crea una sobreimpresión especificando un límite de sobreimpresión de etapa. Si los colores de sobreimpresión tienen una densidad neutra similar, la posición de sobreimpresión se ajusta en consecuencia. El límite de sobreimpresión de etapa define el umbral en el que se ajusta una sobreimpresión.

Antes de sobreimprimir, se pueden definir las tintas; por ejemplo, puede definir una tinta para la opacidad, como en el caso de una tinta metálica, para que no se vea nada a través. Para reducir la visibilidad de una sobreimpresión, se puede reducir la cantidad de tinta de color que contiene. Esto resulta especialmente útil en el caso de colores pastel, colores de contraste y colores con una densidad neutra similar.

Para seleccionar una anchura de sobreimpresión

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **Color**.
3 Active la opción **Compuesta**.
4 Haga clic en la ficha **PostScript**.
La pestaña **PostScript** sólo aparece para las impresoras que no son GDI. Si desea obtener más información, consulte la sección "Notas para impresoras GDI" en la página 762.
5 Elija **PostScript 3** en el cuadro de lista **Compatibilidad**.
6 Haga clic en la ficha **Compuesta**.
7 Active la casilla de verificación **Sobreimpresión en RIP PostScript de nivel 3**.
8 Haga clic en **Configuración**.
9 Escriba un valor en el cuadro **Anchura de sobreimpresión**.

Si va a sobreimprimir sobre negro, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la sobreimpresión de negro**.

Para seleccionar opciones de sobreimpresión en RIP, debe haber seleccionado **PostScript 3** en el cuadro de lista **Compatibilidad**, en la ficha **PostScript** del cuadro de diálogo **Imprimir**.

Para especificar la posición de sobreimpresión de imágenes

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **Color**.
3 Active la opción **Compuesta**.
4 Haga clic en la ficha **PostScript**.
La pestaña **PostScript** sólo aparece para las impresoras que no son GDI. Si desea obtener más información, consulte la sección "Notas para impresoras GDI" en la página 762.
5 Elija **PostScript 3** en el cuadro de lista **Compatibilidad**.
6 Haga clic en la ficha **Compuesta**.
7 Active la casilla de verificación **Sobreimpresión en RIP PostScript de nivel 3**.
8 Haga clic en **Configuración**.
9 En el cuadro de lista **Posición de sobreimpresión de imágenes**, elija una de las posiciones siguientes:
- **Densidad neutra**: permite determinar el objeto más claro y, por tanto, la dirección y posición de la sobreimpresión.
- **Regulador**: se utiliza para sobreimprimir un objeto de primer plano oscuro sobre una imagen de fondo clara.
- **Extensión**: se utiliza para sobreimprimir un objeto de primer plano claro sobre una imagen de fondo oscura.
- **Línea centrada**: se utiliza cuando las imágenes y los objetos adyacentes tienen una densidad neutra similar o cuando la densidad de una imagen cambia a lo largo del borde de un objeto.

Si desea sobreimprimir un objeto sobre una imagen, active la opción **Sobreimprimir objetos sobre imágenes**.

Para especificar un umbral

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **Color**.
3 Active la opción **Compuesta**.
4 Haga clic en la ficha **PostScript**.
La pestaña **PostScript** sólo aparece para las impresoras que no son GDI. Si desea obtener más información, consulte la sección "Notas para impresoras GDI" en la página 762.
5 Elija **PostScript 3** en el cuadro de lista **Compatibilidad**.
6 Haga clic en la ficha **Compuesta**.
7 Active la casilla **Sobreimpresión en RIP PostScript 3**.

8 Haga clic en el botón **Configuración**.

9 Escriba un valor en uno o varios de los cuadros siguientes:

- **Límite de etapa**: especifica un umbral entre variaciones de color. Cuanto más bajo sea el valor de umbral, más probable será que se cree una sobreimpresión.
- **Límite de negro**: especifica el umbral en el que el negro de cuatricromía se considera negro puro.
- **Límite de densidad de negro**: especifica un valor de densidad neutra para la tinta de color negro.
- **Límite de sobreimpresión movible**: indica la diferencia entre las densidades neutras de los colores adyacentes en las que se ajusta (se mueve) una sobreimpresión, desde el lado más oscuro del borde de un color hacia la línea central. Cuanto más bajo sea el límite de sobreimpresión movible, más gradual será la transición.

Para elegir las opciones de sobreimpresión en RIP, debe haber seleccionado **PostScript 3** en el cuadro de lista **Compatibilidad** de la ficha **PostScript** en el cuadro de diálogo **Imprimir**.

Para definir las tintas para la sobreimpresión

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **Color**.

3 Active la opción **Compuesta**.

4 Haga clic en la ficha **PostScript**.

La pestaña **PostScript** sólo aparece para las impresoras que no son GDI. Si desea obtener más información, consulte la sección "Notas para impresoras GDI" en la página 762.

5 Elija **PostScript 3** en el cuadro de lista **Compatibilidad**.

6 Haga clic en la ficha **Compuesta**.

7 Active la casilla de verificación **Sobreimpresión en RIP PostScript de nivel 3**.

8 Haga clic en el botón **Configuración**.

9 En la columna **Tipo**, seleccione una de las siguiente opciones para cada separación de color:

- **Transparente**: la tinta seleccionada no se sobreimprime, pero sí todo lo que hay debajo.
- **Densidad neutra**: la densidad neutra de la tinta seleccionada determina su tratamiento.
- **Opaco**: la tinta seleccionada se trata como si fuera opaca.
- **Opaco ignorar**: la tinta seleccionada no se sobreimprime ni tampoco lo que hay debajo.

Para elegir las opciones de sobreimpresión en RIP, debe haber seleccionado **PostScript 3** en el cuadro de lista **Compatibilidad** de la ficha **PostScript** en el cuadro de diálogo **Imprimir**.

Para seleccionar una reducción del color de sobreimpresión

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **Color**.

3 Active la opción **Compuesta**.

4 Haga clic en la ficha **PostScript**.

La pestaña **PostScript** sólo aparece para las impresoras que no son GDI. Si desea obtener más información, consulte la sección "Notas para impresoras GDI" en la página 762.

5 Elija **PostScript 3** en el cuadro de lista **Compatibilidad**.

6 Haga clic en la ficha **Compuesta**.

7 Active la casilla **Sobreimpresión en RIP PostScript 3**.

8 Haga clic en el botón **Configuración**.

9 Escriba un valor en el cuadro **Reducción de color de sobreimpresión**.

El valor 100% indica que no hay reducción, mientras que un valor más bajo reduce la densidad neutral.

Imprimir en película

Es posible configurar los trabajos de impresión para producir imágenes en negativo. Las unidades de fotocomposición producen imágenes en película que es posible que deban convertirse en negativos según el dispositivo de impresión que vaya a utilizarse. Póngase en contacto con su proveedor de servicios de impresión para determinar si es posible producir imágenes en película.

Se puede especificar que se imprima con la emulsión en el reverso. La impresión con la emulsión en el reverso genera las imágenes al revés en impresoras de escritorio.

Para imprimir un negativo

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.

3 En el área **Configuración de papel/película**, active la casilla **Invertir**.

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

Para especificar la película con la emulsión en el reverso

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.

3 En el área **Configuración de papel/película**, active la casilla de verificación **Reflejar**.

Preparación de anuncios web para su impresión

Puede añadir marcadores de bordes y contorno para preparar los anuncios web para su impresión. El equivalente en inglés de “contorno”, “grommet”, hace referencia los anillos o tiras de borde que se insertan en huecos a través de materiales finos, como telas o compuestos de fibra de carbono. Las tiras o cuerdas pueden insertarse a través de dichos “grommets”, anillos metálicos, para estirar los carteles adecuadamente.

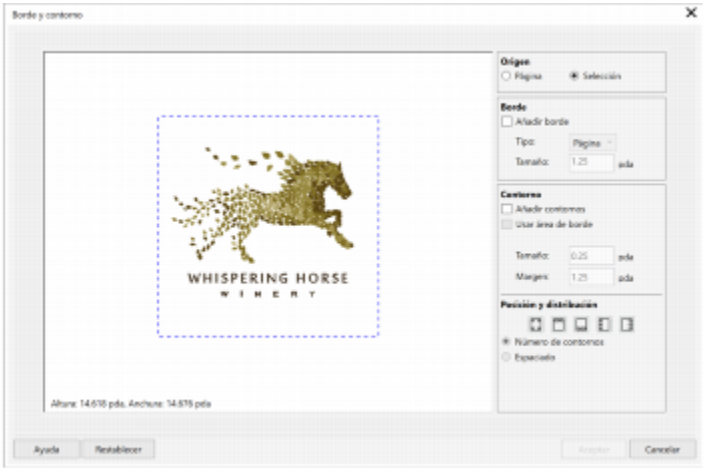
Puede crear un anuncio web de la página activa o de los objetos seleccionados en dicha página.

Los bordes pueden usarse de dos formas distintas. Puede añadir un borde a un diseño que cuente con elementos de texto o gráficos importantes alrededor de los bordes para evitar cortes en el cartel final. De forma alternativa, puede añadir un borde que pueda plegarse antes de colocar los anillos metálicos a fin de lograr que los bordes del cartel sean más resistentes.

CorelDRAW le permite añadir bordes con el color de fondo de la página o un color uniforme de su elección. Asimismo, puede estirar o reflejar los bordes del documento para añadir un borde. Puede especificar el tamaño del borde, que es la altura del área añadida a la parte superior e inferior del documento, y la anchura del área colocada a la derecha y la izquierda de este.

También puede especificar el tamaño y el número de marcadores de contorno y colocarlos dentro de los límites de la página original o en las áreas de borde. Asimismo, puede especificar el margen, es decir, la distancia que existe entre el borde del contorno y el de la página. Los marcadores de contorno pueden situarse en las esquinas o a lo largo de los bordes superior, inferior, izquierdo y derecho del diseño. Con este método de ubicación, puede especificar el número de marcadores de contorno que desee añadir horizontal o verticalmente. También puede añadir marcadores de contorno especificando el espacio aproximado entre ellos.

CorelDRAW guarda los cambios que realice en un nuevo documento, que puede enviarse para su impresión, y no realiza cambios en el documento original.



El cuadro de diálogo Borde y contorno

Para preparar un diseño de anuncio web para su impresión

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Borde y contorno**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Añadir un borde	En el área **Borde**, active la casilla de verificación **Añadir borde**.
Añadir marcadores de contorno y bordes a un documento basado en la página activa	En el área **Origen**, active la opción **Página**.
Añadir marcadores de contorno y bordes a un documento que incluye solo el objeto seleccionado	En el área **Origen**, active la opción **Selección**. No podrá utilizar esta opción si no ha seleccionado ningún objeto en la página.
Seleccionar un tipo de borde	En el área **Borde**, elija una opción del cuadro de lista **Tipo**: • **Página**: utiliza el color de fondo de la página. • **Color**: le permite seleccionar un color uniforme. • **Estirar**: estira los bordes del documento para crear un borde. • **Reflejar**: refleja los bordes del documento para crear un borde.
Establecer el tamaño del borde	En el área **Borde**, escriba un valor en el cuadro **Tamaño**.
Añadir contornos	Active la casilla de verificación **Añadir contornos**. Si desea que CorelDRAW tenga en cuenta el área de borde al colocar los marcadores de contorno, active la casilla de verificación **Usar área de borde**. Si se desactiva esta opción, los marcadores de contorno se colocan dentro de los límites de la página original.

Para	Realice lo siguiente
Establecer el tamaño del contorno	En el área **Contorno**, escriba un valor en el cuadro **Tamaño**.
Establecer la distancia desde el borde de los marcadores de contorno hasta el borde de la página más cercano	En el área **Contorno**, escriba un valor en el cuadro **Margen**.
Especificar el número y ubicación de los marcadores de contorno	En el área **Ubicación y distribución**, active la opción **Número de contornos** y escriba los valores en los cuadros **Vertical** y **Horizontal**. Haga clic en cualquiera de los botones siguientes: • **Esquinas**: coloca los marcadores de contorno en las esquinas de la página. • **Superior**: coloca los marcadores de contorno a lo largo de la parte superior de la página. • **Inferior**: coloca los marcadores de contorno a lo largo de la parte inferior de la página. • **Izquierda**: coloca los marcadores de contorno a lo largo del borde izquierdo de la página. • **Derecha**: coloca los marcadores de contorno a lo largo del borde derecho de la página.
Añadir marcadores de contorno especificando el espacio aproximado entre ellos	En el área **Ubicación y distribución**, active la opción **Espaciado** y escriba los valores en los cuadros **Vertical** y **Horizontal**.

Operaciones con un proveedor de servicios de impresión

Al enviar un archivo a un proveedor de servicios de impresión, el proveedor convierte el archivo proporcionado en película o en planchas.

Cuando prepare un trabajo para su impresión, puede enviar la salida en papel especial para filmación, o el trabajo en disco. Si envía el trabajo en disco, el proveedor de servicios de impresión necesitará un archivo PostScript o un archivo nativo de la aplicación que ha utilizado. Si piensa crear un archivo para enviarlo a una unidad de fotocomposición o una reproductora de planchas, póngase primero en contacto con el proveedor de servicios de impresión para que le proporcione información sobre el formato de archivo y configuración del dispositivo de impresión idóneos. Proporcione siempre una impresión final del trabajo al proveedor de servicios de impresión, aunque solo sea una representación en blanco y negro; así les ayudará a identificar y evaluar posibles problemas.

Antes de imprimir un dibujo, es necesario que seleccione y configure correctamente el controlador del dispositivo de impresión adecuado. Consulte las instrucciones del fabricante del dispositivo de impresión, o póngase en contacto con el proveedor de servicios de impresión o la imprenta que imprimirá el trabajo, para dar con la mejor forma de configurar el controlador del dispositivo de impresión.

Gráficos web

Crear objetos para Internet.....789

CorelDRAW® 2019

Crear objetos para Internet

CorelDRAW le permite exportar objetos y proyectos a mapas de bits que están optimizados para que se visualicen en un explorador Web. Si dispone de cuentas de WordPress, puede exportar objetos y proyectos a mapas de bits y cargar estos mapas de bits sin problemas a sus bibliotecas multimedia de WordPress. También puede hacer que un texto de párrafo sea compatible con Internet.

También puede crear imágenes cambiantes interactivas a partir de objetos de CorelDRAW. Además, también puede añadir hiperenlaces y marcadores enlazados con un dibujo.

Después de crear el objeto compatible con Internet en CorelDRAW, puede añadir el objeto a un diseño mediante una herramienta de creación de páginas web.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Crear gráficos con píxeles perfectos para la web" (página 789)
- "Exportar mapas de bits para Internet" (página 790)
- "Exportar y cargar mapas de bits a WordPress" (página 796)
- "Almacenar y aplicar preestablecidos para Internet" (página 797)
- "Exportar objetos con colores y fondos transparentes" (página 797)
- "Texto compatible con Web" (página 798)
- "Imágenes cambiantes" (página 798)
- "Marcadores e hiperenlaces" (página 800)
- "Añadir zonas interactivas y texto alternativo a objetos" (página 802)

Crear gráficos con píxeles perfectos para la web

Los siguientes consejos pueden ayudarle a crear gráficos con píxeles perfectos para la web:

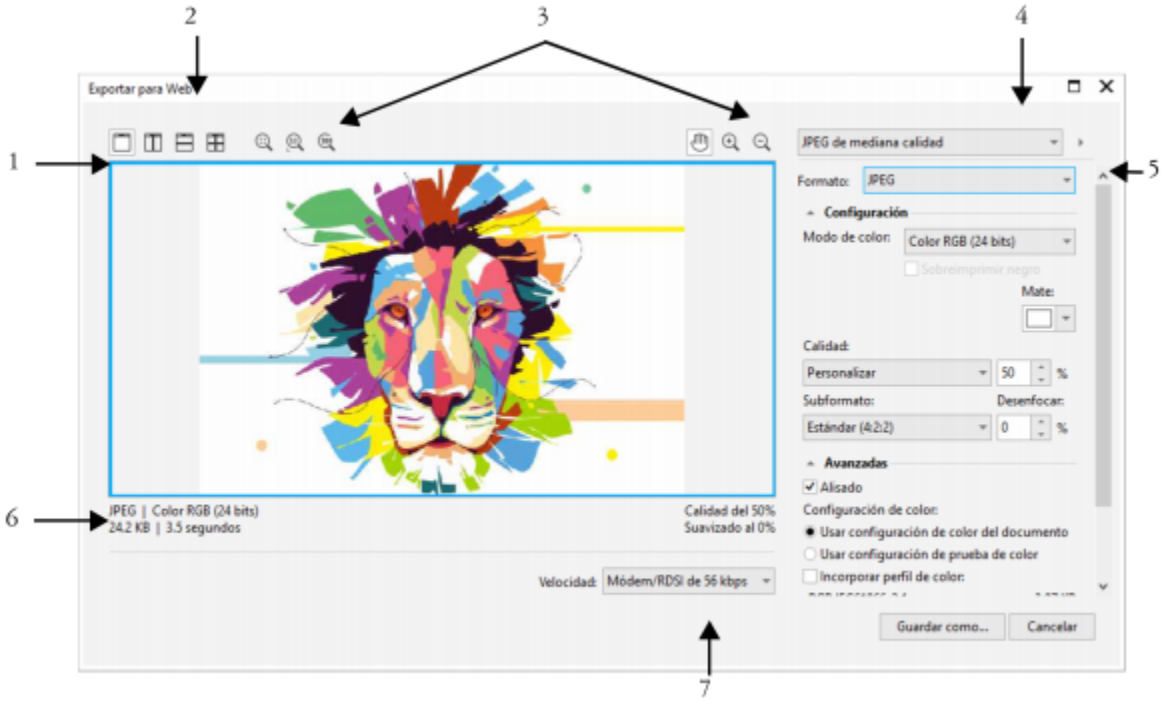
- Escoja píxeles como unidad de medida de su documento.
- Compruebe las dimensiones de los objetos en píxeles en el cuadro **Tamaño de objeto** de la barra de propiedades. Ajuste el tamaño del objeto en números enteros antes de exportar el documento. Si planea aplicar escala a un objeto, utilice números pares para asegurar una escala correcta del objeto.
- Use la vista Píxeles (**Vista** ▸ **Píxeles**) a un zoom del 800 % o superior para ver y evaluar los resultados.
- En nuevos documentos, la cuadrícula de píxeles está alineada con la esquina inferior izquierda de la página del documento para ayudarle a crear diseños de píxeles perfectos en la exportación sin bordes borrosos y con dimensiones de píxeles predecibles. Mantenga la configuración **Alinear página con cuadrícula de píxeles** activada para obtener los mejores resultados. Si trabaja con archivos de versiones anteriores, la página se alinea automáticamente al centro para mantener la alineación predeterminada en las versiones anteriores de CorelDRAW. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para cambiar la configuración de la cuadrícula de píxeles" en la página 621.

- Asegúrese de que encajar a píxel esté activado para que los objetos que mueva o arrastre se encajen automáticamente al centro o al borde de la cuadrícula de píxeles (en función de las propiedades de contorno de los objetos). Si desea obtener información sobre cómo activar o desactivar el modo de encajar a píxel, consulte "Para cambiar la configuración de la cuadrícula de píxeles" en la página 621.
- Alinear objetos y nodos con la cuadrícula de píxeles Si desea obtener más información, consulte las secciones "Para alinear un objeto con la cuadrícula de píxeles " en la página 283 y "Para alinear los nodos con la cuadrícula de píxeles" en la página 188.

Exportar mapas de bits para Internet

CorelDRAW le permite exportar documentos a los siguientes formatos de archivo compatibles con Internet: GIF, PNG y JPEG.

Durante la configuración de opciones de exportación, puede previsualizar las imágenes con cuatro configuraciones diferentes. Esta posibilidad permite comparar distintos formatos de archivo, la configuración predeterminada, la velocidad de descarga, la compresión, el tamaño de archivo, la calidad de imagen y el rango de color. Además, en las ventanas de previsualización se puede examinar la imagen previsualizada mediante la aplicación de zoom y la visualización panorámica.



Trabajo artístico de Indra Risky.

Componente	Descripción
1. Ventana de previsualización	Muestra una presentación preliminar del documento.
2. Modos de previsualización	Le permiten previsualizar los ajustes en un marco normal o dividido.
3. Herramientas de zoom y visualización panorámica	Le permiten aplicar zoom para aumentar y reducir un documento en la ventana de previsualización, desplazarse en una imagen a un nivel de zoom mayor de 100% y ajustar una imagen a la ventana de previsualización.

Componente	Descripción
4. Cuadro de lista de preestablecidos	Le permite elegir configuraciones de preestablecidos para un formato de archivo.
5. Configuración de exportación	Le permite personalizar opciones de configuración de exportación, como color, opciones de visualización y tamaño.
6. Información de formato	Le permite visualizar información de formato del archivo, disponible para todos los marcos de previsualización.
7. Cuadro de lista Velocidad de conexión	Le permite elegir una velocidad de Internet para guardar el archivo.

Puede exportar archivos compatibles con Internet utilizando opciones de configuración preestablecidas. De esta forma podrá optimizar el archivo sin necesidad de modificar opciones de configuración individuales. También puede personalizar la configuración para producir un resultado específico. Puede por ejemplo ajustar el color, la calidad de visualización y el tamaño de archivo.

Elección de un formato de archivo compatible con Internet

La tabla siguiente le resultará de gran utilidad a la hora de elegir un formato de archivo compatible con Internet.

Formato de archivo	Idóneo para
GIF	Dibujos de líneas, texto, imágenes con pocos colores o bordes marcados, como imágenes escaneadas en blanco y negro o logotipos. El formato GIF ofrece varias opciones gráficas avanzadas, como fondos transparentes, imágenes entrelazadas y animaciones. También le permite crear paletas personalizadas para la imagen.
PNG	Varios tipos de imágenes, como fotos y dibujos de línea. El formato de archivo PNG (a diferencia de los formatos GIF y JPEG) es compatible con el canal alpha. Esto le permitirá guardar imágenes transparentes con resultados óptimos.
JPEG	Fotos e imágenes escaneadas. Los archivos JPEG son archivos comprimidos que almacenan una aproximación de una imagen, dando como resultado una pequeña pérdida de datos, aunque en la mayoría de los casos la calidad de las fotografías no se ve afectada. Es posible elegir la calidad de la imagen al guardarla: cuanto más alta sea la calidad, mayor será el tamaño del archivo.

Exportación de documentos basados en paletas

Los documentos basados en paletas, como GIF o archivos PNG de 8 bits con paletas, posibilitan que los píxeles conserven su valor de color exacto. Le permiten por lo tanto controlar la visualización de colores en el archivo exportado. Los documentos basados en paletas también le permiten añadir transparencia a un archivo eligiendo un color en la imagen y haciéndolo transparente. Si desea obtener información, consulte la sección "Exportar objetos con colores y fondos transparentes" en la página 797.

Para ajustar la previsualización de la exportación de objetos

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar Para** ▸ **Web**.

2 Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Ver el mapa de bits en un solo marco de previsualización	Haga clic en el botón **Previsualización a pantalla completa** .
Ver dos versiones del mapa de bits en marcos adyacentes	Haga clic en el botón **Dos previsualizaciones verticales** .
Ver las dos versiones del mapa de bits con un marco colocado encima del otro	Haga clic en el botón **Dos previsualizaciones horizontales** .
Ver cuatro versiones del mapa de bits en marcos separados	Haga clic en el botón **Cuatro vistas previas** .
Ajustar un mapa de bits en la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Zoom para encajar** .
Mostrar cada píxel de los datos de imagen en un píxel en la pantalla	Haga clic en el botón **Ampliar píxel 1:1** .
Ver un mapa de bits a tamaño real	Haga clic en el botón **Zoom a tamaño real** .
Desplazarse a otra área del mapa de bits	Utilizando la herramienta **Mano** , arrastre la imagen hasta que quede visible el área que le interese.
Aumentar y reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar** o **Reducir** .
Cambiar las opciones de visualización del objeto en un marco de previsualización	Haga clic en un marco y seleccione las opciones de configuración de exportación deseadas.

Para exportar un mapa de bits compatible con Internet

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar para** ▸ **Web**.

2 En la esquina superior derecha del cuadro de diálogo **Exportar para Web**, elija la configuración preestablecida deseada en el cuadro de lista **Preestablecido**.

Si desea modificar la configuración preestablecida, puede hacerlo utilizando las opciones de exportación del cuadro de diálogo.

3 Haga clic en **Guardar como**.

4 Elija la unidad y la carpeta en la que desea guardar el archivo.

5 Escriba un nombre en el cuadro **Nombre de archivo**.

6 Haga clic en **Guardar**.

También es posible	
Elegir un modo de color	Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color** del área **Configuración**. Esta opción no está disponible para el formato de archivo GIF.
Incorporar el perfil de color	En el área **Avanzado**, active la casilla **Incorporar perfil de color**.

Puede elegir una velocidad de conexión Internet del cuadro de lista **Velocidad** en la parte inferior del cuadro de diálogo.

Para exportar a un formato compatible con Internet, también puede hacer clic en **Archivo** ▸ **Exportar** y elegir un formato de archivo del cuadro de lista **Guardar como tipo**.

Para cambiar el tamaño de un objeto al exportar un mapa de bits compatible con Internet

- En el área **Transformación** del cuadro de diálogo **Exportar para web**, realice una o más tareas de la tabla siguiente.

Para	Realice lo siguiente
Elegir una unidad de medida para el mapa de bits	Elija una unidad de medida en el cuadro de lista **Unidades**.
Especificar las dimensiones del mapa de bits	Escriba valores en los cuadros de control **Altura** y **Anchura**.
Cambiar el tamaño del mapa de bits a un porcentaje de su tamaño original	Escriba valores en los cuadros de control **Anchura %** y **Altura %**.
Evitar la distorsión manteniendo la proporción entre la anchura y la altura del mapa de bits	Active la casilla **Mantener proporción**.
Especificar la resolución del mapa de bits	Escriba un valor en el cuadro **Resolución**.
Mantener el tamaño del archivo almacenado en el disco duro al cambiar la resolución del mapa de bits	Active la casilla de selección **Mantener tamaño**.

Para personalizar las opciones de exportación de mapa de bits JPEG

1. En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, seleccione **JPEG** en el cuadro de lista **Formato**.
2. Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Controlar la calidad del documento	En el área **Configuración**, elija una opción de calidad del cuadro de lista **Calidad** o escriba un valor de porcentaje.

Para	Realice lo siguiente
Elegir una configuración de codificación	Elija una opción en el cuadro de lista **Subformato** del área **Configuración**.
Desenfocar la transición entre píxeles adyacentes de color diferente	En el área **Configuración**, escriba un valor en el cuadro **Desenfoque**.
Cargar el archivo JPEG de forma gradual en ciertos exploradores Web para que solo se muestren partes de la imagen antes de que se cargue por completo	En el área **Avanzado**, active la casilla **Progresivo**.
Utilizar el método de codificación óptimo para generar el tamaño de archivo JPEG más pequeño posible	En el área **Avanzado**, active la casilla **Optimizar**.

También es posible

Aplicar la configuración de color del documento	En el área **Avanzado**, active la opción **Usar configuración de color del documento**.
Aplicar la configuración de prueba de color al documento	En el área **Avanzado**, active la opción **Usar configuración de prueba de color**.
Activar la sobreimpresión de negro al exportar a CMYK	En el área **Configuración**, active la casilla **Sobreimprimir negro**.
Aplicar un color mate al fondo del objeto para que los bordes de objetos alisados se mezclen más fácilmente	En el área **Configuración**, abra el selector de color **Mate** y haga clic en un color.

Para especificar las opciones de calidad de visualización para la exportación de mapas de bits compatibles con Internet

- En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, realice una o varias tareas de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Aplicar un color mate al fondo del objeto para que los bordes de objetos alisados se mezclen más fácilmente	En el área **Configuración**, abra el selector de color **Mate** y haga clic en un color.
Suavizar los bordes del objeto	En el área **Avanzado**, active la casilla **Alisado**.
Cargar el archivo de forma gradual en ciertos exploradores Web para que solo se muestren partes de la imagen antes de que se cargue por completo	En el área **Avanzado**, active la casilla **Entrelazado**. Esta opción no está disponible para el formato de archivo JPEG.

Para especificar la configuración de color para la exportación de mapas de bits basados en paletas compatibles con Internet

- En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, realice una o varias tareas de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Elegir un modo de color	Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color** del área **Configuración**. Esta opción no está disponible para el formato de archivo GIF.
Elegir una paleta de colores	Elija una paleta de colores en el cuadro de lista **Paleta de colores** del área **Configuración**. Esta opción solo está disponible para los formatos de archivo GIF o PNG con paleta (8 bits).
Especificar una configuración y cantidad de tramado	En el área **Configuración**, elija una opción de tramado del cuadro de lista **Tramado** y escriba un valor en el cuadro. Esta opción solo está disponible para los formatos de archivo GIF o PNG con paleta (8 bits).
Incorporar el perfil de color	En el área **Avanzado**, active la casilla **Incorporar perfil de color**.
También es posible	
Cargar una paleta de colores	Haga clic en la flecha junto al cuadro de lista **Paleta de colores** del área **Configuración** y, a continuación, haga clic en **Cargar paleta**. Esta opción solo está disponible para los formatos de archivo GIF o PNG con paleta (8 bits).
Muestrear un color y añadirlo a una paleta de colores	En el área **Configuración**, haga clic en **Cuentagotas** y, a continuación, haga clic en la ventana de dibujo para elegir un color. En el área Configuración, haga clic en el botón **Añadir el color muestreado a la paleta** . Esta opción solo está disponible para los formatos de archivo GIF o PNG con paleta (8 bits).
Añadir o modificar colores	En la paleta de colores, haga doble clic en una muestra de color. Esta opción solo está disponible para los formatos de archivo GIF o PNG con paleta (8 bits).
Elegir el número de colores que desea mostrar	Elija un valor en el cuadro de lista **Número de colores** del área **Configuración**. Esta opción solo está disponible para los formatos de archivo GIF o PNG con paleta (8 bits).
Eliminar un color de la paleta de colores	En el área **Configuración**, haga clic en un color de la paleta de colores y en el botón **Borrar el color seleccionado**.

También es posible	
	Esta opción solo está disponible para los formatos de archivo GIF o PNG con paleta (8 bits).

También puede añadir transparencia a un documento basado en paletas eligiendo un color de la imagen y haciéndolo transparente. Si desea obtener información, consulte la sección "Exportar objetos con colores y fondos transparentes" en la página 797.

Exportar y cargar mapas de bits a WordPress

Con CorelDRAW, puede exportar sus proyectos a imágenes de mapa de bits adecuadas para WordPress y, a continuación, cargarlas en su cuenta de WordPress sin salir de la aplicación.

Puede exportar todo el proyecto o solo los objetos seleccionados a un archivo JPEG, GIF o PNG. Después de elegir el formato de archivo y las opciones que desee, puede cargar la imagen a su cuenta de WordPress. Si dispone de varios sitios de WordPress, puede seleccionar en qué sitio cargar el mapa de bits. El mapa de bits exportado se añade a la biblioteca multimedia del sitio seleccionado.

Cuando carga un mapa de bits en WordPress por primera vez, debe autenticar su cuenta de WordPress e iniciar sesión. Si tiene más de una cuenta de WordPress, puede cambiar las cuentas en cualquier momento.

Para exportar y cargar un mapa de bits en WordPress

1. Seleccione los objetos que desea exportar o anule la selección de todos los objetos para exportar todo el proyecto.
2. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar para** ▸ **WordPress**.
3. En el cuadro de diálogo **Exportar para WordPress**, seleccione el formato de archivo que desee del cuadro de lista **Formato** y ajuste la configuración de exportación.

   El cuadro de diálogo **Exportar para WordPress** le permite acceder a las mismas opciones de exportación que están disponibles en el cuadro de diálogo **Exportar para Web**. Si desea obtener más información sobre las opciones de exportación, consulte la sección "Exportar mapas de bits para Internet" en la página 790.
4. Haga clic en **Cargar**.
5. En el cuadro de diálogo **Cargar en WordPress**, realice una o varias tareas de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Autenticar su cuenta de WordPress e iniciar sesión	Haga clic en **Autenticar su cuenta de WordPress**.
Seleccionar un sitio de WordPress	Seleccione un sitio en el cuadro **Sitio**.
Cargar el mapa de bits	Haga clic en **Cargar**.
Iniciar sesión en otra cuenta de WordPress	Haga clic en **Cerrar sesión o cambiar de cuenta**.

El mapa de bits exportado se guarda en un archivo temporal, que se elimina después de cargar la imagen en WordPress.

Almacenar y aplicar preestablecidos para Internet

Los preestablecidos para Internet le permiten guardar una configuración personalizada para la exportación de formatos de archivo compatibles con Web.

Para guardar un preestablecido para la exportación de imágenes compatibles con Internet

1. En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, seleccione un formato de archivo en el cuadro de lista **Formato**.
2. Elija la configuración que desea almacenar como un preestablecido.
3. Haga clic en la flecha junto al cuadro de lista **Preestablecido** y después en **Guardar preestablecido**.
4. Escriba un nombre para el preestablecido en el cuadro **Nombre de archivo**.
5. Haga clic en **Guardar**.

Para eliminar un preestablecido guardado, elija un preestablecido del cuadro de lista **Preestablecido**, haga clic en la flecha junto al cuadro de lista **Preestablecido** y en **Eliminar preestablecido**.

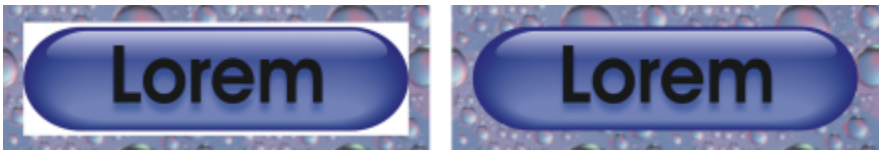
Para aplicar un preestablecido para la exportación de imágenes compatibles con Internet

1. En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, haga clic en la flecha situada junto al cuadro de lista **Preestablecido** y, a continuación, en **Cargar preestablecido**.
2. Haga clic en el nombre del archivo.
3. Haga clic en **Abrir**.

Exportar objetos con colores y fondos transparentes

CorelDRAW le permite exportar mapas de bits basados en paletas, como archivos GIF o PNG de 8 bits, con colores y fondos transparentes. Estos mapas de bits pueden contener objetos, como botones y logotipos, que suelen utilizarse en páginas web con fondos de color o de patrón.

Cuando se coloca un objeto con un fondo opaco en una página web, el color de fondo del objeto aparece en la página como un rectángulo. Si se confiere transparencia al fondo del objeto, este se mezcla con la página. Un fondo de objeto transparente también permite cambiar el color o el patrón del fondo de la página web sin tener que cambiar el fondo de los objetos para que concuerde.



Es posible crear un GIF con fondo transparente para utilizarlo en una página web.

Para guardar un mapa de bits con fondo transparente

1. En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, seleccione un formato de archivo con paleta , como GIF o PNG Con paleta de 8 bits, en el cuadro de lista **Formato**.
2. Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Hacer transparente el fondo del objeto	En el área **Configuración**, active la casilla **Transparencia**.

Para	Realice lo siguiente
Convertir en transparente un color seleccionado	Haga clic en **Cuentagotas** en la barra de herramientas y, a continuación, haga clic en la imagen para elegir un color. En el área **Configuración**, haga clic en el botón **Convertir en transparente el color seleccionado** .
Aplicar un color mate al fondo del objeto para que los bordes de objetos alisados se mezclen más fácilmente	En el área **Configuración**, abra el selector de color **Mate** y haga clic en un color.

Para obtener resultados óptimos, seleccione **Ninguno** en el cuadro de lista **Tramado** del área **Configuración**.

Texto compatible con Web

Después de convertir el texto de párrafo en un formato compatible con Internet, puede editar el texto del documento publicado en un editor HTML. Se utiliza el estilo de fuente de Internet predeterminado de forma automática a menos que lo sustituya por otra fuente. Aunque decida sustituirla, la fuente predeterminada será la utilizada para aquellos visitantes del sitio web que no dispongan de la fuente seleccionada instalada en sus PC. Los estilos de texto de negrita, cursiva y subrayado también están disponibles. Puede aplicar rellenos uniformes, pero no contornos, al texto compatible con Internet.

Para convertir el texto en compatible con Internet

- Con la herramienta **Selección** , seleccione el marco de texto de párrafo. Haga clic en **Texto** ▸ **Crear texto compatible con Web**.

Asegúrese de que el texto compatible con Internet no se cruza ni se superpone con otros objetos ni se extiende fuera de los límites de la página de dibujo; de lo contrario, se convertirá en un mapa de bits y perderá sus propiedades de Internet.

El texto artístico no se puede convertir en compatible con Internet y siempre se trata como un mapa de bits. Sin embargo, es posible convertirlo en texto de párrafo y después hacer que sea compatible con Internet. Si desea obtener más información sobre cómo convertir texto, consulte la sección "Buscar, editar y convertir texto" en la página 501.

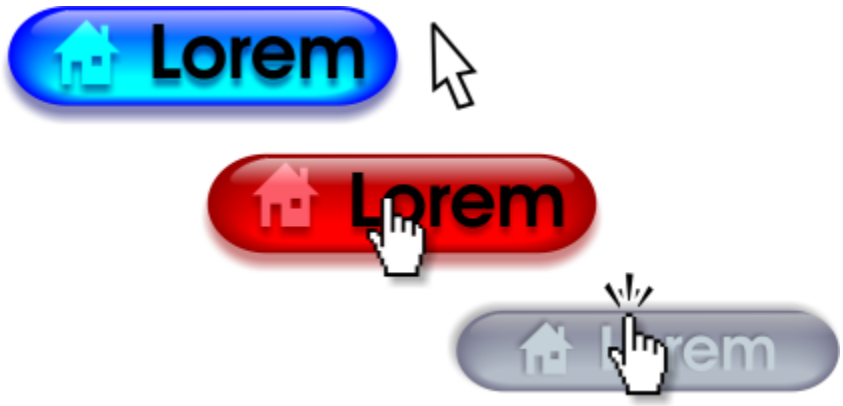
Imágenes cambiantes

Las imágenes cambiantes son objetos interactivos que cambian de aspecto al hacer clic en ellos o pasar el puntero del ratón sobre los mismos. Puede crear imágenes cambiantes utilizando objetos.

Para crear una imagen cambiante, se añaden los siguientes estados:

- **No presionado**: estado predeterminado de un botón cuando no hay ninguna actividad del ratón asociada.
- **Bajo cursor**: estado de un botón cuando el cursor pasa por encima.
- **Presionado**: estado de un botón cuando se hace clic en él.

Puede aplicar diferentes propiedades de objeto a cada uno de los estados de imagen cambiante. También puede previsualizar los estados de imagen cambiante.



Imágenes cambiantes con los estados No presionado (izquierda), Bajo cursor (centro) y Presionado (derecha).

Para añadir un objeto de imagen cambiante a un diseño Web debe guardar la imagen cambiante en un formato Macromedia Flash (SWF). Si desea obtener más información sobre la creación y edición de objetos como imágenes cambiantes, consulte la sección "Objetos" en la página 255.

Para crear un objeto de imagen cambiante

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Imagen cambiante** ▸ **Crear imagen cambiante**.

Para modificar un estado de imagen cambiante de un objeto

1 Click **View** ▸ **Toolbars** ▸ **Internet**.

2 Haga clic en el objeto de imagen cambiante para seleccionarlo.

3 On the **Internet** toolbar, click the **Edit rollover** button .

4 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Enlaces e imágenes cambiantes**.

5 En la ventana acoplable **Enlaces e imágenes cambiantes**, seleccione un estado en el cuadro de lista **Estado de imagen cambiante activo**:
- **No presionado**
- **Bajo cursor**
- **Presionado**

6 Modifique las propiedades del objeto deseadas, como el color.

7 Haga clic en el botón **Finalizar la edición de imagen cambiante** .

También es posible

Eliminar un estado de imagen cambiante	On the **Internet** toolbar, click the **Delete rollover state** button .
Duplicar un estado de imagen cambiante	On the **Internet** toolbar, click the **Duplicate rollover state** button .

También es posible

Deshacer una imagen cambiante	On the **Internet** toolbar, click the **Extract rollover objects** button
Especificar el marco que aparece al hacer clic en la imagen cambiante	On the **Internet** toolbar, chose a target frame from the **Target** list box.

No se puede cerrar un dibujo mientras se edita una imagen cambiante. Es necesario finalizar previamente la edición.

Para previsualizar una imagen cambiante

1 Haga clic en **Objeto** ▸ **Imagen cambiante** ▸ **Previsualización de imagen cambiante actual**.

2 En la ventana de dibujo, señale la imagen cambiante para ver el estado **Bajo cursor** y haga clic en la imagen cambiante para ver el estado **Presionado**.

Para ver las propiedades de una imagen cambiante

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Objetos**.

2 Haga clic en la página y capa donde resida la imagen cambiante.

3 Haga clic en el nombre de la imagen cambiante y expanda los estados **No presionado**, **Bajo cursor** y **Presionado**.

Puede previsualizar los estados de un objeto de imagen cambiante en la página de dibujo haciendo clic en **Objeto** ▸ **Imagen cambiante** ▸ **Previsualización de imagen cambiante actual**.

Marcadores e hiperenlaces

CorelDRAW le permite añadir marcadores e hiperenlaces al documento. Puede aplicar estos a objetos, como objetos de texto, imágenes cambiantes y mapas de bits. Si desea obtener información, consulte la sección "PDF, hiperenlaces, marcadores y miniaturas" en la página 816.

Marcadores

Para crear un enlace interno en un archivo, puede asignar un marcador a texto o a un objeto. A continuación puede asignar un enlace a un objeto para que, al hacer clic en él, se abra el marcador.

Hiperenlaces

También puede asignar un hiperenlace a un objeto. Puede enlazarlo a una dirección web, a un servidor FTP, a una dirección de correo electrónico, a un marcador o a un archivo. Al hacer clic en el objeto, se abrirá la ubicación asignada en la aplicación apropiada. Una vez creados los hiperenlaces, puede mostrarlos y comprobarlos. Puede también eliminar enlaces y marcadores. Cuando trabaja con texto, puede asignar un hiperenlace tanto a texto artístico como de párrafo.

Para asignar un marcador

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Orígenes**.

2 En el espacio de trabajo, haga clic en el objeto que desee marcar.

3 Haga clic en el botón **Nuevo marcador** .

4 Escriba el nombre del marcador en el cuadro de nombre.

Para asignar un hiperenlace a un objeto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Orígenes**.

2 En el espacio de trabajo, haga clic en el objeto al que desee aplicar un hiperenlace.

3 Haga clic en el botón **Nuevo enlace** .

4 En el cuadro de lista **Tipo de enlace**, elija uno de los siguientes tipos de enlace:

Tipo de enlace	
http:// o https://	Escriba la dirección web o URL de la página web desea que se abra al hacer clic en el enlace.
ftp://	Escriba la dirección web o URL del servidor FTP que desea que se abra al hacer clic en el enlace.
mailto:	Escriba una dirección de correo electrónico.
file://	Haga clic en el botón Examinar y localice el archivo que desea que se abra al hacer clic en el enlace.
marcador	Elija un marcador creado previamente de la lista.

También puede asignar un marcador de la ventana acoplable Propiedades haciendo clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Propiedades** para abrir docker, and then clicking the **Internet** button.

Para asignar un hiperenlace a texto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Orígenes**.

2 Por medio de la herramienta **Texto** , seleccione los caracteres de texto a los que desea asignar un hiperenlace.

3 Haga clic en el botón **Nuevo enlace** .

4 En el cuadro de lista **Tipo de enlace**, elija uno de los siguientes tipos de enlace:

Tipo de enlace	
http:// o https://	Escriba la dirección web o URL de la página web desea que se abra al hacer clic en el enlace.
ftp://	Escriba la dirección web o URL del servidor FTP que desea que se abra al hacer clic en el enlace.

Tipo de enlace	
mailto:	Escriba una dirección de correo electrónico.
file://	Haga clic en el botón Examinar y localice el archivo que desea que se abra al hacer clic en el enlace.
marcador	Elija un marcador creado previamente de la lista.

También puede asignar un hiperenlace en la barra de herramientas **Internet** haciendo clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Internet** para mostrarla.

Para verificar un enlace

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Orígenes**.
2. Elija el enlace que desea abrir.
3. Haga clic en el botón **Abrir enlace** .

Para eliminar un marcador o un enlace

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Orígenes**.
2. Elija el enlace o el marcador que desea suprimir.
3. Haga clic en el botón **Eliminar** .

Añadir zonas interactivas y texto alternativo a objetos

También es posible establecer una zona interactiva que siga el contorno del objeto, o que llene la caja delimitadora del mismo. CorelDRAW aplica un patrón de trama a los objetos que contienen enlaces. Es posible cambiar el color de trama y el relleno del fondo. También puede añadir texto alternativo a objetos para navegadores de solo texto o lectores de pantalla.

Para establecer una zona interactiva

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Enlaces e imágenes cambiantes**.
2. En el espacio de trabajo, haga clic en el objeto al que desee añadir una zona interactiva.
3. En la ventana acoplable **Enlaces e imágenes cambiantes**, seleccione **Enlace** del cuadro de lista **Comportamiento** y escriba una dirección web en el cuadro **URL**.
4. En el área **Definir zona interactiva mediante**, haga clic en uno de los siguientes botones:
   - **Forma**: define la zona interactiva mediante la forma del objeto.
   - **Límites**: define la zona interactiva mediante la caja delimitadora del objeto.
5. Abra el selector de color **Fondo** y haga clic en un color.
6. Abra el selector de color **Rayas** y haga clic en un color.

Si elige un objeto con hiperenlace y después cambia los colores de la zona interactiva de trama (Rayas) y de fondo, el cambio solo se aplicará al objeto seleccionado.

Para añadir texto alternativo a un objeto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Enlaces e imágenes cambiantes**.

2 En el espacio de trabajo, haga clic en el objeto enlazado al que desee añadir texto alternativo.

3 En la ventana acoplable **Enlaces**, escriba el texto alternativo en el cuadro de texto **Comentarios alternativos**.

Formatos de archivo

Importar y exportar archivos....807
Exportar a PDF....813
Operaciones con aplicaciones de productividad de oficina....827
Formatos de archivo admitidos....829

CorelDRAW® 2019

Importar y exportar archivos

La aplicación incluye filtros que convierten los archivos de un formato a otro al importarlos y exportarlos.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Importar archivos" (página 807)
- "Exportar archivos" (página 810)

Importar archivos

Puede importar archivos creados en otras aplicaciones. Por ejemplo, puede importar un archivo en formato PDF (Adobe Portable Document Format), JPEG o AI (Adobe Illustrator). También puede importar un archivo y colocarlo en la ventana de aplicación activa como un objeto. También es posible modificar el tamaño del archivo y centrarlo al importarlo. El archivo importado se convierte en parte del archivo activo. También puede importar un mapa de bits como una imagen enlazada externamente. Si importa un mapa de bits enlazado, cualquier cambio que realice en el archivo original (externo) actualiza automáticamente el archivo importado.

Al importar un mapa de bits, puede volver a muestrearlo para reducir el tamaño del archivo o recortarlo para eliminar las áreas de la imagen que no se utilicen. También puede recortar un mapa de bits para seleccionar solo el área y tamaño exactos de la imagen que desee importar.

Al importar un archivo de una versión anterior de CorelDRAW que contenga texto en un idioma distinto del empleado por el sistema operativo, puede utilizar la configuración de la página de códigos para asegurarse de que los nombres de objetos, palabras clave y notas guardados con el archivo se muestren correctamente.

Para importar un archivo en el dibujo activo

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta donde está almacenado el archivo.

   Si es necesario, puede buscar el archivo mediante el cuadro de búsqueda. Puede buscar imágenes utilizando criterios de búsqueda, tales como el nombre de archivo, título, tema, autor, palabra clave, comentario, nombre de mapa de bits, nombre de objeto y así sucesivamente.
3. Seleccione un formato de archivo del cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.

   Si no sabe cuál es el formato de archivo, elija **Todos los formatos de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.

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

   Estas opciones no están disponibles para todos los formatos de archivo.

5 Haga clic en **Importar**, y realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en la página de dibujo para conservar las dimensiones del archivo y situar su esquina superior izquierda en la posición donde hace clic.
- Arrastre en la página de dibujo para modificar el tamaño del archivo. El cursor de importación muestra las dimensiones del archivo cuyo tamaño se ha modificado a medida que se arrastra en la página de dibujo.
- Presione la tecla **Intro** para centrar el archivo en la página de dibujo.
- Presione la **Barra espaciadora** para colocar el archivo en la misma posición en la que se encontraba en el archivo original (solo archivos CDR y AI).

Las opciones de encaje activas se aplican al archivo importado.

También es posible

Enlazar a un mapa de bits externamente en lugar de incorporarlo	Haga clic en la flecha del botón **Importar** y, a continuación, haga clic en la casilla de verificación **Importar como imagen enlazada externamente**. Si desea mostrar una lista de las imágenes enlazadas, haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Fuentes**.
Enlazar con un archivo de alta resolución para salida a Interfaz de preimpresión abierta u OPI (Open Prepress Interface)	Haga clic en la flecha del botón **Importar** y, a continuación, haga clic en la casilla de verificación **Importar como archivo de alta resolución para salida con OPI**. Este procedimiento inserta una versión de baja resolución de un archivo TIFF o Scitex® Continuous Tone (CT) en un documento. La versión de baja resolución se enlaza con la imagen de alta resolución, que reside en un servidor OPI.
Fusionar capas en un mapa de bits importado	Active la casilla **Combinar mapa de bits multicapa**.
Guardar el perfil ICC (International Color Consortium) incorporado	Active la casilla **Extraer perfil ICC incorporado** para guardar el perfil ICC en la carpeta de color en la que está instalada la aplicación. Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Comprobar marcas al agua o información de copyright	Active la casilla **Comprobar marca al agua**. Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Usar la configuración predeterminada del filtro en lugar de abrir el cuadro de diálogo	Active la casilla **No mostrar cuadro de diálogo de filtro**. Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Conservar capas y páginas en un archivo importado	Active la casilla **Mantener capas y páginas**. Si desactiva esta casilla, todas las capas se combinarán en una única capa. Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
Seleccionar las páginas que van a importarse al importar documentos TIFF de varias páginas	En el cuadro de diálogo **Importar TIFF**, active una opción en el área **Seleccione la(s) página(s) que desea importar**.

También es posible

	Esta opción solo está disponible para el formato de archivo TIFF.
Abrir solo parte de una imagen	En el cuadro de diálogo **Cargar archivo parcial**, escriba el rango de fotogramas que desea abrir en el cuadro **Cargar fotogramas**.

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

Es posible importar varios archivos. Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic para seleccionar archivos situados de forma consecutiva en una lista. Mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic para seleccionar archivos situados de forma no consecutiva.

Para importar un mapa de bits como una imagen enlazada externamente

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Orígenes**.
2. En la ventana acoplable **Fuentes**, haga clic en el botón **Nueva imagen enlazada**.
3. Examine la unidad y carpeta en las que está almacenada la imagen.
4. Haga clic en **Importar**.
5. Haga clic en el espacio de trabajo para colocar la imagen.

También es posible

Actualizar una imagen enlazada	Haga clic en el botón **Actualizar imagen enlazada**.
Romper el enlace a una imagen enlazada externamente	Haga clic en el botón **Romper enlace**.

Para volver a muestrear un mapa de bits durante la importación

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenada la imagen.
   Si es necesario puede buscar la imagen mediante el cuadro de búsqueda. Puede buscar imágenes utilizando criterios de búsqueda, tales como el nombre de archivo, título, tema, autor, palabra clave, comentario, nombre de mapa de bits, nombre de objeto y así sucesivamente.
3. Seleccione un formato de archivo del cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
   Si no sabe cuál es el formato de archivo, elija **Todos los formatos de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en la flecha junto al botón **Importar** y en **Volver a muestrear y cargar**.
6. En el cuadro de diálogo **Volver a muestrear la imagen**, escriba valores en los cuadros adecuados:
   - **Anchura**: permite especificar la anchura del gráfico en la unidad de medida seleccionada o como porcentaje de su anchura original.
   - **Altura**: permite especificar la altura del gráfico en la unidad de medida seleccionada o como porcentaje de su altura original.
7. En el área **Resolución** escriba valores en los siguientes cuadros:
   - **Horizontal**: permite especificar la resolución horizontal del gráfico en píxeles o en puntos por pulgada (ppp).
   - **Vertical**: permite especificar la resolución vertical del gráfico en píxeles o en puntos por pulgada (ppp).
8. Haga clic en la página de dibujo.

También es posible

Conservar la proporción entre altura y anchura de la imagen	Active la casilla **Mantener proporción**.
Cambie la unidad de medida	Elija un tipo de unidad en el cuadro de lista **Unidades**.
Mantener valores iguales de resolución horizontal y vertical de manera automática	Active la casilla **Valores idénticos**.

Si se abre un cuadro de diálogo para el formato de importación, especifique las opciones que desee. Si desea obtener más información sobre los formatos de archivo, consulte la sección "Formatos de archivo admitidos" en la página 829.

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

Para recortar un mapa de bits durante la importación

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenada la imagen.
   Si es necesario puede buscar la imagen mediante el cuadro de búsqueda. Puede buscar imágenes utilizando criterios de búsqueda, tales como el nombre de archivo, título, tema, autor, palabra clave, comentario, nombre de mapa de bits, nombre de objeto y así sucesivamente.
3. Seleccione un formato de archivo del cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
   Si no sabe cuál es el formato de archivo, elija **Todos los formatos de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en la flecha junto al botón **Importar** y en **Recortar y cargar**.
6. En el cuadro de diálogo **Recortar imagen**, escriba valores en los cuadros adecuados:
   - **Superior**: permite especificar el área que se quitará de la parte superior del gráfico.
   - **Izquierda**: permite especificar el área que se quitará del borde izquierdo del gráfico.
   - **Anchura**: permite especificar la anchura del gráfico que se desea conservar.
   - **Altura**: permite especificar la altura del gráfico que se desea conservar.
7. Haga clic en la página de dibujo.

El tamaño de un gráfico también puede cambiarse arrastrando los tiradores de selección en la ventana de previsualización.

Puede cambiar la unidad de medida eligiendo un tipo de unidad en el cuadro de lista **Unidades** del cuadro de diálogo **Recortar imagen**.

Exportar archivos

Puede usar el comando **Archivo** ▸ **Exportar** para exportar archivos a una variedad de formatos de archivo vectoriales y de mapas de bits que se pueden utilizar en otras aplicaciones. Por ejemplo, puede exportar un archivo al formato AI o JPG. También puede exportar un archivo y optimizarlo para usarlo con aplicaciones de ofimática, tales como Microsoft Office o Corel WordPerfect Office.

Cuando exporta un archivo, el archivo original se mantiene abierto en la ventana de dibujo en su formato existente.

Puede usar el comando **Archivo** ▸ **Guardar como** para guardar archivos en varios formatos vectoriales. Después de guardar un archivo en un formato diferente, el archivo guardado se muestra inmediatamente en la ventana de dibujo. Es recomendable que primero guarde

el archivo en formatoCorelDRAW (CDR) porque algunos formatos de archivo no son compatibles con todas las funciones que pueden encontrarse en un archivo de CorelDRAW.

Para exportar un archivo

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2 Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3 Seleccione un formato de archivo del cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5 Active las casillas apropiadas:
- **Exportar sólo esta página**: exporta únicamente la página actual de un archivo de varias páginas
- **Solo lo seleccionado**: guarda solo los objetos seleccionados en el dibujo activo
- **No mostrar cuadro de diálogo de filtro**: oculta los cuadros de diálogo que proporcionan opciones más avanzadas de exportación.

Estas opciones no están disponibles para todos los formatos de archivo.
6 Haga clic en **Exportar**.
Si se abre el cuadro de diálogo del formato de exportación elegido, especifique las opciones que desee. Si desea obtener más información sobre los formatos de archivo, consulte la sección "Formatos de archivo admitidos" en la página 829.

También es posible

Comprimir un archivo al exportarlo	Elija un tipo de compresión en el cuadro de lista **Tipo de compresión**.
Especificar información sobre un archivo	Escriba las observaciones que desee en el cuadro **Notas**.

No todas las opciones ni tipos de compresión del cuadro de diálogo **Exportar** están disponibles para todos los formatos de archivo.

Los objetos de una capa oculta se mostrarán en el archivo exportado, a menos que se haya desactivado la función de impresión y exportación de la capa oculta.

Si desea obtener más información sobre las opciones disponibles para exportar a un formato de archivo de mapa de bits, consulte la sección "Para convertir un gráfico vectorial en un mapa de bits durante la exportación" en la página 648.

Si utiliza una versión de prueba caducada, no podrá exportar archivos.

Puede especificar qué capas aparecerán en el archivo exportado. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para activar o desactivar la impresión y exportación de una capa" en la página 333.

Para exportar un archivo a Microsoft Office o WordPerfect Office

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar para** ▸ **Office**.
2 En el cuadro de lista superior, escoja la suite de productividad de oficina a la que se exportará el archivo:
- **Microsoft Office**: le permite establecer opciones para cumplir los requisitos de salida de la aplicaciones de Microsoft Office.
- **WordPerfect Office**: optimiza la imagen para Corel WordPerfect Office convirtiéndola en un archivo gráfico de WordPerfect (WPG).

3 Si selecciona **Microsoft Office**, escoja la opción que mejor se adapte a su uso deseado del archivo en el cuadro de lista de la parte central:
- **Compatibilidad**: le permite guardar el dibujo como mapa de bits en el formato de archivo Portable Network Graphic (PNG). Esta opción conserva el aspecto del dibujo cuando lo importa en una aplicación ofimática.

- **Edición**: le permite guardar el dibujo en el formato Extended Metafile Format (EMF). Esta opción le permite conservar la mayoría de elementos editables en dibujos vectoriales.

4 Si elige **Microsoft Office** y **Compatibilidad**, escoja una opción de optimización en el cuadro de lista **Optimizada para**:
   - **Presentación**: le permite optimizar el archivo para salidas, tales como presentaciones de diapositivas o documentos en línea (96 ppp)
   - **Impresión desde escritorio**: le permite conservar una buena calidad de imagen para la impresión de escritorio (150 ppp).
   - **Impresión comercial**: le permite optimizar el archivo para una impresión de alta calidad (300 ppp).

   Aparecerá una estimación del tamaño del archivo en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo.
5 Haga clic en **Aceptar**.
6 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
7 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
8 Haga clic en **Guardar**.

También es posible

Aumentar y reducir en la ventana de previsualización	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar** o **Reducir**.
Desplazarse para visualizar un área diferente del dibujo	Mediante la herramienta **Mano**, arrastre en la ventana de previsualización hasta que el área que le interese quede visible.

Las opciones de optimización están disponibles si selecciona las opciones **Microsoft Office** y **Compatibilidad**.

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

Para guardar un archivo con un formato distinto

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar como**.
2 Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3 Seleccione un formato de archivo del cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5 Active las casillas apropiadas:
   - **Sólo lo seleccionado**: guarda únicamente los objetos seleccionados en el dibujo activo.
   - **Guardar con proyecto VBA incorporado**: le permite guardar, junto con el archivo, las creadas en el editor VBA.

   Estas opciones no están disponibles para todos los formatos de archivo.
6 Haga clic en **Guardar**.

También es posible

Especificar información sobre un archivo	Escriba los comentarios que desee en el cuadro **Añadir comentarios**.
Añadir palabras clave	Escriba las palabras clave que desee en el cuadro **Añadir una etiqueta**.

Exportar a PDF

PDF es un formato de archivo que permite conservar las características de formato, fuentes, imágenes y gráficos de archivos de aplicaciones originales.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Exportar a PDF" (página 813)
- "PDF, hiperenlaces, marcadores y miniaturas" (página 816)
- "Reducción de tamaño de PDF" (página 816)
- "Texto y fuentes en archivos PDF" (página 818)
- "Codificar de archivos PDF" (página 819)
- "Opciones de visualización para archivos EPS" (página 819)
- "Opciones de administración de color en PDF" (página 820)
- "Opciones de seguridad de PDF" (página 821)
- "Optimizar archivos PDF" (página 822)
- "PDF: resúmenes de comprobaciones previas" (página 823)
- "Preparar archivos PDF para un proveedor de servicios de impresión" (página 824)

Exportar a PDF

Puede exportar documentos como archivos PDF. Los archivos PDF se pueden ver, compartir e imprimir en cualquier plataforma siempre que los usuarios tengan instalado Adobe Acrobat, Adobe Reader o un lector de PDF compatible en sus PC. Además, los archivos PDF se pueden cargar en redes Intranet o en Internet. También se puede exportar una selección particular o todo un documento a un archivo PDF.

Cuando se exporta un documento como archivo PDF, se puede elegir entre varios estilos de PDF preestablecidos, que utilizan una configuración específica. Por ejemplo, con el ajuste preestablecido **Web**, la resolución de las imágenes del archivo PDF se optimiza para la web.

También se pueden crear estilos de PDF preestablecidos nuevos o editar los ya existentes. La configuración de seguridad de los archivos PDF no se guarda con los estilos preestablecidos de PDF. Para obtener más información sobre las opciones de seguridad de PDF, consulte la sección "Opciones de seguridad de PDF" en la página 821.

Si ha utilizado símbolos en un documento, se admitirán en el archivo PDF. Si desea obtener más información sobre símbolos, consulte "Símbolos" en la página 337.

Para exportar documentos como archivos PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.

También puede guardar un archivo PDF haciendo clic en el botón **Publicar como PDF** de la barra de herramientas **Estándar**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

4 Elija una de las siguientes opciones en el cuadro de lista de **ajustes preestablecidos de PDF**:

- **Archivado (CMYK)**: crea un archivo PDF/A-1b, que resulta idóneo para tareas de archivado. En comparación con los archivos PDF, los archivos PDF/A-1b son más adecuados para la conservación de documentos a largo plazo porque son más completos e independientes del dispositivo. Los archivos PDF/A-1b contienen fuentes incorporadas, color independiente del dispositivo y su propia descripción como metadatos XMP. Este estilo de PDF conserva cualquier color directo o colores Lab que contenga el documento original, pero convierte todos los demás colores, tales como escala de grises y RGB al modo de color CMYK. Además, este estilo incorpora un perfil de color para especificar cómo se deben interpretar los colores CMYK en el dispositivo de representación.
- **Archivado (RGB)**: similar al estilo anterior, crea un archivo PDF/A-1b, que conserva cualquier color directo y colores Lab. Todos los otros colores se convierten al modo de color RGB.
- **Configuración de prueba actual**: aplica el perfil de color de prueba al archivo PDF.
- **Distribución de documentos**: crea un archivo PDF que puede imprimirse en una impresora láser o de escritorio; resulta adecuado para la distribución de documentos genéricos. Este estilo activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato JPEG y puede incluir marcadores e hiperenlaces.
- **Edición**: crea un PDF de alta calidad para enviar a una impresora o una fotocopiadora digital. Este estilo activa la compresión LZW, incorpora fuentes e incluye hiperenlaces, marcadores y miniaturas. Este estilo muestra el archivo PDF con todas las fuentes/tipos de letra, todas las imágenes con la máxima resolución y los hiperenlaces, para que se pueda editar el archivo más adelante.
- **PDF/X-1a**: activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato ZIP y convierte todos los objetos al espacio de color de destino CMYK.
- **PDF/X-3**: este estilo es un superconjunto de PDF/X-1a. Admite datos CMYK y no CMYK (como datos Lab o de escala de grises) en el archivo PDF.
- **Preimpresión**: activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato ZIP, incorpora fuentes y conserva las opciones de color directo mejor diseñadas para una impresión de alta calidad y excelente acabado. Antes de preparar un archivo PDF para su impresión, se recomienda consultar a su proveedor de impresiones y averiguar qué configuración se recomienda.
- **Web**: crea un archivo PDF para visualizarse en línea, como un archivo PDF para distribuir por correo electrónico o publicar en la Web. Este estilo activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato JPEG, comprime texto e incluye hiperenlaces.

5 Haga clic en **Configuración**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

6 En el área **Exportar rango**, habilite una de las opciones siguientes:

- **Documento actual**: exporta el documento actual
- **Documentos**: exporta los documentos que se especifiquen.
- **Selección**: exporta los objetos seleccionados.
- **Página actual**: exporta la página activa.
- **Páginas**: exporta las páginas que especifique.

7 En el área **Tamaño de página**, seleccione una de las opciones siguientes:

- **Definido por el documento**: aplica el tamaño de página definido en el documento.
- **Definido por los objetos seleccionados**: permite que el tamaño de los objetos de la página determinen el tamaño de esta.

8 Haga clic en **Aceptar**.

9 Haga clic en **Guardar**.

Si desea crear un archivo PDF para archivar, que se ajuste a las normas PDF/A-1b, debe permitir que se incorporen todas las fuentes al documento. Para comprobar qué fuentes no se pueden incorporar, vea el resumen de comprobaciones previas del archivo PDF. Si desea obtener más información sobre la visualización de resúmenes, consulte la sección"Para ver el resumen de comprobaciones previas de un archivo PDF" en la página 824. Puede sustituir cualquier fuente que no se pueda incorporar o convertir todo el texto

en curvas mediante la activación de la casilla de verificación **Exportar todo el texto como curvas** de la página **Objetos** en el cuadro de diálogo **Configuración de Publicar como PDF**.

Si el documento contiene un modelo 3D, haga clic en **Configuración** en el cuadro de diálogo **Publicar como PDF** y seleccione **Acrobat 8.0** o superior en el cuadro de lista **Compatibilidad** para garantizar que el modelo 3D es interactivo en los lectores de PDF.

Para comprobar si se puede incorporar una fuente, puede ver información de la licencia y las restricciones de incorporación mediante el uso de una herramienta gratuita; por ejemplo, la extensión de propiedades de fuente disponible en el sitio web de Microsoft.

Para exportar varios documentos como un único archivo PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. En la ficha **General**, active la opción **Documentos** que se encuentra en el área **Exportar rango**.
6. Active las casillas de selección de los documentos que desee guardar.
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Haga clic en **Guardar**.

Para crear un ajuste preestablecido de PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.
5. En el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**, especifique una configuración.
6. Haga clic en la ficha **General**.
7. Haga clic en el botón **Añadir preestablecido de PDF** + junto al cuadro de lista **Preestablecido de PDF**.
8. Escriba un nombre para el estilo en el cuadro de lista **Guardar preestablecido de PDF como**.
9. Haga clic en **Aceptar**.
10. Haga clic en **Guardar**.

Si desea eliminar un estilo PDF, seleccione dicho estilo y haga clic en el botón de **eliminación de ajuste preestablecido de PDF** — situado junto al cuadro de lista **Preestablecido de PDF**.

Para editar un ajuste preestablecido de PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.
5. En el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**, especifique una configuración.
6. Haga clic en la ficha **General**.
7. Haga clic en el botón **Añadir preestablecido de PDF** + junto al cuadro de lista **Preestablecido de PDF**.
8. Elija el estilo que desea editar en el cuadro de lista **Guardar preestablecido de PDF como**.

9 Haga clic en **Aceptar**.

10 Haga clic en **Guardar**.

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

PDF, hiperenlaces, marcadores y miniaturas

Es posible incluir hiperenlaces, marcadores y miniaturas en los archivos PDF. Los hiperenlaces son útiles para añadir saltos a páginas web o direcciones URL de Internet. Los marcadores permiten enlazar con áreas concretas de un archivo PDF. Se puede especificar si se van a mostrar los marcadores o las miniaturas cuando se abra por primera vez el archivo PDF en Adobe Acrobat o Acrobat Reader.

Si desea obtener información sobre la asignación de hiperenlaces y marcadores, consulte la sección "Marcadores e hiperenlaces" en la página 800.

Para incluir hiperenlaces, marcadores y miniaturas en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en **Configuración**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Documento**.

6 En el área **Marcadores**, active cualquiera de las siguientes casilla de verificación:
- **Incluir hiperenlaces**
- **Generar marcadores**
- **Generar miniaturas**

Si desea que se muestren los marcadores o las miniaturas al iniciar, active el **botón Marcadores** o **Miniaturas** en el área **Al iniciar**.

7 Haga clic en **Aceptar**.

8 Haga clic en **Guardar**.

Reducción de tamaño de PDF

Puede comprimir imágenes de mapa de bits, texto y arte lineal para reducir el tamaño de un archivo PDF. Entre las opciones de compresión de mapas de bits se incluyen JPEG, LZW y ZIP. La calidad de las imágenes de mapa de bits con la compresión JPEG varía en una escala entre 2 (calidad alta, menor compresión) y 255 (calidad baja, mayor compresión). Cuanto mayor sea la calidad de imagen, mayor será el tamaño del archivo.

Puede también reducir el tamaño de un archivo PDF realizando un submuestreo de imágenes de mapa de bits en color, escala de grises o monocromáticas.

Para establecer la compresión de mapas de bits en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en **Configuración**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Objetos**.

6 En el cuadro de lista **Tipo de compresión**, elija una de las opciones siguientes:

- **Ninguna**
- **LZW**
- **JPEG**
- **ZIP**
- **JP2**

7 Haga clic en **Aceptar**.

8 Haga clic en **Guardar**.

La opción **JP2** (JPEG 2000) está disponible solamente para Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 y Adobe Acrobat 9.0.

Si elige la compresión JPEG, puede mover el deslizador **Calidad JPEG** para ajustar la calidad de compresión.

Para comprimir el texto y el arte lineal en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en **Configuración**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Objetos**.

6 Active la casilla **Comprimir texto y dibujos**.

7 Haga clic en **Aceptar**.

8 Haga clic en **Guardar**.

Para submuestrear imágenes de mapa de bits en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en **Configuración**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Objetos**.

6 Active cualquiera de las casillas de selección siguientes y escriba un valor en el cuadro correspondiente:

- **Color**
- **Escala de grises**
- **Monocromo**

7 Haga clic en **Aceptar**.

8 Haga clic en **Guardar**.

El submuestreo de imágenes de mapas de bits en color, escala de grises o monocromas resulta eficaz solo cuando su resolución es superior a la especificada en el área **Submuestreo**.

Texto y fuentes en archivos PDF

Puede determinar el aspecto del texto del archivo PDF de salida configurando las opciones de texto y fuentes.

Puede incorporar fuentes en un archivo PDF. Dicha incorporación aumentará el tamaño del archivo, pero facilitará la compatibilidad del archivo PDF porque no será necesario que las fuentes se encuentren en otros sistemas. Al incorporar fuentes de letra base 14, éstas se añaden al archivo PDF, lo que elimina las variaciones de fuentes en sistemas diferentes. Las fuentes/tipos de letra base 14 están residentes en todos los dispositivos PostScript.

También es posible convertir fuentes TrueType en fuentes Type 1, lo que puede aumentar el tamaño del archivo si éste contiene muchas fuentes. Al convertir fuentes de letra, se puede reducir el tamaño del archivo mediante la creación de subconjuntos de fuentes si se utiliza solo un pequeño número de caracteres (por ejemplo, los caracteres de inglés de A a E). También puede incluir un porcentaje de las fuentes utilizadas. Por ejemplo, puede crear un subconjunto que contenga el 50% de las fuentes. Si el número de caracteres utilizados en el documento es superior al 50%, se incorporará todo el conjunto de caracteres. En cambio, si el número de caracteres es inferior al 50%, solo se incorporarán los caracteres utilizados.

También se pueden eliminar las variaciones de fuentes en sistemas distintos mediante la exportación del texto como curvas. Por ejemplo, si utiliza caracteres de texto no habituales, puede exportar el texto como curvas. La exportación del texto como curvas aumenta la complejidad del archivo y puede aumentar su tamaño. Para la publicación de documentos en general, incorpore las fuentes/tipos de letra en un documento en lugar de convertir el texto en curvas.

Para incorporar fuentes a un archivo PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **Objetos**.
6. Active la casilla **Incluir fuentes en documento**.
   Si desea instalar las fuentes básicas en el archivo PDF, active la casilla **Incluir fuentes base 14**.
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Haga clic en **Guardar**.

Al activar la casilla de verificación **Incluir fuentes base 14**, aumenta el tamaño de archivo y, por tanto, no se recomienda para la publicación en la Web.

Para convertir fuentes TrueType a fuentes Type 1

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **Objetos**.
6. Active la casilla **Convertir TrueType a Type 1**.
   Si desea reducir el tamaño del archivo, puede crear un subconjunto de fuentes; para ello, active la casilla **Fuentes subconjunto** y escriba el porcentaje de fuentes utilizadas en el cuadro Por debajo de % del juego de caracteres.

7 Haga clic en **Aceptar**.

8 Haga clic en **Guardar**.

Si crea un subconjunto de fuentes, puede que falten algunos caracteres de la fuente en el archivo al editar el PDF en Adobe Acrobat.

Para exportar texto como curvas

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en **Configuración**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Objetos**.

6 Active la casilla **Exportar todo el texto como curvas**.

7 Haga clic en **Aceptar**.

8 Haga clic en **Guardar**.

Codificar de archivos PDF

ASCII y binario son formatos de codificación para documentos. Al publicar archivos como PDF, se puede elegir entre exportar archivos ASCII o binarios. El formato ASCII crea archivos totalmente exportables a todas las plataformas. El formato binario crea archivos más pequeños, pero son menos exportables, ya que algunas plataformas no pueden gestionar este formato de archivo.

Para especificar un formato de codificación de un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en **Configuración**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Documento**.

6 Active una de las opciones siguientes:
- **ASCII 85**
- **Binaria**

7 Haga clic en **Aceptar**.

8 Haga clic en **Guardar**.

Opciones de visualización para archivos EPS

Los archivos EPS son archivos PostScript incorporados en un documento. Se puede elegir cómo se van a ver los archivos PostScript encapsulado (EPS) en los documentos PDF. La opción **PostScript** incluye imágenes de alta resolución en el documento PDF, pero no permite verlas en Adobe Acrobat. La opción **Previsualizar** incluye imágenes de alta resolución en el archivo PDF y muestra las imágenes correspondientes de mapa de bits en baja resolución en Adobe Acrobat.

Para elegir una opción de visualización para archivos EPS

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en **Configuración**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5 Haga clic en la ficha **Objetos**.
6 En el cuadro de lista **Archivos EPS**, elija una de las opciones siguientes:
- **PostScript**: incluye imágenes de alta resolución en el documento PDF, pero no le permite verlas.
- **Previsualización**: incluye imágenes de alta resolución en el archivo PDF y muestra la representación de sus mapas de bits en baja resolución.

7 Haga clic en **Aceptar**.
8 Haga clic en **Guardar**.

Opciones de administración de color en PDF

Puede especificar las opciones de administración de color para exportar archivos a PDF. Puede elegir un perfil de color o dejar los objetos en su espacio de color original. También puede incorporar el perfil de color en el PDF.

Si tiene un archivo con colores directos, puede optar por conservarlos o convertirlos a colores de cuatricromía, de modo que el archivo produzca cuatro planchas para la salida CMYK.

Si quiere exportar en PDF con el objetivo de revisar el documento en pantalla, puede aplicar la configuración de las pruebas de color del documento. Además, puede seleccionar opciones de revisión en pantalla adicionales, como la conservación de sobreimpresiones del documento y la sobreimpresión en negro.

Para especificar las opciones de administración de color para exportar archivos PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en **Configuración**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5 Haga clic en la ficha **Color**.
6 Active la opción **Usar configuración de color del documento**.
7 Elija un perfil de color del cuadro de lista **Color de salida**:
- **RGB**
- **CMYK**
- **Escala de grises**
- **Nativo**

8 Haga clic en **Aceptar**.
9 Haga clic en **Guardar**.

También es posible

Aplicar un perfil de prueba de color al archivo PDF	Active la opción **Usar configuración de prueba de color**.

También es posible

Convertir todos los colores directos aplicados en el documento al perfil de color seleccionado	Active la casilla **Convertir colores directos a**.
Incorporar el perfil de color al archivo PDF	Active la casilla **Incorporar perfil de color**.
Simular cómo se muestran las sobreimpresiones, de utilidad para revisar el documento en pantalla	En el área **Otros controles de color**, active la casilla **Conservar las sobreimpresiones del documento**.
Permitir la sobreimpresión del color negro	En el área **Otros controles de color**, active la casilla **Sobreimprimir siempre negro**.

Si selecciona la opción **Nativo** del cuadro de lista **Salida de color**, se mostrará o incorporará un máximo de tres espacios de color al archivo PDF.

Opciones de seguridad de PDF

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

El nivel de seguridad disponible también se determina según la versión de Adobe Reader empleada para crear el archivo PDF. Los niveles de cifrado ofrecidos por Adobe Reader han ido aumentando con el paso del tiempo. Por ejemplo, si guarda los archivos en la versión 6 o inferior de Adobe Reader, la codificación empleada será estándar. La versión 8 incluye codificación de 128 bits y la versión 9, codificación de 256 bits. Si desea obtener más información sobre cómo elegir una versión, consulte la sección "Optimizar archivos PDF" en la página 822.

Las opciones de seguridad se controlan mediante dos contraseñas: la contraseña de autorización y la contraseña de apertura.

La contraseña de autorización es la contraseña principal que le permite controlar si un archivo puede imprimirse, editarse o copiarse. Por ejemplo, como propietario del archivo, puede proteger la integridad de sus contenidos seleccionando una configuración de autorización que no permita ediciones.

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

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

Para abrir y editar un archivo PDF protegido, debe proporcionar la contraseña de autorización (o la de apertura en el caso de que no se haya establecido una contraseña de autorización). Si desea obtener información sobre la apertura e importación de archivos PDF, consulte "Formato Adobe Portable Document (PDF)" en la página 853.

Para establecer autorizaciones en archivos PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Seguridad**.

6 Active la casilla **Contraseña de autorización**.

7 Escriba una contraseña en el cuadro **Contraseña**.

8 Vuelva a escribir la contraseña en el cuadro **Confirmar contraseña**.

9 En la lista **Autorización de impresión**, elija una de las opciones siguientes:

- **Ninguna**: les permite a los usuarios visualizar el PDF en pantalla pero no imprimir el mismo.
- **Baja resolución**: le permite a los usuarios imprimir una versión de baja resolución del archivo PDF. Esta opción está disponible para los archivos PDF compatibles con Adobe Acrobat 5 o posteriores.
- **Alta resolución**: le permite a los usuarios imprimir una versión de alta resolución del archivo PDF.

10 En la lista **Autorización de edición**, elija una de las opciones siguientes:

- **Ninguna**: impide a los usuarios editar el archivo PDF.
- **Insertar, eliminar y girar páginas**: permite a los usuarios insertar, eliminar y girar páginas al editar el archivo PDF. Esta opción está disponible para los archivos PDF compatibles con Adobe Acrobat 5 o posteriores.
- **Cualquiera, menos extraer páginas**: le permite a los usuarios editar el archivo PDF pero impide que eliminen páginas del mismo.

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

11 Haga clic en **Aceptar**.

12 Haga clic en **Guardar**.

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

Algunas opciones de compatibilidad con PDF, tales como **PDF/X-3** y **PDF/A-1b**, no permiten configurar autorizaciones de archivo PDF. Si elige una de estas opciones de compatibilidad, todos los controles en la página **Seguridad** aparecen desactivados. Si desea cambiar la compatibilidad, consulte sobre "Para seleccionar una opción de compatibilidad" en la página 823.

Para establecer una contraseña de usuario para un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en **Configuración**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Seguridad**.

6 Active la casilla **Contraseña de apertura**.

7 Escriba una contraseña en el cuadro **Contraseña**.

8 Vuelva a escribir la contraseña en el cuadro **Confirmar contraseña**.

9 Haga clic en **Aceptar**.

10 Haga clic en **Guardar**.

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

Optimizar archivos PDF

Puede optimizar archivos PDF para diferentes versiones de Adobe Acrobat o Acrobat Reader mediante la elección de una opción de compatibilidad que coincida con el tipo de visor utilizado por los receptores del archivos PDF. En CorelDRAW, puede seleccionar una de las siguientes opciones de compatibilidad: Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 o PDF/A-1b.Los

controles disponibles serán diferentes según la opción de compatibilidad que seleccione. Si va a publicar un archivo PDF para distribuirlo ampliamente, es mejor elegir una opción de compatibilidad anterior, tal como Acrobat 8.0 o 9.0 para asegurar que el archivo se pueda ver en versiones anteriores de Acrobat. Sin embargo, si la seguridad es una cuestión importante, le convendría seleccionar una versión más reciente, puesto que los niveles de cifrado son superiores. Si desea obtener más información, consulte la sección "Opciones de seguridad de PDF" en la página 821.

Puede optimizar la visualización de un documento PDF en Internet para acelerar el tiempo de carga del PDF.

Si han añadido al documento rellenos complejos, puede convertirlos a mapas de bits, lo que también recibe el nombre de rasterización. Esta acción puede aumentar el tamaño del archivo PDF, pero garantizará la visualización correcta de los rellenos complejos.

Para seleccionar una opción de compatibilidad

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **General**.
6. En el cuadro de lista **Compatibilidad**, elija una opción de compatibilidad.

Para conservar capas y propiedades de capa en el archivo PDF publicado, debe elegir la opción Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 o Acrobat 9.0. Tenga en cuenta que las capas maestras no se conservarán.

Para conservar transparencias en el archivo PDF publicado, debe elegir la opción Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 o Acrobat 9.0.

Para optimizar un archivo PDF para su visualización en la Web

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **Documento**.
6. Active la casilla de selección **Optimizar para Web**.

Para convertir rellenos complejos en mapas de bits

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **Objetos**.
6. Active la casilla **Representar rellenos complejos como mapas de bits**.

PDF: resúmenes de comprobaciones previas

Antes de guardar un documento como archivo PDF, puede comprobarlo previamente para detectar posibles problemas. La comprobación previa realiza una comprobación y muestra un resumen de errores, posibles problemas y sugerencias para resolverlos. La opción

predeterminada es que durante las comprobaciones previas se comprueben diferentes aspectos del PDF, pero puede desactivar aquellos aspectos que no desee comprobar.

Para ver el resumen de comprobaciones previas de un archivo PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **Comprobaciones previas**.
   Si no se detecta ningún problema de impresión, el nombre de la ficha será **"Sin problemas"**. Si se detectan problemas, el nombre de la ficha mostrará el número de problemas encontrados.

   Puede limitar los aspectos que desea comprobar durante la comprobación previa haciendo clic en la pestaña **Comprobación previa**, haciendo clic en el botón **Configuración**, y, en el cuadro de diálogo **Configuración de comprobaciones previas**, desactivando las casillas de verificación situadas junto a los aspectos que desee omitir durante la comprobación.

Para guardar la configuración, haga clic en el botón **Añadir configuración de comprobaciones previas** y escriba un nombre en el cuadro **Guardar estilo de comprobaciones previas como**.

Preparar archivos PDF para un proveedor de servicios de impresión

La interfaz OPI (Interfaz abierta de preimpresión) permite utilizar imágenes de baja resolución como marcadores de posición para las imágenes de alta resolución que aparecerán en el trabajo final. Cuando el proveedor de servicios de impresión reciba el archivo, el servidor OPI reemplazará las imágenes de baja resolución por las de alta resolución.

Las marcas de impresora proporcionan información al proveedor de servicios de impresión sobre cómo se debe imprimir el trabajo. Es posible especificar las marcas de impresora que se van a incluir en la página. Las marcas de impresora disponibles son las siguientes:

- **Marcas de corte**: representan el tamaño del papel y aparecen en las esquinas de la página. Es posible añadir marcas de corte para utilizarlas como guías al recortar el papel. Si imprime varias páginas por hoja (por ejemplo, 2 filas por 2 columnas) puede añadir las marcas de corte en el borde externo de la página para quitarlas después del proceso de corte, o puede añadirlas alrededor de cada fila y columna. Una sangría determina cuánto puede sobrepasar una imagen las marcas de corte. La sangría requiere que el tamaño del papel en el que se imprima sea superior al tamaño del papel final que se desea, así como que el área de imagen sobrepase el borde del tamaño del papel final.
- **Marcas de registro**: son necesarias con objeto de alinear la película para pruebas o las planchas de impresión en una imprenta de color. Las marcas de registro se imprimen en cada hoja de una separación de color.
- **Escala de densitómetro**: se trata de una serie de cuadros grises que van de claro a oscuro. Estos cuadros son necesarios para probar la densidad de las imágenes de medios tonos. La escala de densitómetro se puede colocar en cualquier lugar de la página. También puede personalizar los niveles de gris que aparecen en cada uno de los siete cuadrados de la escala de densitómetro.
- **Información de archivo**: puede imprimirse, además del perfil de color, el nombre, la fecha y la hora de creación de la imagen, y el número de páginas.

Para mantener los enlaces OPI en un archivo PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Configuración**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.

6 Active la casilla **Mantener enlaces OPI**.

No utilice enlaces OPI si no está seguro de si el archivo PDF se usará en un servidor OPI.

Para incluir marcas de impresora en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Publicar como PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en **Configuración**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.

6 Active las casillas apropiadas:
- **Marcas de corte**
- **Información de archivo**
- **Marcas de registro**
- **Escalas de densitómetro**

Si desea incluir una sangría, active la casilla **Límite de sangría** y escriba un límite de sangría en el cuadro correspondiente.

Normalmente, un límite de sangría entre 3,2 y 6,35 mm es suficiente. Cualquier objeto que se extienda más de esta cantidad usa espacio innecesariamente y puede provocar problemas cuando se impriman varias páginas con sangrías en una sola hoja de papel.

Operaciones con aplicaciones de productividad de oficina

CorelDRAW es altamente compatible con aplicaciones de productividad de oficina como Microsoft Office y WordPerfect Office. Puede importar y exportar archivos entre aplicaciones, así como copiar o insertar objetos de CorelDRAW en otros documentos de productividad de oficina.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Importar archivos desde aplicaciones de productividad de oficina" (página 827)
- "Exportar archivos a aplicaciones de productividad de oficina" (página 827)
- "Añadir objetos a documentos" (página 827)

Importar archivos desde aplicaciones de productividad de oficina

CorelDRAW permite importar archivos creados en otras aplicaciones. Por ejemplo, puede importar un archivo desde una aplicación de Microsoft Office o WordPerfect Office. Si desea obtener más información sobre la importación de archivos, consulte las secciones"Documento de WordPerfect (WPD) " en la página 866 y "Notas técnicas sobre Microsoft Word (DOC, DOCX y RTF)" en la página 838.

Exportar archivos a aplicaciones de productividad de oficina

Es posible exportar archivos a fin de optimizarlos para su utilización con aplicaciones de productividad de oficina como Microsoft Word o WordPerfect. Si desea obtener más información sobre la exportación de archivos de CorelDRAW, consulte la sección "Para exportar un archivo a Microsoft Office o WordPerfect Office" en la página 811.

Añadir objetos a documentos

CorelDRAW permite copiar un objeto y pegarlo en un dibujo. También es posible copiar un objeto e insertarlo en un documento creado con una aplicación de productividad de oficina como Microsoft Word o WordPerfect. Si desea obtener más información sobre cómo copiar objetos, consulte la sección "Copiar, duplicar y eliminar objetos" en la página 262.Puede insertar un objeto en un documento de CorelDRAW o en un documento de productividad de oficina como Microsoft Word o WordPerfect. Si desea obtener más información sobre cómo insertar objetos en CorelDRAW, consulte la sección "Herramientas creativas y contenido" en la página 89. Si desea obtener información sobre

cómo insertar objetos en documentos de productividad de oficina, consulte la sección "Insertar objetos enlazados o incorporados " en la página 315, o bien consulte la Ayuda de la aplicación de productividad de oficina.

Formatos de archivo admitidos

El formato de archivo define el modo en que una aplicación almacena información en un archivo. Si quiere usar un archivo creado en una aplicación diferente de la que está utilizando, debe importarlo. De modo contrario, si genera un archivo en una aplicación y desea utilizarlo en otra, tiene que exportarlo a un formato de archivo distinto.

Cuando se le asigna nombre a un archivo, la aplicación le añade automáticamente una extensión que suele constar de tres caracteres (por ejemplo, **.cdr**, **.bmp**, **.tif** o **.eps**). Esta extensión de nombre de archivo permite al usuario y al sistema diferenciar entre archivos de distinto formato.

La siguiente lista incluye todos los formatos de archivo utilizados en esta aplicación. No todos los filtros de formato de archivo se instalan de forma predeterminada. Si no puede exportar o importar un archivo de la lista, necesita actualizar su instalación de CorelDRAW Graphics Suite. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modificar y reparar instalaciones" en la página 24.

- "Adobe Illustrator (AI)" (página 830)
- "Adobe Type 1 Font (PFB)" (página 832)
- "Mapa de bits de Windows (BMP)" (página 833)
- "Mapa de bits OS/2 (BMP)" (página 834)
- "Metarchivo de gráficos de PC (CGM)" (página 834)
- "CorelDRAW (CDR)" (página 835)
- "Intercambio de presentación de Corel (CMX)" (página 836)
- "Corel PHOTO-PAINT (CPT)" (página 836)
- "Biblioteca de símbolos de Corel (CSL)" (página 837)
- "Recurso de cursor (CUR)" (página 837)
- "Microsoft Word (DOC, DOCX o RTF)" (página 837)
- "Microsoft Publisher (PUB)" (página 839)
- "Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 o DRW)" (página839)
- "Formato Drawing Database de AutoCAD (DWG) y formato de intercambio de dibujos AutoCAD (DXF)" (página 840)
- "PostScript encapsulado (EPS)" (página 842)
- "PostScript (PS o PRN)" (página 846)
- "GIF" (página 847)
- "JPEG (JPG)" (página 848)
- "JPEG 2000 (JP2)" (página 849)
- "Imagen Kodak Photo CD (PCD)" (página 850)
- "PICT (PCT)" (página 851)
- "PaintBrush (PCX)" (página 852)
- "Formato Adobe Portable Document (PDF)" (página 853)

- "Archivo de trazador JPG (PLT)" (página 855)
- "Portable Network Graphics (PNG)" (página 856)
- "Adobe Photoshop (PSD)" (página 857)
- "Corel Painter (RIF)" (página 858)
- "Scalable Vector Graphics (SVG)" (página 859)
- "Adobe Flash (SWF)" (página 862)
- "TARGA (TGA)" (página 863)
- "TIFF" (página 864)
- "Corel Paint Shop Pro (PSP)" (página 865)
- "TrueType Font (TTF)" (página 865)
- "Visio (VSD)" (página 866)
- "Documento de WordPerfect (WPD)" (página 866)
- "Gráfico de WordPerfect (WPG)" (página 866)
- "Formatos de archivo RAW" (página 867)
- "Mapa de bits Wavelet comprimido (WI)" (página 867)
- "Formato de metarchivo de Windows (WMF)" (página 868)
- "Otros formatos de archivo" (página 868)
- "Formatos recomendados para la importación de gráficos" (página 869)
- "Formatos recomendados para la exportación de gráficos" (página 870)
- "Notas generales sobre la importación de archivos de texto" (página 871)

Adobe Illustrator (AI)

El formato de archivo Adobe Illustrator (AI) fue desarrollado por Adobe Systems, Incorporated para las plataformas Windows y Macintosh. Es principalmente vectorial, aunque las últimas versiones admiten información de mapa de bits.

Es posible importar archivos AI para utilizarlos en CorelDRAW o, por el contrario, exportar archivos de CorelDRAW en formato AI. Antes de exportar un documento como archivo AI, puede comprobarlo previamente para detectar posibles problemas. La comprobación previa realiza una comprobación y muestra un resumen de errores, posibles problemas y sugerencias para resolverlos. La opción predeterminada es que durante las comprobaciones previas se comprueben diferentes aspectos del archivo AI, pero puede desactivar aquellos aspectos que no desee comprobar.

Para importar un archivo Adobe Illustrator

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Haga clic en el nombre del archivo.
4. Haga clic en **Importar**.
5. Haga clic en la página de dibujo en la que desea importar el archivo.

Para exportar un archivo Adobe Illustrator

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Seleccione **AI - Adobe Illustrator** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5. Haga clic en **Exportar**.
6. En el cuadro de lista **Compatibilidad**, elija un formato de archivo de Adobe Illustrator.
7. En el área **Exportar rango**, habilite una de las opciones siguientes:
   - **Documento actual**: exporta el dibujo activo.

- **Página actual**: exporta la página activa.
- **Selección**: exporta los objetos seleccionados.
- **Páginas**: exporta las páginas especificadas (esta opción solo se encuentra disponible para la versión CS4).

8 En el área **Exportar texto como**, active una de las siguientes opciones:
- **Curvas**: permite exportar texto como curvas.
- **Texto**: permite exportar texto como caracteres editables.

También es posible

Convertir áreas transparentes a mapas de bits	En el área **Transparencia**, active la opción **Conservar apariencia y convertir áreas transparentes a mapas de bits**. (Esta opción solo está disponible para la versión 8 e inferiores).
Descartar las áreas transparentes y conservar curvas y texto	En el área **Transparencia**, active la opción **Conservar curvas y texto eliminando efectos transparentes**. (Esta opción solo está disponible para la versión 8 e inferiores).
Convertir un contorno en un objeto para crear un objeto cerrado sin relleno con la forma del contorno	En el área **Opciones** active **Convert outlines to objects** check box.
Convertir contornos complejos a curvas	En el área **Opciones** active **Simulate complex filled curves** check box.
Convertir los colores directos en cuatricromía	En el área **Opciones** active **Convert spot colors to CMYK** check box.
Incorporar el perfil de color	En el área **Opciones** active **Embed color profiles** check box.
Generar una vista previa del documento en el cuadro de diálogo Abrir archivo Adobe Illustrator.	En el área **Opciones** active **Include preview images** check box.

Si activa la casilla **Simular curvas rellenas complejas**, es posible que un objeto compuesto por curvas complejas, como objetos de texto convertidos a curvas, se divida en varios objetos a la hora de realizar la exportación para minimizar la complejidad del objeto.

Si desactiva la casilla **Incluir imágenes colocadas** y exporta el archivo, el proceso de exportación genera un archivo de Adobe Illustrator y varios archivos EPS. Los archivos EPS incluyen objetos e imágenes individuales vinculados al archivo AI. Guarde siempre los archivos EPS junto con el archivo AI para conservar el enlace al archivo AI.

Para ver el resumen de comprobaciones previas de un archivo AI

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Seleccione **AI - Adobe Illustrator** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5 Haga clic en **Exportar**.

6 En el cuadro de diálogo **Exportar Adobe Illustrator**, haga clic en la segunda ficha.

Puede limitar los aspectos que desea comprobar durante la comprobación previa haciendo clic en el botón **Configuración**, haciendo doble clic en **Exportar AI**, y desactivando las casillas situadas al lado de los aspectos que desee omitir durante la comprobación.

Para guardar la configuración, haga clic en el botón **Añadir configuración de comprobaciones previas** y escriba un nombre en el cuadro **Guardar estilo de comprobaciones previas como**.

Notas técnicas sobre Adobe Illustrator (AI)

Importación de un archivo AI

- Puede importar formatos de archivo AI hasta Adobe Illustrator CS6, esta última inclusive.
- Para los archivos guardados en Adobe Illustrator CS o versiones posteriores compatibles con PDF, el texto puede importarse como texto o como curvas.
- Los objetos con rellenos degradados que se crearon en CS5 puede que no se muestren correctamente cuando se importen.
- Los programas de Corel no pueden importar archivos AI que contengan mapas de bits enlazados con archivos EPS.
- Los gráficos de Adobe Illustrator se importan en la aplicación como un grupo de objetos. Haga clic en **Objeto** ▸ **Agrupar** ▸ **Desagrupar** para manipular los objetos en el gráfico importado. Si abre un archivo AI en lugar de importarlo, no es necesario desagrupar objetos.
- Las películas Flash incorporadas en archivos AI no se importan.
- En el caso de los archivos AI de CS4, CS5 y CS6, cada tabla artística se importa como una página individual de CorelDRAW. En documentos con varias páginas, los objetos que se ubican fuera de una página se colocarán en la primera página del documento de CorelDRAW.
- Los objetos rellenos mediante grupos de color Global Colors (esquemas de color) aparecen correctamente en CorelDRAW, pero los grupos de Global Colors no se mantienen como estilos de color.
- Los símbolos, objetos con patrones y objetos que tengan extrusiones o biseles en 3D se convertirán en curvas.
- Los objetos que tengan los efectos Fundido o Transparencia se convertirán mediante los efectos de lente en CorelDRAW.
- Los objetos que tengan efectos de textura, sombra, desenfoque o pinceladas se convertirán en objetos de mapa de bits en CorelDRAW.

Exportación de un archivo AI

- Durante la conversión de exportación, los objetos pueden volverse complejos, lo que dificultará su edición en otros programas de dibujo o en CorelDRAW si se vuelven a importar. Para evitar este problema, guarde el archivo en el formato de CorelDRAW (CDR) antes de exportarlo y use CorelDRAW para editarlo.
- Si crea un archivo para imprimirlo en otros programas como Adobe PageMaker, expórtelo utilizando el filtro EPS (PostScript encapsulado), no el filtro AI (Adobe Illustrator). El filtro EPS admite más efectos de dibujo que el filtro AI y produce mejores resultados en términos generales.
- La mayoría de los rellenos degradados lineales y radiales se conservan. Los rellenos degradados cónicos y cuadrados se exportan como una serie de bandas con relleno, un efecto similar al conseguido con mezcla. Para configurar el número de bandas, haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**. Haga clic en **Mostrar** y escriba un número en el cuadro **Previsualizar etapas de degradado**. El número máximo de bandas es 256.
- Puede exportar texto como texto cuando exporta archivos AI de versiones CS y posteriores.
- Al exportar archivos de CorelDRAW de varias páginas en formato de CS4 o una versión posterior, las páginas individuales se exportan como tablas artísticas. El formato **Organizar por filas** se usa para el diseño de tablas artísticas.
- Al exportar archivos de CorelDRAW de varias páginas en formato de CS4 o una versión posterior, se quitan los objetos que se encuentran fuera de la página.
- Algunas funciones OpenType no son compatibles con Adobe Illustrator.

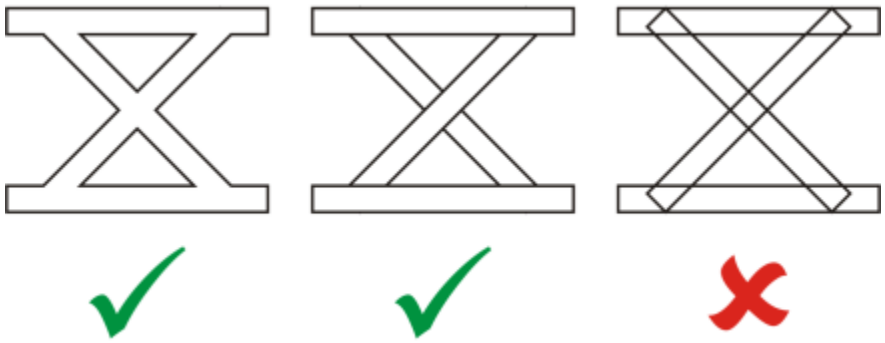
Adobe Type 1 Font (PFB)

El formato de archivo Adobe Type I Font (PFB) guarda fuentes Adobe Type 1. La mayoría de las fuentes/tipos de letra Type 1 son del tipo maestro único y sólo permiten la edición de estilo; por ejemplo: normal, cursiva, negrita. Una fuente/tipo de letra de maestro único Type 1 contiene dos archivos: un archivo de métrica de impresora (PFM) y un archivo de fuente/tipo de letra binario (PFB).

Algunas fuentes/tipos de letra Type 1 también están disponibles en el formato maestro múltiple. En este tipo de fuente/tipo de letra puede personalizar elementos de diseño como el grosor, anchura, estilo y tamaño óptico. Una fuente/tipo base de maestro múltiple es la propia fuente a partir de la cual se puede crear varias variaciones denominadas copias de maestro múltiple. Una fuente/tipo de letra de maestro múltiple consta de un archivo PFM, un PFB y un archivo de métrica de maestro múltiple (MMM). Una copia de maestro múltiple consta de un archivo PFM y de un archivo de matrices PostScript (PSS).

Notas técnicas sobre las fuentes Adobe Type 1

- Las fuentes Adobe Type 1 exportadas de CorelDRAW no tienen un diseño especial para tamaño pequeño.
- Cada carácter exportado constituye un solo objeto. Antes de exportar varios objetos, debe combinarlos haciendo clic en **Objeto** ▸ **Combinar**. No es posible exportar varios objetos ni objetos agrupados.
- Para obtener los mejores resultados, evite la intersección de líneas. Todos los objetos de su carácter deberían encontrarse completamente dentro o fuera de los otros, según se muestra en el siguiente ejemplo.



De izquierda a derecha: tres objetos combinados correctamente, cinco objetos combinados correctamente y cinco objetos combinados incorrectamente.

- Los atributos de relleno y contorno aplicados a objetos no se exportan.
- Las fuentes Adobe Type 1 creadas son compatibles con Adobe Type Manager versión 2.0, pero no con versiones anteriores.

Mapa de bits de Windows (BMP)

El formato de archivo de mapa de bits de Windows (BMP) fue desarrollado como estándar para representar las imágenes gráficas como mapas de bits en el sistema operativo Windows.

Para importar un mapa de bits

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **BMP - Mapa de bits de Windows (*.bmp; *.dib; *.rle)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Importar**.
6. Haga clic en la página de dibujo.

Para exportar un archivo de mapa de bits

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Elija **BMP - Mapa de bits Windows** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.

4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.

5 Haga clic en **Exportar**.

6 En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, ajuste la profundidad, la altura, la resolución, el modo de color o cualquiera de las otras configuraciones.

Notas técnicas sobre el formato BMP (mapa de bits de Windows)

Importación de un archivo BMP

- Puede importar archivos .BMP que cumplan las especificaciones BMP de Windows y OS/2.
- Los archivos BMP de Windows pueden ser en blanco y negro, 16 colores, en escala de grises, con paleta o color RGB (24 bits), y se imprimen según la profundidad de color seleccionada, en función de la impresora.
- Puede utilizarse la compresión RLE (Run-length encoding) en todos los mapas de bits, excepto los de color RGB (24 bits), y los mapas de bits en blanco y negro.
- La resolución varía entre 72 y 300 ppp y aumenta si se usan ajustes personalizados.
- El tamaño máximo de imagen es de 64 535 x 64 535 píxeles.

Exportación de un archivo BMP

- Debido a que las imágenes ráster como los mapas de bits se asignan a la página píxel a píxel, la resolución no aumenta. En lugar de eso, el mapa de bits tiene un aspecto dentado, con una aparente pérdida de resolución.

Mapa de bits OS/2 (BMP)

Este tipo de archivo de mapa de bits está diseñado para el sistema operativo OS/2. El tamaño de imagen máximo que puede utilizarse en el formato de archivo de mapa de bits OS/2 es de 64 535 x 64 535 píxeles. OS/2 utiliza compresión Run-length encoding (RLE).

Notas técnicas sobre mapas de bits OS/2 (BMP)

- Las aplicaciones Corel admiten la versión estándar 1.3 y la versión mejorada 2.0 o posteriores del formato de archivo de mapa de bits OS/2.
- Las aplicaciones de Corel admiten las siguientes profundidades de color al importar y exportar archivos BMP: blanco y negro de 1 bit, escala de 256 tonos de gris (8 bits), paleta de 16 colores (4 bits) y 256 colores (8 bits), y RGB de 24 bits.

Metarchivo de gráficos de PC (CGM)

CGM (Metarchivo de gráficos de PC) es un formato de metarchivo abierto e independiente de plataformas que se utiliza para almacenar e intercambiar gráficos bidimensionales. Admite color RGB. Los archivos CGM pueden contener gráficos vectoriales y mapas de bits, pero generalmente contienen uno de los dos tipos de gráfico, y raramente ambos.

CorelDRAW importa archivos de las versiones 1, 3 y 4 de CGM y exporta archivos de perfil WebCGM 1, 3 y 1.0.

WebCGM es un formato de archivo binario que permite usar hiperenlaces, navegación por documentos, estructuración y capas de imágenes, así como la búsqueda en contenidos de imágenes de WebCGM. Asimismo, admite fuentes Unicode y Web. El perfil WebCGM se utiliza con frecuencia en documentos electrónicos para Internet.

Para importar un archivo CGM

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.

2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.

3 Seleccione **CGM - Metarchivo de gráficos de PC (*.cgm)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en el nombre del archivo.

5 Haga clic en **Importar**.

Para exportar un archivo CGM

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Seleccione **CGM - Computer Graphics Metafile** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5. Haga clic en **Exportar**.
6. En el cuadro de diálogo **Exportación CGM**, elija una versión en el cuadro de lista **Versión**.

Notas técnicas sobre el formato CGM (metarchivo de gráficos de PC)

Importación de un archivo CGM

- CorelDRAW puede importar archivos de las versiones 1, 3 y 4 de CGM.
- El filtro CGM solo acepta marcadores admitidos por el formato de archivo CGM estándar. Se omiten los marcadores de uso privado.
- El texto es modificable siempre que el archivo se exporte del programa de origen con las opciones de texto correctas especificadas. Aunque el tipo de letra que se muestra puede no coincidir con el utilizado en el programa de origen, podrá corregir el tipo de letra fácilmente en el programa Corel.
- Si el archivo CGM contiene una fuente que no está en el sistema del usuario, el cuadro de diálogo Concordancia de fuentes Panose permite sustituirla con una disponible.

Exportación de un archivo CGM

- CorelDRAW puede exportar archivos de las versiones 1 y 3 de CGM, así como de la versión 1.0 de WebCGM.
- Los archivos CGM se pueden guardar en formato de texto o binario siempre que el perfil seleccionado admita la codificación de texto. Los archivos de texto codificado se pueden abrir en un editor de texto ASCII.
- Las texturas PostScript se convertirán en curvas.

CorelDRAW (CDR)

Los archivos CorelDRAW (CDR) son principalmente dibujos de gráficos vectoriales. Los vectores definen una imagen como una lista de primitivas gráficas (rectángulos, líneas, texto, arcos y elipses). Los vectores se colocan punto por punto en la página, de forma que si se amplía o reduce el tamaño de un gráfico de vector, la imagen original no se distorsiona.

Se pueden crear y editar gráficos vectoriales en aplicaciones de diseño gráfico, tales como CorelDRAW, pero también se pueden editar este tipo de gráficos en aplicaciones de edición de imágenes, como Corel PHOTO-PAINT. En los programas de autoedición pueden utilizarse imágenes de vectores de varios formatos.

Para importar un archivo de CorelDRAW

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **CDR - CorelDRAW (*.cdr)** en el cuadro de lista situado al lado del cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Importar**.
6. Haga clic en la página de dibujo.

Notas técnicas sobre CorelDRAW (CDR)

- Los archivos importados aparecen como un grupo de objetos. Haga clic en **Objeto** ▸ **Agrupar** ▸ **Desagrupar** para manipular los objetos individuales en el gráfico importado.

Intercambio de presentación de Corel (CMX)

El formato de intercambio de presentación de Corel (CMX) es un formato de metarchivo que admite información de mapa de bits y de vectores, así como la gama completa de colores PANTONE, RGB y CMYK. Los archivos guardados en formato CMX pueden abrirse y editarse en otras aplicaciones de Corel.

Para importar un archivo de intercambio de presentación de Corel

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Elija una de las opciones siguientes en el cuadro de lista junto a la lista **Nombre de archivo**:
   - **CMX (Intercambio de presentación Corel)**: para archivos creados en Corel Presentations X6 o versiones posteriores
   - **CMX (Intercambio de presentación Corel de versiones anteriores)**: para archivos creados en Corel Presentations X5 o versiones anteriores
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Importar**.
6. Haga clic en la página de dibujo.

Para exportar un archivo de intercambio de presentación de Corel

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Seleccione una de las siguientes opciones en el cuadro de lista **Guardar como tipo**:
   - **CMX (Intercambio de presentación Corel)**: para la versión 16.0 o versiones posteriores
   - **CMX (Intercambio de presentación Corel de versiones anteriores)**: para la versión 15.0 o versiones anteriores
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5. Haga clic en **Exportar**.

Notas técnicas sobre el formato de Intercambio de presentación Corel (CMX)

- Admite las siguientes versiones: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 y X6.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Los archivos guardados en formato de archivo CPT (Corel PHOTO-PAINT) son mapas de bits que representan las formas como píxeles distribuidos para formar una imagen. Cuando se guarda un gráfico en el formatoCorel PHOTO-PAINT, las máscaras, los objetos flotantes y las lentes se guardan junto con la imagen. CorelDRAW puede importar y exportar archivos en formato Corel PHOTO-PAINT, incluidos los archivos que contienen información de color y escala de grises.

Para exportar Corel PHOTO-PAINT un archivo

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Seleccione **CPT - Corel PHOTO-PAINT image** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5. Haga clic en **Exportar**.
6. En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, ajuste la anchura, altura, resolución, modo de color o cualquiera de las otras especificaciones.

Con el formato de archivo CPT, es posible exportar capas deCorelDRAW como objetos.

También es posible exportar a una imagen con fondo transparente.

Notas técnicas sobre Corel PHOTO-PAINT (CPT)

- Este filtro se encuentra disponible en CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT y Corel DESIGNER.
- Los archivos de Corel PHOTO-PAINT pueden ser imágenes en blanco y negro, escala de grises, con paleta, color CMYK (32 bits), color RGB (24 bits) o Lab.

Biblioteca de símbolos de Corel (CSL)

Los archivos de biblioteca de símbolos de Corel (CSL) almacenan archivos que se pueden utilizar en otros archivos.

Los archivos de biblioteca de símbolos de Corel (CSL) se pueden almacenar localmente o en una red, lo cual permite desplegar y administrar fácilmente colecciones de símbolos.

Si desea obtener más información, consulte la sección "Colecciones y bibliotecas de símbolos" en la página 341.

Recurso de cursor (CUR)

El formato de archivo **CUR** (Recurso de cursor de Windows 3.x/NT) se utiliza para crear cursores para interfaces Windows 3.1, Windows NT y Windows 95. Admite elementos gráficos de cursor que se unan en punteros de Windows. Puede seleccionar un color para las máscaras transparentes e invertidas.

El tamaño de imagen máximo que puede utilizarse en el formato de archivo de recurso de cursor de Windows 3.x/NT es de 32 x 32 píxeles.

Notas técnicas sobre CUR (Recurso de cursor)

- Las aplicaciones Corel admiten las siguientes profundidades de color al importar archivos **.cur**: blanco y negro de 1 bit, 16 colores con paleta (4 bits) y 256 colores con paleta (8 bits).

Microsoft Word (DOC, DOCX o RTF)

Puede importar los siguientes archivos de Microsoft Word:

- Archivos Microsoft Word Document (DOC) de las versiones 97, 2000, 2002 y 2003. Además de los archivos guardados como DOC de MS Word 2007 y 2010.
- Archivos DOCX (Microsoft Word Open XML Document) Este formato de archivo se basa en Open XML y usa compresión ZIP. Se introdujo por primera vez con Microsoft Word 2007.
- Archivos Rich Text Format (RTF). El formato de texto enriquecido (RTF) es un formato de texto que almacena texto sin formato y texto con atributos de formato tales como negrita. Cuando importa un archivo RTF a CorelDRAW, se transferirá el texto y cualquier gráfico incorporado en formato de metarchivo de Windows (WMF). No obstante, los elementos gráficos no se transfieren en un archivo RTF exportado desde Corel DESIGNER.

Puesto que se trata de un formato propietario, en ocasiones resulta difícil importar de manera precisa todos los elementos de un archivo de Microsoft Word en CorelDRAW. Para importar texto correctamente con pocos errores, se recomienda instalar el Paquete de compatibilidad de Microsoft Office. Si no tiene instalado este paquete en su equipo, se le pedirá que lo haga cuando intente importar texto.

Para importar un archivo de Microsoft Word

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Seleccione **DOC, DOCX - MS Word** o **RTF - Formato de texto enriquecido** en el cuadro de lista **Todos los formatos de archivo**.

3 Elija la unidad y la carpeta en la que esté almacenado el archivo.

4 Haga clic en el nombre del archivo.

5 Haga clic en **Importar**.

Si no tiene instalado el Paquete de compatibilidad de Microsoft Office en su PC, aparecerá el cuadro de diálogo **Instalar pack de compatibilidad**. Se recomienda instalar este paquete de compatibilidad. Para continuar con la instalación, haga clic en **Aceptar** y siga las instrucciones que aparecen en el asistente de instalación.

6 En el cuadro de diálogo **Importación y pegado de texto** puede elegir conservar o descartar el formato del texto. Puede también elegir si desea importar las tablas como tablas o como texto.

7 Coloque el cursor de inicio de importación en la ventana de dibujo y haga clic.

Los gráficos incorporados de Formato Metarchivo de Windows (WMF) o Metarchivo mejorado (EMF) se mantienen en el archivo importado. Si el archivo incluye otros elementos gráficos, se perderán durante la conversión y no se mostrarán en CorelDRAW.

Puede colocar el texto importado arrastrando un recuadro para definir un cuadro de texto de párrafo, o bien presionando la **barra espaciadora** para colocar el texto importado en la ubicación predeterminada.

Si importa texto y decide no instalar el paquete de compatibilidad de Microsoft Office, la próxima vez que se disponga a importar texto volverá a aparecer el cuadro de diálogo **Instalar Pack de compatibilidad**, salvo que marque la casilla de verificación **No volver a hacer esta pregunta**. Puede volver a activar el cuadro de diálogo **Instalar pack de compatibilidad** haciendo clic en el menú de **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**, seleccionando **Advertencias** y activando la casilla **Instalar pack de compatibilidad para DOC y DOCX** en la lista **Mostrar advertencias al**.

Para exportar un archivo de Microsoft Word

1 Abra un dibujo que contenga un objeto de texto.

2 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.

3 Seleccione **DOC - MS Word para Windows 6/7** o **RTF - Formato de texto enriquecido** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.

4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.

5 Haga clic en **Exportar**.

La extensión del formato seleccionado se añadirá automáticamente al nombre de archivo.

Sólo se puede exportar el texto de los dibujos a los formatos de archivo de Microsoft Word. Los demás elementos gráficos, como líneas, curvas y rectángulos, se pierden durante la conversión y no aparecerán en el archivo. Para exportar gráficos, utilice un formato de gráficos como WMF.

Notas técnicas sobre Microsoft Word (DOC, DOCX y RTF)

Importación de un archivo DOC, DOCX o RTF

- Para importar texto correctamente con pocos errores, se recomienda instalar el Paquete de compatibilidad de Microsoft Office. Si no tiene instalado este paquete en su equipo, se le pedirá que lo haga cuando intente importar texto.
- Se admiten las siguientes versiones de Microsoft Word: Microsoft Word 97-2007, Microsoft Word para Windows 6/7, Microsoft Word para Windows 2.x, Microsoft Word 3.0, 4.0, 5.0 y 5.5.
- Se admite el método de creación de índices de Microsoft Word con campos incorporados, pero no se admite el método de estilo implícito.
- La aplicación de Corel hace coincidir las fuentes del archivo importado con las mismas u otras fuentes similares, según las fuentes instaladas en el equipo. Sin embargo, el estilo de texto normal de Microsoft Word se convierte al estilo de texto predeterminado. Para definir el estilo de texto predeterminado, haga clic en **Herramientas** ▸ **Guardar configuración como predeterminada**. En **Estilos de documento**, active la casilla **Estilos**.

- Siempre que sea posible, la aplicación convertirá automáticamente los caracteres disponibles en los juegos "Symbol" o "MS Linedraw" a las entradas correspondientes de los juegos de caracteres de Windows.
- La mayoría de las fuentes tienen un espaciado proporcional y el texto se ajusta al importarse. Por este motivo, los saltos de línea y de página pueden aparecer en diferentes posiciones al convertir una fuente no escalable o de paso fijo.
- Cuando importa texto, no se tiene en cuenta el tamaño de página del documento original. El texto se ajusta al tamaño de la página actual, lo cual puede afectar a su colocación.
- Si una tabla es más larga que la página actual, los datos continúan en la página siguiente.
- Las tablas anidadas no son totalmente compatibles. El texto de estas tablas aparece en el cuadro de texto de la celda superior como sólo texto (sin líneas delimitadoras).
- Las marcas anidadas no son totalmente compatibles.
- No se admiten objetos ni gráficos.
- Las ecuaciones no se mantienen. Se pueden mantener los datos y resultados, pero sin enlaces.
- La dirección del texto no se mantiene.

Microsoft Publisher (PUB)

Microsoft Publisher (PUB) es el formato nativo de los archivos creados en Microsoft Publisher, una aplicación de la línea de productos Microsoft Office utilizada para crear publicaciones y material de marketing.

Notas técnicas sobre Microsoft Publisher (PUB)

- CorelDRAW importa archivos Microsoft Publisher de las versiones 2002, 2003, 2007 y 2010.
- No se admite la exportación.
- Las extensiones en dos páginas se importan como páginas separadas.
- No se admiten páginas maestras. Una página maestra se importa como una capa separada en la página. El nombre de la capa corresponde al nombre de la página maestra en Microsoft Publisher.
- No se admiten as cabeceras y pies de página. El texto de cabeceras y pies de página se coloca en la posición correcta en cada página.
- Se admiten tablas. No se admiten todos los tipos de borde. Si no se admite un tipo de borde, se reemplaza con un contorno del grosor y color deseados.
- No se admiten bordes artísticos.
- No se admiten estilos. Los atributos de estilo y formato se asignan al texto.
- No se admiten algunos estilos de subrayado. Los estilos de subrayado no admitidos se reemplazan con el estilo de subrayado que mejor coincida en CorelDRAW.
- No se admiten efectos de fuente tales como sombra, relieve y grabado.
- No se admiten reglas horizontales en objetos de texto.
- No se admiten los esquemas de color. Los esquemas de color se asignan a colores de objeto.
- No se admiten los esquemas de fuentes. Los nombres y estilos de fuente se asignan a sus equivalentes en CorelDRAW.
- No se admiten las formas en 3D. No se admiten texturas de superficie.
- El estilo de letra se importa como texto artístico en CorelDRAW. No se admiten texturas de superficie para crear extrusión.
- Se admiten cuadros de texto enlazados.
- Se admiten marcadores e hiperenlaces.
- No se admiten objetos de formulario (Microsoft Publisher 2002).

Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 o DRW)

Es posible importar archivos de Corel DESIGNER. Los archivos de la versión 10 y posteriores tienen la extensión de nombre de archivo **.des**. Los archivo de las versiones de 6 a 9 de Micrografx tienen la extensión de nombre de archivo **.dsf**. Los archivos de la versión 4 tienen la extensión de nombre de archivo **.ds4**. La extensión de nombre de archivo **.drw** se usa en archivos Micrografx 2.x o 3.x. Se admiten también los archivos de plantilla Micrografx (DST).

Para importar un archivo de Corel DESIGNER

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.

2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.

3 Seleccione **DES - Corel DESIGNER (*.des)** o **DSF, DRW, DST, MGX - Corel/Micrografx Designer (*.dsf; *.drw; *.ds4)** en el cuadro de lista junto al cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en el nombre del archivo.

5 Elija cualquiera de las opciones del cuadro de diálogo **Importar**.

6 Haga clic en **Importar**.

7 Haga clic en la página de dibujo.

Notas técnicas sobre Corel DESIGNER (DSF)

- No se convierte la configuración de líneas guía ni de la cuadrícula.
- Los puntos de encaje no se convierten: la aplicación conserva la configuración de gravedad predeterminada.
- Los objetos de algunas páginas pueden aparecer como grupos. Es posible que deba seleccionar el grupo y desagruparlo antes de modificarlo.
- Los archivos DSF muestran los datos OLE como objetos de pintura. Los tipos de objeto de datos OLE se pierden al realizar la conversión.
- Los elementos formados por curvas y polígonos (curvygon) se convierten en curvas.
- La transparencia degradada puede aparecer desplazada en algunos casos.
- Los rellenos a rayas aparecen, pero realmente forman parte del relleno del objeto. Son objetos independientes que se agrupan.
- Las líneas con relleno y sin cerrar se convierten en dos objetos: uno para la línea y otro para el relleno.
- El texto adaptado se convierte en curvas.
- El texto "Repelled" (texto que rodea a un objeto) se convierte en varios objetos de texto.
- Cada línea de un objeto de texto no rectangular (texto colocado dentro de un objeto) se convierte en un objeto de texto independiente.
- En los bloques de texto que tengan muchas transformaciones, los tabuladores quizás se estiren o encojan.
- El texto que fluya entre contenedores no se mantiene; cada contenedor se convierte en un objeto independiente.
- Las dimensiones del texto en versalitas pueden variar cuando se importa el texto.

Notas técnicas sobre Corel DESIGNER (DES)

- Los B-splines se conservan en el archivo importado, pero no pueden modificarse hasta que no se conviertan en objetos de curva. Si desea obtener más información sobre cómo convertir objetos en objetos de curva, consulte la sección "Para convertir objetos en objetos de curva" en la página 178.
- Los rellenos a rayas se conservan pero no pueden modificarse en CorelDRAW. Puede, sin embargo, aplicar un relleno a rayas a otros objetos de un dibujo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para copiar un relleno, un contorno o las propiedades del texto de un objeto a otro " en la página 275.
- Los estilos de línea mejorada se conservan, pero únicamente puede modificar algunas de sus propiedades. Por ejemplo, puede cambiar el color y el ancho de las líneas, pero no puede modificar el patrón de líneas. Puede aplicar un estilo de línea mejorada a otros objetos.

Formato Drawing Database de AutoCAD (DWG) y formato de intercambio de dibujos AutoCAD (DXF)

Los archivos AutoCAD Drawing Database (DWG) son archivos de vectores que se usan como formato nativo en los dibujos de AutoCAD.

El formato de intercambio de dibujos (DXF) es una representación de datos etiquetada de la información que contiene un archivo de dibujo de AutoCAD. El formato de intercambio de dibujos es un formato de archivo nativo de AutoCAD. Se ha convertido en un estándar para el intercambio de dibujos CAD y puede usarse en muchas aplicaciones CAD. El formato de intercambio de dibujos está basado en vectores y acepta hasta 256 colores.

Para importar un archivo de Formato Drawing Database de AutoCAD (DWG) o Formato de intercambio de dibujos AutoCAD (DXF)

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.

2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.

3 Seleccione **DWG - AutoCAD (*.dwg)** o **DXF - AutoCAD (*.dxf)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en el nombre del archivo.

5 Haga clic en **Importar**.

6 En el área **Proyección 3D** del cuadro de diálogo **Importar archivo de AutoCAD**, elija una proyección plana de un objeto tridimensional tal como se ve desde un punto focal determinado.

Si desea reducir el número de nodos del objeto importado, active la casilla **Reducción automática de nodos**.

7 En el área **Escala**, active una de las opciones siguientes:

- **Automática**: escala el dibujo a partir de la escala del archivo de origen AutoCAD.
- **Inglesa (1 unidad = 1 pulgada)**: permite aplicar escala al dibujo en pulgadas.
- **Métrica (1 unidad = 1 mm)**: permite aplicar escala al dibujo en milímetros.

8 Haga clic en **Aceptar**.

Si el archivo está protegido por contraseña, escriba dicha contraseña en la casilla **Contraseña**.

Si se han especificado visualizaciones para el archivo, éstas aparecen automáticamente en el cuadro de lista **Proyección 3D**.

Si su sistema no tiene una fuente que esté incluida en el archivo que vaya a importar, aparecerá el cuadro de diálogo Concordancia de fuentes PANOSE, que le permitirá sustituir esa fuente por una similar.

Para exportar un archivo de formato Drawing Database de AutoCAD (DWG) o un archivo de intercambio de dibujos AutoCAD (DXF)

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 En el cuadro de lista **Guardar como tipo**, seleccione una de las siguientes opciones:

- **DWG - AutoCAD**
- **DXF - AutoCAD**

4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.

5 Haga clic en **Exportar**.

6 En el cuadro de diálogo **Exportar a AutoCAD**, elija una versión de AutoCAD en el cuadro de lista **Exportar a la versión**.

7 Seleccione una unidad de medida en el cuadro de lista **Exportar unidades**.

8 En el área **Exportar texto como**, active una de las siguientes opciones:

- **Curvas**: permite exportar texto como curvas.
- **Texto**: permite exportar texto como caracteres editables.

9 Active una de las opciones del área **Exportar mapas de bits como** para exportar los mapas de bits de un dibujo a uno de los formatos de mapa de bits admitidos.

10 En el área **Rellenos sin asignar**, active una de las opciones siguientes:

- **Rellenar con color**: rellena con color los rellenos no asignados. Para cambiar el color, haga clic en el selector **Color** y seleccione un color de la paleta.
- **Dejar sin relleno**: deja los rellenos no asignados sin relleno.

Notas técnicas sobre el formato DXF (Data Inter chañe Format) de AutoCAD

- El programa admite archivos AutoCAD desde la versión R2.5 hasta la versión de 2018.
- Se conservan las capas en la importación y la exportación.

Importación de un archivo AutoCAD DXF

- Si el archivo DXF es demasiado complejo para importarlo en CorelDRAW, puede configurar su dispositivo de salida de AutoCAD como un trazador HP7475 e imprimir el dibujo en un archivo. A continuación puede probar a importar este archivo con el filtro de importación JPG. Las versiones más recientes de AutoCAD permiten crear archivos EPS.
- Las aplicaciones gráficas de Corel intentan centrar la imagen importada. La escala de la imagen se reduce si las coordenadas son superiores al tamaño de página máximo disponible en CorelDRAW: 4572 □ 4572 cm.
- Las entidades sólidas y de trazado se rellenan.
- Las líneas de cota se importan como objetos de cota.
- Los puntos se importan como elipses de tamaño mínimo.
- Los archivos exportados como "Solo entidades" pueden mostrarse de un modo inesperado en la aplicación de Corel debido a que no tienen información de cabecera.
- Los archivos importados de AutoCAD que incluyen texto de párrafo con formato conservan el formato del texto como el espaciado, la alineación y las sangrías.
- La justificación de entradas de texto quizás no se conserven, especialmente si se sustituyen las fuentes en los archivos importados. Para obtener los mejores resultados, evite la justificación de texto.
- Si el archivo DXF contiene una fuente que no está en el sistema del usuario, el cuadro de diálogo **Concordancia de fuentes PANOSE** permite sustituirla con una disponible.
- No se admiten objetos 3D.

Exportación de un archivo AutoCAD DXF

- CorelDRAW guarda dibujos en un formato vectorial aceptado por los programas y dispositivos CAD/CAM de diseño o fabricación asistidos por PC, como AutoCAD, y por ciertos dispositivos controlados por PC, como algunos cortadores de señales y vidrio.
- Los archivos exportados a la versión 2007 de AutoCAD puede que no se muestren correctamente en dicha versión.
- La protección mediante contraseña no se encuentra disponible en los archivos exportados.
- Sólo se exportan los contornos de los objetos.
- Los objetos con relleno que no tienen contorno reciben uno durante la exportación.
- Se exporta todo el texto mediante una fuente genérica. No se conserva el formato del texto.

Notas técnicas sobre el formato DWG (Drawing Database) de AutoCAD

- CorelDRAW puede importar y exportar AutoCAD desde la versión R2.5 hasta la de 2018.
- La protección mediante contraseña no se encuentra disponible en los archivos exportados.
- Si el archivo DWG contiene una fuente que no está en el PC del usuario, el cuadro de diálogo **Concordancia de fuentes PANOSE** permitirá sustituirla con una disponible.

PostScript encapsulado (EPS)

Los archivos EPS pueden contener texto, gráficos vectoriales y mapas de bits, y están diseñados para estar incluidos (encapsulados) en otros documentos. Al contrario de lo que ocurre con otros archivos PostScript, que pueden constar de varias páginas, un archivo EPS consta siempre de una sola página.

Los archivos EPS normalmente contienen una previsualización de imagen (encabezado) que le permite ver el contenido del archivo sin necesidad de utilizar un intérprete PostScript. Los archivos EPS que no tengan previsualización de imagen se muestran como una casilla gris en las aplicaciones de Corel.

Puede importar y exportar archivos EPS. Puede importar un archivo EPS como un grupo de objetos editables, del mismo modo que importaría cualquier otro archivo PostScript (PS). Se puede asimismo traer el archivo como encapsulado, colocando la previsualización de imagen en la ventana de dibujo. La previsualización de imagen está vinculada al archivo. Se recomienda importar un archivo EPS como encapsulado en las siguientes situaciones:

- Si desea que el texto del archivo EPS se muestre con las fuentes originales, sin sustituir ninguna fuente.
- Si está trabajando con un archivo EPS grande y no quiere que la aplicación se ralentice.

Durante la instalación de CorelDRAW Graphics Suite, tiene la posibilidad de instalar Ghostscript, una aplicación que interpreta el formato de archivo PostScript. Ghostscript permite importar archivos PostScript de nivel 3. Si no instaló Ghostscript durante la instalación inicial del producto, puede hacerlo ahora.

Para importar un archivo PostScript encapsulado

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Seleccione **PS, EPS, PRN - PostScript (*.sp; *.eps; *.prn)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en el nombre del archivo.
5 Haga clic en **Importar**.
6 En el cuadro de diálogo **Importar EPS**, active una de las siguientes opciones:
   - **Importar como editable**: importa el archivo como un grupo de objetos de CorelDRAW que pueden modificarse.
   - **Colocar como PostScript encapsulado**: sitúa la previsualización de imagen en el dibujo. No se pueden modificar ciertas partes del archivo, pero éste puede editarse como un todo por medio de transformaciones, tales como asignación de tamaño y rotación.
7 Si importa el archivo como editable, debe activar una de las siguientes opciones de texto:
   - **Texto**: mantiene los objetos de texto del archivo importado, para así poder editar el texto.
   - **Curvas**: Convierte el texto en curvas
8 Haga clic en **Aceptar**.
9 Haga clic en la página de dibujo.

Existen ciertas restricciones a la hora de modificar archivos EPS que hayan sido importados como editables. Si desea obtener más información, consulte la sección "Notas técnicas sobre PostScript (PS o PRN)" en la página 847.

Si el archivo EPS contiene texto convertido a curvas, el texto del archivo importado no es editable, aunque se importe el texto como texto.

Puede asimismo arrastrar un archivo EPS desde Windows Explorer hasta la ventana de dibujo.

Para exportar un archivo PostScript encapsulado

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Seleccione **EPS - PostScript encapsulado** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5 Haga clic en **Exportar**.
6 Ajuste las opciones que desee del cuadro de diálogo **Exportar EPS**.

Para definir opciones generales de exportación

1 En el cuadro de diálogo Exportar EPS haga clic en la ficha **General**.
2 Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Especificar el modo de color para exportar a eps	En el área **Administración del color**, seleccione una opción del cuadro de lista **Salida de colores como**: • **Nativo** • **RGB** • **CMYK** • **Escala de grises** Si selecciona la opción **Nativo**, todos los objetos conservarán el modo de color en el que fueron creados. Por ejemplo, RGB, CMYK, Escala de grises o directo.
Convertir colores directos	En el área **Administración del color**, marque la casilla **Convertir colores directos a** y seleccione una opción del cuadro de lista.
Elegir un formato de archivo para previsualizar la imagen PostScript	En el área **Previsualizar imagen**, seleccione una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Tipo**: • **Ninguna** • **TIFF** • **WMF** Si selecciona el formato TIFF, elija también un modo de color y una resolución.
Especificar la manera de exportar texto	Active cualquiera de las opciones siguientes del área **Exportar texto como**: • **Curvas**: permite exportar texto como curvas. • **Texto**: permite exportar texto como caracteres editables. Si desea incluir información de fuente PostScript con el archivo, active la casilla de verificación **Incluir fuentes**.
Elegir una opción de compatibilidad	En el cuadro de lista **Compatibilidad**, seleccione un nivel PostScript que sea compatible con la impresora o la aplicación con la que vaya a imprimir o reproducir el archivo.

Los objetos se imprimen siempre en CMYK. Los mapas de bits tiene la opción de diferentes modos de color.

Si opta por el formato TIFF de 8 bits para previsualizar las imágenes, puede hacer el fondo del mapa de bits transparente activando la casilla de verificación **Fondo transparente** del área **Previsualizar imagen**.

Para definir opciones avanzadas de exportación

1 En el cuadro de diálogo Exportar EPS, haga clic en la ficha **Avanzado**.

2 Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Especificar el nombre del autor	Escriba un nombre en el cuadro de diálogo **Autor**.
Aplicar la compresión de mapa de bits	En el área **Compresión de mapa de bits**, active la casilla **Usar compresión JPEG**. Mueva el deslizador **Calidad JPEG** para ajustar la calidad de los mapas de bits.
Aplicar opciones de sobreimpresión	Active cualquiera de las opciones siguientes del área **Sobreimpresión**: • **Conservar la configuración de sobreimpresión de documento**: conserva los valores de configuración actuales de los objetos. • **Sobreimprimir siempre en negro**: crea una sobreimpresión de color de forma que los objetos que contengan al menos 95 por ciento de negro se impriman encima de cualquier objeto subyacente. • **Extensión automática**: crea una sobreimpresión de color asignando un contorno a un objeto con el mismo color de relleno y haciendo que éste se imprima sobre los objetos subyacentes. • **Máximo**: permite especificar el valor de extensión que la opción Extensión automática asignará a un objeto. Si desea especificar el tamaño de fuente mínimo al que se aplique Extensión automática, escriba un valor en el cuadro **Texto por encima de**. Si desea que los contornos de todos los objetos de la página tengan la misma anchura, active la casilla de selección **Anchura fija**.
Aplicar una caja delimitadora	Active cualquiera de las opciones siguientes del área **Caja delimitadora**: • **Objetos**: alinea de forma precisa la caja delimitadora con los objetos del archivo. • **Página**: alinea la caja delimitadora con la página. • **Límite de sangría**: permite establecer el espacio que sobresaldrá la sangría del borde del área que se va a imprimir. • **Marcas de corte**: permite utilizar las marcas de corte como asistentes de alineación cuando la salida de impresión se recorta para darle el tamaño definitivo. • **Números de coma flotante**: permite utilizar cifras con decimales.
Mantener enlaces OPI	Active la casilla de selección **Mantener enlaces OPI** para utilizar imágenes de baja resolución como indicadores de las imágenes de alta resolución.
Incrementar automáticamente etapas de degradado	Active la casilla de selección **Aumento automático de etapas de degradado** para incrementar automáticamente el número de etapas utilizadas en la creación de rellenos degradados.

La casilla de selección **Usar compresión JPEG** permanece desactivada hasta que se elige un nivel PostScript que admite esta función.

Para instalar Ghostscript

1. Cierre todos los programas que tenga abiertos.
2. En la barra de tareas de Windows, haga clic en **Inicio** ▸ **Panel de control**.
3. Haga clic en **Desinstalar un programa**.
4. Haga doble clic en CorelDRAW Graphics Suite 2019 desde la página **Desinstalar o cambiar un programa**.
5. Active la opción **Modificar**.
6. En la página Funciones, marque la casilla **GPL Ghostscript**.
7. Siga las instrucciones del asistente de instalación.

Notas técnicas sobre el formato PostScript encapsulado (EPS)

Importación de un archivo EPS

- Cuando importa un archivo EPS como editable, la información de PostScript del archivo se convierte a objetos nativos de CorelDRAWque puede editar con algunas restricciones. Si desea obtener más información sobre estas restricciones, consulte la sección "Notas técnicas sobre PostScript (PS o PRN)" en la página 847.
- Si el archivo PostScript encapsulado se importó con la opción **Colocar como PostScript encapsulado** y si contiene una imagen previa (llamada encabezado), se muestra una previsualización de la imagen. La información del archivo EPS permanece unida a la cabecera y se utiliza cuando la imagen se imprime en una impresora PostScript.

Exportar un archivo EPS

- En las impresoras PostScript, los gráficos exportados al formato Encapsulated PostScript (EPS) se imprimirán desde otros programas exactamente igual que desde un programa de Corel.
- Una cabecera puede guardarse en formato de archivo TIFF (Tagged Image File Format) o con formato de metarchivo de Windows (WMF) en blanco y negro, escala de grises o color de 4 bits, y escala de grises o color de 8 bits. Puede definir la resolución de la cabecera entre 1 y 300 puntos por pulgada (ppp); la resolución predeterminada de la cabecera es 72 ppp. Si el programa en que va a importar el archivo EPS tiene un límite en cuanto al tamaño de cabecera de la imagen, puede recibir un mensaje de error que indique que el archivo es demasiado grande. Para reducir el tamaño del archivo, elija **Blanco y negro** en el cuadro **Modo** del cuadro de diálogo **Exportar EPS** y reduzca la resolución de la cabecera antes de exportarlo. La configuración sólo determina la resolución de cabecera y no tiene ningún efecto en la calidad de impresión del dibujo. Las cabeceras en color son útiles para visualizar archivos EPS. Si el programa en el que va a utilizar el archivo no admite cabeceras en color, pruebe a realizar la exportación con una cabecera monocroma. También puede exportar un archivo EPS sin cabecera.
- Además del gráfico, los archivos EPS exportados contienen un nombre de archivo, un nombre de programa y la fecha.
- Para guardar la información de fuentes en un archivo EPS, active la casilla de verificación **Incluir fuentes** del área **Exportar texto como**.
- Si exporta el texto como curvas, el texto se convertirá en curvas de vector.
- Si alguna fuente/tipo de letra utilizada en el archivo no está disponible en la impresora o no se ha guardado con el archivo, el texto se imprime en Courier o el dibujo no se imprime.

PostScript (PS o PRN)

Los archivos PostScript (PS) utilizan el lenguaje PostScript para describir el diseño de texto, gráficos vectoriales o mapas de bits para la impresión y visualización. Pueden constar de varias páginas. Los archivos PostScript se importan como un grupo de objetos que se pueden editar.

Los archivos PostScript por lo general tienen la extensión de nombre de archivo **.sp**, pero también se pueden importar archivos PostScript que tengan la extensión **.prn**. Los archivos que tienen una extensión de nombre de archivo **.prn**, generalmente conocidos como archivos de impresora (PRN), contienen instrucciones sobre cómo debería imprimirse un archivo. Estos archivos le permiten volver a imprimir un documento incluso si la aplicación con la que se creó el mismo no está instalada en su sistema.

Durante la instalación de CorelDRAW Graphics Suite, tiene la posibilidad de instalar Ghostscript, una aplicación que interpreta el formato de archivo PostScript. Ghostscript es útil para el proceso de importación de archivos. Si no ha instalado Ghostscript durante la instalación, consulte la sección "Para instalar Ghostscript" en la página 846.

Puede asimismo importar archivos PostScript (EPS) encapsulados. Si desea obtener más información, consulte la sección "PostScript encapsulado (EPS) " en la página 842.

Para importar un archivo PostScript (PS o PRN)

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Seleccione **PS, EPS, PRN - PostScript (*.sp; *.eps; *.prn)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en el nombre del archivo, y a continuación en **Importar**.
5 En el área **Importar texto como**, active una de las siguientes opciones de texto:
   - **Texto**: mantiene los objetos de texto del archivo importado, para así poder editar el texto.
   - **Curvas**: Convierte el texto en curvas
6 Haga clic en **Aceptar**.
7 Haga clic en la página de dibujo.

Si el archivo PostScript contiene texto convertido a curvas, el texto del archivo importado no es editable, aunque se importe el texto como texto.

Notas técnicas sobre PostScript (PS o PRN)

- No se pueden importar los archivos PostScript que contengan rellenos de malla con colores directos, ni las imágenes DeviceN ni las imágenes duotono. La instalación de Ghostscript resuelve este problema.
- Los rellenos de malla del modo de color CMYK se importan como mapas de bits y no pueden editarse.
- Los rellenos de gradiente se importan como un grupo de objetos con relleno que simulan el aspecto del relleno de gradiente y no pueden editarse como rellenos de gradiente.
- Los mapas de bits RGB se convierten a CMYK en los archivos PS importados. La instalación de Ghostscript resuelve este problema.
- La información de fuentes solo se conserva si la fuente estaba incorporada en el archivo original antes de la importación.
- Los archivos demasiado grandes no pueden importarse en algunos programas debido a limitaciones de memoria. Los rellenos degradados complejos pueden causar este problema, ya que el número de objetos del gráfico aumenta.
- Únicamente se admiten los archivos de impresora (PRN), archivos PS y archivos EPS con formato PostScript.

GIF

GIF es un formato basado en mapas de bits diseñado para su uso en Internet. Se trata de un formato altamente comprimido que permite minimizar el tiempo de transferencia de los archivos y que admite imágenes con un máximo de 256 colores. El formato GIF permite un tamaño máximo de imagen de 30 000 x 30 000 píxeles y utiliza la compresión LZW. Si desea obtener más información sobre cómo exportar imágenes al formato de archivo GIF, consulte la sección "Exportar mapas de bits para Internet" en la página 790.

Con el formato GIF es posible almacenar varios mapas de bits en un archivo. Cuando se muestran rápidamente varias imágenes sucesivas, se trata de un archivo GIF animado.

Cuando se van a utilizar en Internet, también es posible guardar las imágenes en formato JPEG y PNG. Si desea publicar una imagen en Internet y no está seguro qué formato usar, consulte la sección "Exportar mapas de bits para Internet" en la página 790.

Para importar un archivo GIF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.

2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Seleccione **GIF - CompuServe Bitmap (*.gif)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en el nombre del archivo.
5 Haga clic en **Importar**.
6 Haga clic en la página de dibujo.

También es posible

Volver a muestrear un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para volver a muestrear un mapa de bits durante la importación" en la página 809.
Recortar un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para recortar un mapa de bits durante la importación" en la página 810.

Puede arrastrar el cursor en la página de dibujo para modificar el tamaño de la imagen.

Notas técnicas sobre el formato GIF

- Los programas de Corel permiten importar las versiones 87A y 89A del formato de archivo GIF, pero sólo exportan a la versión 89A. La versión 87A admite características básicas y el entrelazado. La versión más reciente, 89A, contiene todas las características de 87A más la capacidad para utilizar colores transparentes e incluir comentarios y otros datos del archivo de imagen.
- Los programas de Corel admiten las siguientes profundidades de color al importar archivos GIF animados: blanco y negro (1 bit), 16 colores, escala de grises (8 bits) y paleta de 256 colores (8 bits).

JPEG (JPG)

JPEG es un formato estándar desarrollado por el Joint Photographic Experts Group. Por medio de técnicas de compresión superiores, este formato permite transferir archivos entre un amplio abanico de plataformas. El formato JPEG admite modos de color de escala de grises de 8 bits, RGB de 24 bits y CMYK de 32 bits.

El formato JPEG se usa con mucha frecuencia en Internet. Si desea obtener más información sobre cómo exportar al formato de archivos JPEG, consulte la sección "Exportar mapas de bits para Internet" en la página 790.

Para importar un archivo JPEG

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Seleccione **JPG - Mapas de bits JPEG (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en el nombre del archivo.
5 Haga clic en **Importar**.
6 Haga clic en la página de dibujo.

También es posible

Volver a muestrear un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para volver a muestrear un mapa de bits durante la importación" en la página 809.
Recortar un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para recortar un mapa de bits durante la importación" en la página 810.

Puede arrastrar el cursor en la página de dibujo para modificar el tamaño de la imagen.

Notas técnicas sobre el formato JPEG

- Los archivos JPEG pueden contener datos EXIF. Estos datos pueden afectar a la manera en la que se abren los archivos JPEG.

JPEG 2000 (JP2)

El formato de archivo JPEG 2000 (JP2) es una imagen JPEG con un sistema avanzado de compresión y funciones de datos de archivo. Los archivos JPEG 2000 standard pueden guardar más datos de archivo descriptivos (o metadatos), tales como dimensiones, escala de tono, espacio de color y derechos de propiedad intelectual, que los archivos JPEG 2000 codestream. Los archivos codestream están optimizados para transmisión de red, al resistir errores de bits que pueden causar pérdida de datos en canales de bajo ancho de banda.

No todos los exploradores Web admiten los formatos JPEG 2000. Es posible que sea necesario instalar un filtro de conexión (plugin) para ver estos archivos.

Cuando se exporta una imagen a un archivo JP2 puede verse el progreso de la descarga por resolución, calidad y posición.

Para importar un archivo JPEG 2000

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Seleccione **JP2 - Mapas de bits JPEG 2000 (*.jp2; *.j2k)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en el nombre del archivo.
5 Haga clic en **Importar**.
6 Haga clic en la página de dibujo.

Para exportar un mapa de bits JPEG 2000

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2 Elija **JPG - Mapas de bits JPEG 2000** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
3 Escriba un nombre en el cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en **Exportar**.
5 Elija un preestablecido **JPEG 2000** del cuadro de lista **Lista de preestablecidos** situada en la esquina superior derecha del cuadro de diálogo.
Si desea modificar la configuración preestablecida, puede hacerlo utilizando las opciones de exportación del cuadro de diálogo.
6 Haga clic en Aceptar.

También es posible

Elegir un modo de color	Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color** del área **Configuración**.
Incorporar el perfil de color	En el área **Avanzado**, active la casilla **Incorporar perfil de color**.
Controlar la calidad de imagen	En el área **Configuración**, seleccione una opción de calidad en el cuadro de lista **Calidad** o escriba un valor.
Definir la descarga de JPEG 2000 de una resolución baja a una elevada, de modo que aumente el tamaño de toda la imagen	En el área **Avanzadas**, seleccione **Resolución\Calidad** en el cuadro de lista **Progresión**.
Definir la descarga de JPEG 2000 desde la esquina superior izquierda de la imagen hasta la esquina inferior derecha	En el área **Avanzadas**, seleccione **Resolución\Posición** en el cuadro de lista **Progresión**.
Definir la descarga de JPEG 2000 desde la esquina superior izquierda de la imagen hasta la esquina inferior derecha	En el área **Avanzadas**, seleccione **Posición** en el cuadro de lista **Progresión**.
Definir la descarga de JPEG 2000 de manera progresiva según el canal de color	En el área **Avanzadas**, seleccione **Canales** en el cuadro de lista **Progresión**.
Permitir archivos JPEG 2000 codestream	En el área **Avanzadas**, habilite la casilla de verificación **Codestream**.

Notas técnicas sobre el formato JPEG 2000 (JP2)

- CorelDRAW puede importar archivos en formato JP2 o JPC, pero el formato para la exportación solo puede ser JP2.
- CorelDRAW admite la exportación de archivos JPEG 2000 en color RGB de 24 bits y escala de grises de 8 bits.
- No se puede exportar a CMYK, RGB de 48 bits ni blanco y negro.

Imagen Kodak Photo CD (PCD)

Un archivo de imagen de Kodak Photo CD es un formato ráster desarrollado por Eastman Kodak para escanear imágenes fotográficas en CD. Las imágenes PCD se derivan de negativos de película de 35 mm o diapositivas, convertidos a formato digital y almacenados en un CD. Photo CD permite almacenar y manipular imágenes fotográficas con una alta calidad digital. El formato PCD lo suelen utilizar los servicios de fotoacabado y filmación que ofrecen el servicio de fotografía en CD.

Este formato de archivo no es compatible con la versión de 64 bits de la aplicación.

Para importar un archivo de imagen Kodak Photo CD

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **PCD - Imagen Kodak Photo-CD (*.pcd)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Importar**.
6. Mueva cualquiera de los deslizadores siguientes del cuadro de diálogo **Importar PCD**.

- **Brillo**: permite establecer la cantidad de luz.
- **Contraste**: permite especificar el contraste entre los píxeles de la imagen.
- **Saturación**: permite especificar la pureza de un color.
- **Rojo**: permite especificar la cantidad de rojo de la imagen.
- **Verde**: permite especificar la cantidad de verde de la imagen.
- **Azul**: permite especificar la cantidad de azul de la imagen.

7 En el cuadro de lista **Resolución**, elija un tamaño de imagen.

8 En el cuadro de lista **Tipo de imagen**, elija un modo de color.

9 Coloque el cursor de inicio de importación en la ventana de dibujo y haga clic.

También es posible

Volver a muestrear un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para volver a muestrear un mapa de bits durante la importación" en la página 809.
Recortar un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para recortar un mapa de bits durante la importación" en la página 810.

Puede arrastrar el cursor en la página de dibujo para modificar el tamaño de la imagen.

Puede quitar los ajustes realizados por el servicio de fotoacabado en el momento en el que se escaneó la imagen original y se colocó en el disco de Photo CD. Para ello, active la casilla de verificación **Quitar equilibrio de escena**.

Puede identificar las áreas que están fuera de la gama de la imagen activando la casilla de selección **Mostrar colores fuera de gama**, que muestra como rojo puro o azul puro los píxeles que están fuera de gama.

Notas técnicas sobre imágenes Kodak Photo CD (PCD)

- Las imágenes Kodak Photo CD (PCD) pueden estar sujetas a derechos de autor. El programa de Corel no muestra ningún mensaje de advertencia al respecto.
- Otras aplicaciones compatibles con Kodak podrían instalar el archivo **pcdlib.dll** de Kodak en la carpeta **Windows**, en lugar de en la carpeta **Windows\System**. Esta diferencia en las carpetas genera un mensaje de error.
- Cuando importa archivos **Photo CD**, aparece un cuadro de diálogo pidiendo que introduzca la resolución de archivo y el color que desee. La resolución cuenta con un límite de 72 ppp y el tamaño máximo de imagen es de 3072 x 2048 píxeles.
- Es posible importar los siguientes modos de color: RGB (de 24 bits), con paleta (de 8 bits) y de escala de grises (de 8 bits).

PICT (PCT)

El formato de archivo Macintosh PICT ha sido desarrollado para la plataforma macOS por Apple Computer Inc. It es un formato de archivo nativo de QuickDraw y puede contener vectores y mapas de bits. El formato de archivo PICT de Macintosh se usa con frecuencia en las aplicaciones de Macintosh.

Para importar un archivo PICT

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.

2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.

3 Seleccione **PCT - Macintosh PICT (*.pct; *.pict)** en el cuadro de lista situado al lado del cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en el nombre del archivo.

5 Haga clic en **Importar**.

6 Haga clic en la página de dibujo.

Puede arrastrar el cursor en la página de dibujo para modificar el tamaño de la imagen.

Para exportar un archivo PICT

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Elija **PCT - Macintosh PICT** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.

4 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.

5 Haga clic en **Exportar**.

Notas técnicas sobre el formato PICT (PCT)

- Las aplicaciones gráficas de Corel pueden importar dibujos vectoriales y mapas de bits contenidos en archivos PICT (PCT).
- Los objetos que contengan un relleno y contorno se abren como un grupo de dos objetos. Un objeto es el contorno y el otro el relleno.
- Los rellenos PICT suelen ser patrones de mapa de bits que la aplicación Corel intenta mantener como patrones de mapa de bits.
- Los contornos de patrón se convierten en un color sólido.
- El texto de los archivos PICT se abre como texto editable. Si un tipo de letra utilizado en el archivo importado no está disponible en su PC, se convertirá a la fuente/tipo de letra más parecida.
- La alineación de texto puede no conservarse en el archivo original. Esto se debe a las diferencias entre los programas en cuanto al tamaño de las fuentes/tipos de letra y al espaciado entre caracteres y entre las palabras. Se puede corregir fácilmente cualquier error de alineación con la configuración de formato de texto del programa.

PaintBrush (PCX)

El formato de archivo PaintBrush (PCX) es un formato de mapa de bits originariamente desarrollado por ZSoft Corporation para el programa Paintbrush para PC.

Para importar un archivo PaintBrush

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.

2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.

3 Seleccione **PCX - PaintBrush (*.pcx)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en el nombre del archivo.

5 Haga clic en **Importar**.

6 Haga clic en la página de dibujo.

Para exportar un archivo PaintBrush

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Seleccione **PCX - PaintBrush** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.

4 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.

5 Haga clic en **Exportar**.

6 En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, ajuste la anchura, altura, resolución, modo de color o cualquiera de las otras especificaciones.

7 Ajuste las opciones que desee del cuadro de diálogo **Convertir a imagen con paleta**.

Notas técnicas para PaintBrush (PCX)

Exportación de un archivo PCX

- Los mapas de bits pueden ser en blanco y negro, 16 colores, escala de grises (8 bits), Con paleta (8 bits) o color RGB (24 bits).
- Se admite la compresión RLE (Run-length encoding) y el tamaño de imagen máximo es de 64 535 x 64 535 píxeles.
- Estos archivos pueden contener uno, dos o cuatro planos de color.
- Este formato de archivo es compatible con CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.

Importación de un archivo PCX

- Los archivos PCX se pueden importar si cumplen las siguientes especificaciones de PCX: 2.5, 2.8 y 3.0.
- Los mapas de bits pueden ser en blanco y negro, 16 colores, escala de grises (8 bits), Con paleta (8 bits) o color RGB (24 bits).
- Se admite la compresión RLE y el tamaño de imagen máximo es de 64 535 x 64 535 píxeles.
- Estos archivos pueden contener uno, dos o cuatro planos de color. Los archivos con tres o más de cuatro planos de color no pueden importarse.

Formato Adobe Portable Document (PDF)

Adobe Portable Document Format (PDF) es un formato de archivo que permite conservar las características de formato, fuentes/tipos de letra, imágenes y gráficos de un archivo original. Con Adobe Reader y Adobe Acrobat, los usuarios de macOS, Windows y UNIX pueden ver, compartir e imprimir archivos PDF.

Se puede abrir o importar un archivo PDF. Cuando se abre un archivo PDF, se abre como un archivo CorelDRAW. Cuando se importa un archivo PDF, éste se importa como un grupo de objetos y puede ubicarse en cualquier lugar del documento actual. Es posible importar el archivo PDF entero, páginas sueltas o varias páginas.

Algunos archivos PDF están protegidos por una contraseña. Se le pedirá que escriba una contraseña para abrir y editar un archivo PDF protegido por contraseña. Si desea obtener más información sobre las opciones de seguridad de PDF, consulte la sección "Opciones de seguridad de PDF" en la página 821.

Puede guardar un archivo en formato PDF. Si desea obtener más información, consulte la sección "Exportar a PDF" en la página 813.

Importación de texto

El método en el que los archivos PDF almacenan la información afecta el aspecto del texto y la facilidad con la que éste puede editarse. Para lograr los mejores resultados en sus documentos, puede seleccionar si desea importar el texto del archivo como texto o como curvas.

Si importa el texto como texto, se conservan las fuentes y el texto, y el texto es totalmente editable como texto artístico o de párrafo. No obstante, pueden perderse algunos efectos y formato. Esta opción es recomendable si tiene un archivo PDF que contenga grandes bloques de texto, tales como un boletín informativo, y desea reformatear el texto o añadir contenido de texto.

Si importa texto como curvas, se mantendrá el aspecto del texto, incluidos todos los efectos aplicados al mismo, y cada letra se convertirá a un objeto de curvas. Con esta opción, ya no se pueden utilizar las funciones de formato de texto para editar el mismo. Si tiene un archivo PDF que contenga poco texto, que no necesita editarse, o su sistema no tiene las fuentes utilizadas en el archivo PDF, puede importar el texto como curvas. Si desea obtener más información sobre cómo convertir texto a curvas, consulte la sección "Buscar, editar y convertir texto" en la página 501.

Importación de comentarios

Algunos archivos PDF pueden contener comentarios y anotaciones. Esto puede comprender texto, curvas y otros dibujos o formas que se añaden al documento PDF en la fase de revisión. Si se han otorgado derechos de visualización de comentarios, tiene la opción de importar los comentarios con el archivo PDF. Cuando se importan comentarios, se colocan en una capa de comentarios separada en el documento. De forma predeterminada, esta capa está configurada como capa no imprimible.

Si el documento PDF contiene comentarios de varios revisores, los comentarios se agrupan en la capa de comentarios basándose en el nombre del autor.

Recorte de contenido

En algunos archivos PDF puede haber objetos que queden fuera de la página de dibujo. Es posible recortar las partes del objeto situadas fuera de la página de dibujo o dejarlas intactas.

Para importar un archivo con formato Adobe Portable Document

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.

2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.

3 Seleccione **PDF - Formato Adobe Portable Document** o **Todos los formatos de archivo** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.

4 Haga clic en el nombre del archivo.

5 Haga clic en **Importar**.

Si el archivo está protegido por contraseña, escriba dicha contraseña en la casilla **Contraseña**.

6 En el área **Importar texto como**, active una de las siguientes opciones:

- **Texto**: Permite editar y reformatear el texto del archivo PDF
- **Curvas**: Convierte el texto en curvas Seleccione esta opción si no necesita editar el texto del archivo PDF, y desea conservar el aspecto del texto original.

Si importa un documento con varias páginas, seleccione las que desee importar y haga clic en **Aceptar**.

Si el documento contiene comentarios que desea importar, active la casilla de verificación **Importar comentarios y colocarlos en una capa separada**.

Si el documento contiene objetos que quedan fuera de la página de dibujo, puede recortarlos para que encajen en la página o dejarlos intactos. Para ello se usa la casilla de verificación **Recortar contenido según página de dibujo**.

7 Haga clic en la página de dibujo.

Si se importa un bloque de texto como objetos de texto separados, estos se pueden combinar, seleccionándolos y haciendo clic en **Objeto** ▸ **Combinar**.

Notas técnicas sobre el formato Adobe Portable Document Format (PDF)

Publicación de un archivo PDF

- Los rellenos de textura creados en CorelDRAW se exportan e importan como patrones de mapas de bits.
- Los modelos 3D incorporados se exportan como objetos 3D interactivos incorporados. Si un documento contiene un modelo 3D, haga clic en **Configuración** en el cuadro de diálogo **Publicar como PDF** y seleccione **Acrobat 9.0** o una versión posterior del cuadro de lista **Compatibilidad** para asegurarse de que el modelo 3D es interactivo en lectores de PDF.

Importación de un archivo PDF

- No se admiten firmas digitales.
- No se admiten carteras PDF.
- Los archivos multimedia (por ejemplo, .mov, .mp3, .mp4, .mpeg o .swf) no se admiten y, como consecuencia, se eliminarán del archivo PDF cuando se importen en CorelDRAW.
- Las anotaciones de enlace de archivo se importarán como texto artístico.
- La transparencia aplicada al texto y a los gráficos se conserva.
- Los atributos de carácter de texto, entre ellos las funciones de OpenType, se conservan.
- Los espacios de color DeviceN pueden convertirse en colores de cuatricromía RGB o CMYK en el archivo importado, dependiendo de los contenidos del archivo.
- Las capas en archivos creados con Adobe Acrobat 6 o posterior se conservan.

- Los objetos Xform, encabezados y pies de página se convierten en símbolos.
- Los símbolos se conservan cuando los archivos PDF creados con las versiones 1.3 o posteriores se ven sometidos a round-tripping (sin pérdida de información).
- Los comentarios se conservan e importan en una capa de comentarios separada en el documento.
- Anotaciones de texto, incluidas anotaciones emergentes y de texto libre, se importan como texto de párrafo.
- Las notas adhesivas se muestran como un rectángulo con el fondo y color de borde correctos. No se admiten encabezados en notas adhesivas.
- Las anotaciones de línea se muestran como líneas rectas con la anchura y el color correctos. Las flechas con rellenos y colores de contorno diferentes muestran el relleno y el contorno del mismo color.
- Las anotaciones cuadradas y circulares se muestran como rectángulos y elipses con las propiedades de relleno y contorno correctas. Las anotaciones poligonales y de polilínea se asignan como policurvas con propiedades de relleno y contorno similares. Las formas de nube se muestran como polígonos.
- Se importan anotaciones de marcado de texto, tales como resaltes, subrayado y tachado.
- Se admiten anotaciones estándar de tinta y sello. No se admiten anotaciones de sello personalizadas.

Archivo de trazador JPG (PLT)

El formato de archivo de trazador JPG (PLT), desarrollado por Hewlett-Packard, es vectorial. Se utiliza en programas como AutoCAD para imprimir dibujos en trazadores. Otras aplicaciones Corel pueden interpretar un subconjunto del conjunto de comandos JPG y JPG/2. Este formato utiliza un factor de escala de 1.016 unidades de trazador por 1 pulgada.

Para importar un archivo de trazador JPG

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **PLT - Archivo de trazador JPG (*.plt; *.hgl)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Importar**.
6. Ajuste las opciones que desee del cuadro de diálogo **Opciones JPG**.
7. Haga clic en **Aceptar**.

Para exportar un archivo de trazador JPG

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Elija la carpeta donde desee guardar el archivo.
3. Seleccione **PLT - Archivo de trazador JPG** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5. Haga clic en **Exportar**.
6. En el cuadro de diálogo **Exportar JPG**, ajuste las opciones que desee.
7. Haga clic en **Aceptar**.

Notas técnicas sobre el formato de archivo trazador JPG (PLT)

Importación de un archivo PLT

- Las aplicaciones Corel admiten las versiones 1 y 2 de los formatos de archivo PLT, pero algunas funciones de la versión 2 no pueden utilizarse.
- Para importar imágenes que tengan un tamaño de página mayor que el máximo permitido en las aplicaciones Corel, active la opción **Escala** en el cuadro de diálogo **Opciones JPG**, que permite cambiar el tamaño de la imagen importada.

- El factor de resolución de curvas puede ajustarse en un valor entre 0,0001 y 25,40 mm. El valor especificado puede ser muy preciso, ya que se aceptan hasta ocho cifras decimales. Un ajuste de 0,0001 produce la máxima resolución, pero aumenta considerablemente el tamaño del archivo. Se recomienda una resolución curva de 0,102 mm.
- El formato de archivo PLT no contiene información de color. En lugar de esta información, se asocia números de pluma a los distintos objetos del archivo PLT. Al importar el archivo en un programa de Corel, a cada número de pluma se le asigna un color determinado. Para que los colores coincidan con los colores originales del gráfico, puede especificar el color que se asignará a una determinada pluma.
- Aunque la lista **Selección de pluma** contiene 256 plumas, no es posible asignarlas todas. Para cambiar las asignaciones de color, puede elegir la pluma y otro color en el cuadro de lista **Color de la pluma**. Al elegir **Colores personalizados** aparece un cuadro de diálogo de definición de color que permite definir un color personalizado de acuerdo con valores RGB.
- Para cambiar la anchura asignada a la pluma, elija la pluma y seleccione una anchura diferente en el cuadro de lista **Anchura**.
- Para cambiar la velocidad de la pluma, elija la pluma y seleccione una velocidad distinta en el cuadro de lista **Velocidad**. Esto resulta útil sólo para exportar archivos PLT.
- Es posible asignar una pluma definida a la opción **Sin usar**. También puede sustituir la configuración actual de pluma de la biblioteca de plumas por la configuración guardada con anterioridad.
- Las aplicaciones de Corel admiten varios tipos de líneas de puntos, discontinuas y continuas del formato de archivo PLT. El número de patrón de una línea incluida en un archivo PLT se transforma en un patrón de tipo de línea.
- Si el archivo PLT contiene una fuente que no está en el sistema del usuario, el cuadro de diálogo **Concordancia de fuentes PANOSE** permite sustituirla con una disponible.

Exportación de un archivo PLT

- En CorelDRAW ya dispone de la opción de configurar el **Trazador de origen** en la sección **Superior izquierda**.
- Al formato de archivo PLT solo se exportan los contornos de objetos.
- Las líneas de puntos, discontinuas y de punta de flecha se asignan a tipos de línea estándar del formato de archivo PLT.
- Las curvas bézier se convierten en segmentos de línea.
- Los valores de grosor de contorno y caligráficos se pierden.
- Los colores de contorno son solo ocho: negro, azul, rojo, verde, magenta, amarillo, cian y marrón.

Portable Network Graphics (PNG)

El formato de archivo Portable Network Graphics (PNG) es un formato idóneo para el almacenamiento comprimido, compatible y sin pérdidas de mapas de bits. Ocupa un espacio en disco muy reducido y puede leerse e intercambiarse con facilidad entre sistemas. El formato Portable Network Graphics es un sustituto del formato GIF y también puede reemplazar muchos de los usos más habituales del formato TIFF.

El formato PNG está diseñado para operar de forma eficaz en visualización en línea; es decir, en Internet, y funciona de forma totalmente fluida con una opción de presentación progresiva. Algunos exploradores Web no admiten todos los formatos y funciones. Exporte las imágenes a formato Portable Network Graphics si desea utilizar fondos transparentes, entrelazado de imágenes, mapas de imagen o animación en páginas web.

Los gráficos exportados a formato Portable Network Graphics se convierten en mapas de bits que pueden emplearse en programas de autoedición y aplicaciones de Microsoft Office. También es posible editar gráficos PNG en programas de edición de imágenes, como Corel PHOTO-PAINT y Adobe Photoshop. Si desea obtener más información, consulte la sección "Exportar mapas de bits para Internet" en la página 790.

Se puede asimismo guardar imágenes en formato GIF y JPEG, para así poder utilizarlas en Internet. Si desea publicar una imagen en Internet, pero no está seguro por qué formato decantarse, consulte la sección "Exportar mapas de bits para Internet" en la página 790.

Para importar un archivo Portable Network Graphics

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **PNG - Portable Network Graphics (*.png)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archiva**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Importar**.
6. Haga clic en la página de dibujo.

También es posible

Volver a muestrear un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para volver a muestrear un mapa de bits durante la importación" en la página 809.
Recortar un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para recortar un mapa de bits durante la importación" en la página 810.

Puede arrastrar en la página de dibujo para cambiar el tamaño de la imagen.

Notas técnicas sobre Portable Network Graphics (PNG)

- Puede importar archivos PNG (Portable Networks Graphics) en blanco y negro de 1 bit y a color de 24 bits. No se admiten los archivos en color de 48 bits.
- Se permite el uso de máscaras y color indexado, escala de grises e imágenes de color verdadero. No obstante, las máscaras no pueden almacenarse en archivos en blanco y negro de 1 bit o con paleta de 8 bits.
- Se admite la compresión LZ77 y el tamaño de imagen máximo es de 30 000 x 30 000 píxeles. Las profundidades de muestreo pueden variar entre 1 y 16 bits.
- El formato de archivo PNG también comprueba la integridad de todo el archivo y detecta los errores de transmisión comunes. El formato de archivo PNG puede almacenar datos de gamma y de cromaticidad para una mejor concordancia del color en distintas plataformas.

Adobe Photoshop (PSD)

El formato de archivo Adobe Photoshop (PSD) es el formato de mapa de bits nativo de Adobe Photoshop.

Para importar un archivo Adobe Photoshop

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **PSD - Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Importar**.
6. Haga clic en la página de dibujo.

También es posible

Volver a muestrear un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para volver a muestrear un mapa de bits durante la importación" en la página 809.
Recortar un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para recortar un mapa de bits durante la importación" en la página 810.

Para exportar un archivo Adobe Photoshop

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Seleccione **PSD - Adobe Photoshop** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5 Haga clic en **Exportar**.
6 En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, ajuste la anchura, la altura, la resolución, el modo de color o cualquiera de las otras especificaciones.

También es posible exportar a una imagen con fondo transparente.

Notas técnicas para Adobe Photoshop (PSD)

Importación de un archivo PSD

- Se admiten las imágenes monocromas, escala de grises, duotono, RGB de 48 bits y CMYK de hasta 32 bits.
- Algunos efectos de capas no se pueden importar. (la capa de ajuste de mapa de gradiente se importa sin ruido, opacidad y tramado.)
- Las capas importadas que usan los modos de mezcla Color más oscuro y Color más claro se asignan a los modos de mezcla Si más oscuro y Si más claro, respectivamente. Si desea obtener más información acerca de las operaciones con modos de mezcla, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 411.
- Los archivos que contienen canales de color directo se importan como mapas de bits multicanal (DeviceN).

Exportación de un archivo PSD

- Este formato admite imágenes en blanco y negro de 1 bit, imágenes duotono, e imágenes en color CMYK de hasta 32 bits.
- Se admiten las capas.
- El texto se rasteriza.
- Se conserva la información del canal de color directo en el archivo exportado.

Corel Painter (RIF)

Los archivos Corel Painter (RIF) importados conservan información como objetos flotantes, lo que hace que el archivo sea mucho mayor que unos archivos GIF o JPEG. Se pueden importar archivos de Corel Painter para ajustar y cambiar el tamaño de objetos flotantes.

Para importar un archivo Corel Painter

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Seleccione **RIFF - Painter (*.rif)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en el nombre del archivo.
5 Haga clic en **Importar**.
6 Haga clic en la página de dibujo.

También es posible

Volver a muestrear un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para volver a muestrear un mapa de bits durante la importación" en la página 809.
Recortar un gráfico durante la importación	Si desea obtener más información, consulte la sección "Para recortar un mapa de bits durante la importación" en la página 810.

Notas técnicas sobre Corel Painter (RIF)

- Se conserva el perfil de color incorporado, pero puede modificarse tras importar el archivo.
- Si la imagen de Corel Painter incluye un fondo transparente, que en esta aplicación se denomina “lienzo”, este se conserva.
- Las formas vectoriales no se conservan en el archivo importado.
- El texto y las anotaciones no se conservan.
- Las capas de mapas de bits se importan como objetos agrupados.
- Las capas de tinta líquida, acuarela digital y capas de complementos se importan como objetos RGB.
- Los mosaicos y teselados se importan como objetos RGB.
- La segmentación de imagen no se mantiene.

Scalable Vector Graphics (SVG)

Scalable Vector Graphics (SVG) constituye un formato de archivo de gráficos de estándar abierto que permite al diseñador aprovechar las posibilidades de los gráficos vectoriales en Internet. Se trata de un formato creado por World Wide Web Consortium (W3C).

Los archivos SVG se describen en Extensible Markup Language (XML). Son imágenes de gráficos vectoriales, por lo que se obtiene mayor detalle y velocidad de descarga que con mapas de bits. Los archivos SVG comprimidos tienen la extensión **.svgz**.

Para visualizar archivos SVG, necesita un filtro de conexión visualizador SVG como el visualizador SVG de Corel.

Compatibilidad con Unicode

Los archivos SVG son compatibles con la codificación Unicode para texto. Al exportar un archivo SVG, puede seleccionar un método de codificación Unicode.

Incorporación y enlace

Puede incorporar información en un archivo SVG o bien crear archivos adicionales para almacenar parte de la información. Por ejemplo, puede incorporar una hoja de estilo en un archivo SVG o bien crear una hoja de estilo externo en cascada y enlazarla con el archivo SVG. De forma predeterminada, JavaScript se incorpora al archivo exportado, como en el caso de JavaScript relacionado con imágenes cambiantes, pero puede optar por almacenarlo en otro archivo enlazado con el archivo SVG. Además, puede incorporar mapas de bits, o bien guardarlos como archivos enlazados externamente.

Exportación de texto

Puede exportar texto como texto o curvas. Al exportar texto como texto, puede optar por incorporar todas las fuentes en un archivo SVG para aprovechar todas las funciones de edición. También puede incorporar únicamente las fuentes utilizadas junto con las inglesas o latinas habituales.

Utilización de las opciones de exportación preestablecidas

Para facilitar el trabajo, puede utilizar las opciones de exportación preestablecidas y crear opciones de exportación preestablecidas personalizadas que podrá volver a utilizar más adelante.

Utilización de colores SVG

Los colores SVG corresponden a palabras clave de colores. Puede utilizar la paleta de colores SVG de la aplicación para asegurarse de que los colores del archivo SVG exportado están definidos mediante palabras clave de colores. Para asegurarse de que se mantienen los nombres de colores SVG en el archivo SVG exportado, se recomienda desactivar la corrección de color. Si desea obtener más información sobre la corrección de colores, consulte la sección "Acerca de la administración del color" en la página 421.

Adición de información de referencia a objetos SVG

La información de referencia puede añadirse y conservarse en un objeto exportado Scalable Vector Graphics. La información puede añadirse a un objeto de tal forma que aparezca en las etiquetas del archivo XML. Estas etiquetas se crean a partir de los nombres de los campos de datos y reciben formato de texto general, fecha y hora, dimensiones lineales y angulares o números. Por ejemplo, puede asignar nombre a objetos sueltos del dibujo y añadir observaciones a cada uno de ellos. El nombre y las observaciones de cada objeto se muestran en las

etiquetas del archivo Scalable Vector Graphics exportado. Si desea obtener más información sobre la asignación de objetos, consulte la sección "Asignar y copiar datos de objetos" en la página 346.

Para importar un archivo Scalable Vector Graphics

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Haga clic en el nombre del archivo.
4 Haga clic en **Importar**.
5 En el cuadro de diálogo **Importar archivo SVG**, active una de las siguientes opciones:
- **Automática**: escala el dibujo a partir de la escala del archivo de origen
- **Inglesa (1 unidad = 1 pulgada)**: permite aplicar escala al dibujo en pulgadas.
- **Métrica (1 unidad = 1 mm)**: permite aplicar escala al dibujo en milímetros.

6 Elija una escala de dibujo en el cuadro de lista **Escalado**.
7 Haga clic en Aceptar.
8 Haga clic en la página de dibujo en la que desea colocar el archivo.

Si desea obtener más información sobre la importación de archivos SVG, consulte la sección "Importación de un archivo SVG" en la página 861.

Para obtener más información sobre cómo colocar el archivo importado, consulte la sección "Para importar un archivo en el dibujo activo" en la página 807.

Para exportar un archivo Scalable Vector Graphics

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Elija **SVG - Scalable Vector Graphics** o **SVGZ - SVG comprimido** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5 Haga clic en **Exportar**.
6 En el cuadro de lista **Compatibilidad**, elija una versión SVG para el archivo exportado.
7 Elija una de las opciones de codificación siguientes en el cuadro de lista **Método de codificación**:
- **Unicode - UTF-8**: crea un archivo de menor tamaño. Es el método de codificación predeterminado y resulta útil en la mayoría de casos.
- **Unicode - UTF-16**: crea un archivo de mayor tamaño.

8 En el área **Exportar texto**, active una de las opciones siguientes:
- **Como texto**: exporta texto como caracteres editables, denominados glifos
- **Como curvas**: exporta texto como curvas.

9 Elija una de las opciones siguientes del cuadro de lista **Opciones de estilo**:
- **Atributos de presentación**: permite especificar atributos directamente en un elemento del archivo exportado
- **Hoja de estilo interna**: utiliza el atributo CLASS para incorporar la hoja de estilo al archivo Scalable Vector Graphics
- **Archivo CSS externo**: crea un archivo de hoja de estilo externo en cascada y lo enlaza con el archivo Scalable Vector Graphics.

El JavaScript relacionado con imágenes cambiantes se puede guardar en otro archivo activando la casilla de verificación **Enlazar externamente** del área **JavaScript**.

Deberá incorporar fuentes cuando necesite visualizar una fuente específica que los usuarios no tengan instalada en su PC.
Cuanto más alto sea el número de fuentes o de etapas de relleno degradado, mayor será el tamaño del archivo.
Los objetos con rellenos de malla o sombras se exportan como mapas de bits.

Si no se selecciona ningún elemento de un dibujo, se exportará todo el contenido de la página activa.

Para seleccionar un color por medio de la paleta de colores SVG

1 Seleccione un objeto.
2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Editor de paleta**.
3 En la carpeta **Bibliotecas de paletas**, haga doble clic sobre la carpeta **Cuatricromía**.
4 Haga clic en el icono de **Mostrar u ocultar** situado junto a la paleta **Colores SVG**.
5 Haga clic en una muestra de color de la paleta de colores SVG.

Para añadir información de referencia a un objeto Scalable Vector Graphics

1 Seleccione un objeto con la herramienta **Selección** .
2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Administrador de datos del objeto**.
3 En la lista **Nombre/valor**, haga clic en el nombre de un campo de datos.
4 Escriba información en el cuadro de texto.

También es posible

Cambiar el nombre de un campo de datos	Haga clic en el botón **Abrir editor de campos** . Elija el nombre del campo de datos y escriba un nombre nuevo.
Añadir un campo de datos	Haga clic en el botón **Abrir editor de campos**. Haga clic en el botón **Crear campo nuevo** y escriba el nombre del nuevo campo.
Cambiar el formato del campo de datos	Haga clic en el botón **Abrir editor de campos**. Haga clic en el nombre de un campo y después en el botón **Cambiar**. Active una opción de tipo de campo.

Al exportar el archivo al formato Scalable Vector Graphics se omiten los campos que no contienen valores.

Notas técnicas sobre el formato SVG (Scalable Vector Graphics)

Importación de un archivo SVG

- La mayoría de la información de archivos SVG creados en otros programas se conserva en el archivo importado, aunque CorelDRAW no admita una función. Por ejemplo, la información sobre trazos de tinta en un archivo SVG creado en otro programa se mantiene en el archivo importado, aunque no se muestran los trazos.
- Los objetos recortados y enmascarados se importan como objetos PowerClip.
- Los nombres e ID de grupos, objetos y símbolos se mantienen en el archivo importado.
- Los símbolos del archivo importado se visualizan en la ventana acoplable **Símbolos**.
- Los archivos de mapa de bits incorporados en un archivo SVG se mantienen.

- Los enlaces a archivos externos, como GIF, PNG o JPEG, son compatibles con la importación, salvo que se almacenen los archivos externos en Internet.
- Las definiciones y los nombres de colores SVG son compatibles.
- Compatibilidad con "round-tripping", es decir, no se pierde información durante la conversión de archivos gráficos.
- Los metadatos son compatibles.
- Los hiperenlaces son compatibles.

Exportación de un archivo SVG

- Los archivos Scalable Vector Graphics (SVG) admiten tres tipos de objetos gráficos: formas gráficas de vector (por ejemplo, trayectos compuestos de líneas rectas y curvas), imágenes y texto.
- En los archivos SVG se rasterizan las sombras.
- Se admiten todos los símbolos de CorelDRAW al exportarlos como símbolos SVG.
- También se admiten los nombres de objeto, capa, grupo y símbolo. Si los nombres coinciden, en el archivo SVG se añaden números únicos a los ID de objetos. Los nombres no válidos se corrigen durante la exportación.
- Los objetos gráficos pueden agruparse, transformarse, cambiar de estilo y combinarse en objetos previamente representados.
- Es posible exportar texto como caracteres editables para que, una vez publicado un gráfico SVG en Internet, el texto siga siendo reconocido como texto. Las cadenas de texto pueden cambiar de estilo y pueden copiarse, pegarse e indexarse con funciones de búsqueda. El texto también puede modificarse con programas de edición que admitan SVG, lo cual elimina la necesidad de conservar varias versiones de imágenes gráficas con fines de edición.
- El estándar SVG permite el uso de hojas de estilo en cascada CSS para definir las propiedades de fuentes/tipos de letra, texto y color de los objetos de una página.
- Las capas se conservan como grupos en el archivo exportado. Si vuelve a importar el archivo en CorelDRAW, los grupos de capas se convierten a capas, y se conservan los nombres de capas originales.
- Sólo se exporta la página activa de un dibujo. Si sólo desea exportar una parte de un dibujo, active la casilla de selección **Sólo lo seleccionado** del cuadro de diálogo **Exportar**.
- Las direcciones URL asignadas a objetos de texto se mantienen en el archivo exportado.
- Por lo general, las transformaciones, como la rotación y la inclinación, se mantienen en los archivos exportados. En algunos casos se pueden perder las transformaciones, y las formas transformadas pueden convertirse a curvas.

Adobe Flash (SWF)

Adobe Flash consiste en un formato de archivo utilizado para crear y mostrar imágenes basadas en vectores y animación. Los archivos Macromedia Flash son extremadamente compactos y de un alto nivel de calidad, por lo que resultan idóneos para su utilización en Internet.

Antes de guardar un archivo con formato Adobe Flash es posible averiguar los posibles problemas de exportación. Puede comprobar el archivo actual y ver un resumen de los errores, los posibles problemas y una sugerencia para resolverlos.

Para exportar un archivo Adobe Flash

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Elija **SWF - Adobe Flash** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4. Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5. Haga clic en **Exportar**.
6. En el cuadro de diálogo **Exportar Flash**, elija valores de cualquiera de los cuadros de lista siguientes:
   - **Compresión JPG**: especifica el grado de compresión de archivos JPEG.
   - **Resolución (ppp)**: especifica la resolución de la imagen.
   - **Suavizado**: reduce las diferencias de tonalidad entre píxeles adyacentes.
7. Active una de las siguientes opciones en el área **Tamaño de caja delimitadora**:
   - **Página**: aplica la caja delimitadora a la página.
   - **Objetos**: alinea la caja delimitadora con los objetos del archivo.
8. Active cualquiera de las casillas de selección siguientes del área **Optimización**:

- **Convertir contornos de trazos**: convierte los contornos de trazos en líneas continuas.
- **Extremos y esquinas redondeados**: redondea las esquinas y los extremos de las líneas y curvas.
- **Usar etapas de degradado predeterminadas**: permite utilizar el número predeterminado de etapas en rellenos degradados.

También es posible

Impedir que un archivo Adobe Flash se cargue en el editor Adobe Flash	Active la casilla de selección **Proteger archivo frente a importación**.
Exportar sonidos	Active la casilla de selección **Usar comportamientos de sonido** y elija un valor para la compresión de sonido del cuadro de lista **Compresión**.

Cuanto más se comprime un sonido, menor es el tamaño y la calidad.

Es posible guardar las configuraciones del cuadro de diálogo **Exportar Flash** como preestablecidas haciendo clic en el botón **Añadir preestablecido** + y escribiendo un nombre en el cuadro **Nombre de la configuración**.

Para previsualizar un archivo Adobe Flash en un explorador, es preciso disponer del último filtro de conexión de Adobe Flash Player instalado en el sistema.

Para visualizar el resumen de problemas de un archivo Adobe Flash

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Elija **SWF - Adobe Flash** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4. Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5. Haga clic en **Exportar**.
6. Haga clic en la ficha **Problemas** del cuadro de diálogo **Exportar Flash**.
7. Haga clic en un error o advertencia de la lista de errores para ver los detalles y sugerencias para resolver el problema.

   Si existen problemas que no quiera verificar, haga clic en **Configuración** y desactive las casillas de selección correspondientes a dichos problemas.

El encabezamiento de la ficha **Problemas** indica el número de problemas. El icono del encabezamiento de la ficha cambia según la gravedad de los problemas identificados.

Notas técnicas sobre Adobe Flash (SWF)

- Los archivos de Adobe Flash (SWF) no se pueden importar a CorelDRAW.

TARGA (TGA)

El formato gráfico TARGA (TGA) se utiliza para guardar mapas de bits. Admite varios sistemas de compresión y puede representar mapas de bits desde blanco y negro hasta color RGB. Puede importar o exportar archivos TGA en CorelDRAW.

Si desea obtener más información sobre la importación de archivos, consulte la sección "Importar archivos" en la página 807.

Para importar un archivo TARGA

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Seleccione **TGA - mapa de bits Targa** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en el nombre del archivo.
5 Haga clic en **Importar**.
6 Haga clic en la página de dibujo.

Para exportar un archivo TARGA

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Elija **TGA - Mapa de bits Targa** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista**Nombre de archivo**.
Para comprimir una imagen en la exportación, seleccione un tipo de compresión en el cuadro de lista **Tipo de compresión**.
5 Haga clic en **Exportar**.
6 En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, ajuste la anchura, altura, resolución, modo de color o cualquiera de las otras especificaciones y haga clic en **Aceptar**.
7 Active una de las opciones siguientes del cuadro de diálogo **Exportar TGA**:
- **No presionado**
- **Mejorada**

Las imágenes en blanco y negro no pueden guardarse como archivos TARGA.

Notas técnicas sobre el formato TARGA (TGA)

- Se admiten las siguientes características: imágenes de mapa de bits no comprimidas, imágenes RGB no comprimidas, imágenes de mapa de bits comprimidas con RLE (Run-length encoding), imágenes RGB comprimidas con RLE (tipos 1, 2, 9 y 10 según definición del Electronic Photography and Imaging Center de AT&T) y máscaras.
- El tipo de archivo que se genera depende del número de colores exportado. Por ejemplo, los archivos TARGA (TGA) en color de 24 bits se exportan como imágenes de mapa de bits RGB comprimidas con RLE.
- Puede importar desde archivos TGA en escala de grises de 8 bits hasta archivos en color RGB de 24 bits.
- Las máscaras no se guardan en los archivos en blanco y negro de 1 bit ni en los archivos con paleta de 8 bits.
- Se admite la compresión RLE y el tamaño de imagen máximo es de 64 535 x 64 535 píxeles.

TIFF

El formato de archivo Tagged Image File (TIFF) es un formato ráster diseñado como estándar. Casi todas las aplicaciones gráficas pueden leer y escribir archivos TIFF. TIFF admite varios modos de color y diferentes profundidades de bits.

Si desea obtener más información sobre la importación de archivos TIFF, consulte la sección "Para importar un archivo en el dibujo activo" en la página 807.

Para exportar un archivo TIFF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Elija **TIF - Mapa de bits TIFF** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5 Haga clic en **Exportar**.
6 En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, ajuste la anchura, altura, resolución, modo de color o cualquiera de las otras especificaciones y haga clic en **Aceptar**.

Notas técnicas sobre TIFF

- Al importar un archivo TIFF que contiene varias páginas, puede importarlas todas o seleccionar las páginas individuales que desea importar.
- Se pueden importar y exportar los archivos TIFF en blanco y negro, en color y en escala de grises que cumplan hasta la especificación 6.0 inclusive.
- Los archivos TIFF comprimidos con compresión JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 o LZW también se pueden importar. Sin embargo, puede observar que el tiempo de carga aumenta con estos archivos porque la aplicación debe descodificar la compresión.

Corel Paint Shop Pro (PSP)

El formato de archivo .PspImage es el formato nativo de Corel Paint Shop Pro. Puede importar archivos .PspImage de las versiones 9 y 10 en modo de color RGB (de 24 o 48 bits).

Este formato de archivo no es compatible con la versión de 64 bits de CorelDRAW Graphics Suite.

Para importar un archivo PSP

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Seleccione **PSP - Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en el nombre del archivo.
5 Haga clic en **Importar**.
6 Haga clic en la página de dibujo.

Notas técnicas sobre Corel Paint Shop Pro (PSP)

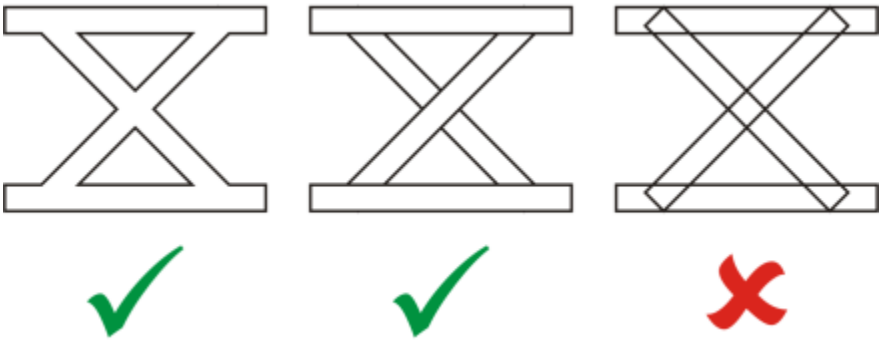
- Solamente puede importar archivos de Corel Paint Shop Pro con extensión de nombre de archivo **.PspImage**.
- El texto y las capas se fusionan con el fondo en el archivo importado.

TrueType Font (TTF)

El formato de archivo para fuentes/tipos de letra TrueType (TTF) fue creado conjuntamente por Apple Computer y Microsoft Corporation. Se trata del formato para fuentes más utilizado en los sistemas operativos Macintosh y Windows. El formato TTF imprime los caracteres como mapas de bits o vectores dependiendo de la capacidad de la impresora que se utilice. Las fuentes True Type se muestran de igual modo en versión impresa y en pantalla, y pueden cambiar de tamaño hasta alcanzar cualquier altura.

Notas técnicas sobre fuentes TrueType (TTF)

- Las fuentes TrueType exportadas de CorelDRAW no tienen un diseño para tamaño pequeño.
- Cada carácter exportado constituye un solo objeto. Antes de exportar varios objetos, debe combinarlos haciendo clic en **Objeto** ▸ **Combinar**. No es posible exportar varios objetos ni objetos agrupados.
- Los atributos de relleno y contorno aplicados a objetos no se exportan.
- Para obtener los mejores resultados, evite la intersección de líneas. Todos los objetos de su carácter deberían encontrarse completamente dentro o fuera de los otros, según se muestra en el siguiente ejemplo.



De izquierda a derecha: tres objetos combinados correctamente, cinco objetos combinados correctamente y cinco objetos combinados incorrectamente.

Visio (VSD)

- Formato de dibujo Visio. Puede contener mapas de bits y vectores.
- Puede importar todos los tipos de archivos VSD, hasta el VSD 2007.
- Las formas de rectángulo se importan como objetos de rectángulo.
- Las formas de círculo y elipse se importan como objetos de elipse.
- Las formas de curvas y polígonos, pentágonos, hexágonos, heptágonos, octágonos y megágonos se importan como objetos de polígono.
- El resto de formas se importan como policurvas.

Documento de WordPerfect (WPD)

El formato de documento de WordPerfect Document (WPD) constituye el formato de archivo nativo para los archivos de WordPerfect. CorelDRAW admite archivos WPD de las versiones 4.2 a la 14. Los archivos de las versiones 4 y 5 de WordPerfect tienen las extensiones **.wp4** y **.wp5**.

Si desea obtener más información, consulte la sección "Notas generales sobre la importación de archivos de texto" en la página 871.

Notas técnicas sobre el formato de documento de WordPerfect (WPD)

- Durante la operación de importación de texto de un archivo WPD, puede mantener el formato, mantener las fuentes y el formato, o descartar las fuentes y el formato.
- Al importar o exportar un archivo de WordPerfect, sólo se transfiere el texto. Los elementos gráficos no se importan ni exportan.
- No se admiten las siguientes características: funciones de índice, texto en los índices de materias y hojas de estilos.
- Las ecuaciones y fórmulas creadas con el lenguaje de ecuaciones de WordPerfect se convierten a texto normal.
- No se convierten las características gráficas como HLine y VLine.
- Al importar texto, no se tiene en cuenta el tamaño de página del documento original. El texto se ajusta al tamaño de la página actual, lo cual puede afectar a su colocación.

Gráfico de WordPerfect (WPG)

El formato gráfico de Corel WordPerfect (WPG) es principalmente un formato de gráficos vectoriales, pero puede almacenar datos de mapas de bits y de vectores. Los archivos WPG pueden contener hasta 256 colores seleccionados en una paleta de más de 1 millón de colores.

Para importar un archivo gráfico de WordPerfect

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Importar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Seleccione **WPG - Gráfico de Corel WordPerfect (*.wpg)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4 Haga clic en el nombre del archivo.
5 Haga clic en **Importar**.
6 Haga clic en la página de dibujo.

Los gráficos incorporados de Formato Metarchivo de Windows (WMF) o Metarchivo mejorado (EMF) se mantienen en el archivo importado. Si el archivo incluye otros elementos gráficos, se perderán durante la conversión y no se mostrarán en CorelDRAW.

Para exportar un archivo gráfico de WordPerfect

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Elija **WPG - Gráfico de Corel WordPerfect** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5 Haga clic en **Exportar**.
6 Active una de las siguientes opciones en el área **Exportar colores**:
   • **16 colores**: exporta la imagen como imagen de 16 colores.
   • **256 colores**: exporta la imagen como imagen de 256 colores.
7 Active cualquiera de las opciones siguientes del área **Exportar texto como**:
   • **Texto**: exporta texto como caracteres editables.
   • **Curvas**: exporta texto como curvas
8 Active cualquiera de las opciones siguientes del área **Exportar archivo como**:
   • **WordPerfect Versión 1.0**: compatible con WordPerfect 5.1 y versiones anteriores.
   • **WordPerfect Versión 2.0**: compatible con WordPerfect 6 y versiones posteriores.

Notas técnicas sobre el formato de gráfico de WordPerfect (WPG)

• No se admite el formato de texto de gráficos de tipo 2.

Formatos de archivo RAW

Un archivo RAW es un archivo de datos capturados por el sensor de imagen de una cámara digital de última generación. Los archivos RAW contienen mínimo procesamiento incorporado en la cámara, como zoom digital, y ofrecen un control total sobre la nitidez, contraste y saturación de las imágenes. Existen diferentes formatos de archivo RAW, así que este tipo de imágenes puede tener diferentes extensiones de archivo, tales como **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** o **.mrw**.

Puede importar archivos RAW directamente en CorelDRAW. Si desea obtener más información, consulte la sección "Archivos de cámara RAW" en la página 747.

Mapa de bits Wavelet comprimido (WI)

Este formato de archivo no es compatible con la versión de 64 bits del conjunto de aplicaciones.

Importación de un archivo WI

- Las aplicaciones Corel admiten las siguientes profundidades de color al importar archivos de Mapa de bits Wavelet comprimido (.wi): escala de grises de 256 tonos (8 bits) y RGB de 24 bits.

Exportación de un archivo WI

- Las aplicaciones Corel admiten las siguientes profundidades de color al exportar al formato de archivo Mapa de bits Wavelet comprimido: escala de grises de 256 tonos (8 bits) y RGB de 24 bits.
- El formato de archivo Mapa de bits Wavelet comprimido es compatible con la compresión Wavelet. También es compatible con un tamaño de imagen mínimo de 16 píxeles y uno máximo de 2.048.

Formato de metarchivo de Windows (WMF)

Desarrollado por Microsoft Corporation, este formato de archivo almacena información de vectores y mapas de bits. Se desarrolló como el formato de archivo interno para Microsoft Windows 3. Admite colores RGB de 24 bits y puede utilizarse en la mayoría de las aplicaciones de Windows.

Notas técnicas sobre el formato de metarchivo de Windows (WMF)

Importación de un archivo WMF

- CorelDRAW sustituye las fuentes que falten en un archivo en formato WMF por otras similares que se encuentren disponibles en el PC.
- No se admiten las siguientes características: concordancia de fuentes/tipos PANOSE y rotación e inclinación de mapas de bits.

Exportación de un archivo WMF

- El formato WMF se utiliza para exportar gráficos a las aplicaciones Windows.
- Una cabecera contiene información adicional, como el tamaño. Si se incluye la cabecera, el archivo WMF puede exportarse desde CorelDRAW correctamente.
- El texto se mantiene como texto durante la exportación y los archivos WMF pueden ser muy grandes. Esto puede provocar problemas en aplicaciones que limitan el tamaño de los archivos importados.
- El formato de metaarchivo de Windows es de 16 bits, mientras que CorelDRAW es de 32 bits. Cuando exporta un archivo WMF, los números de 32 bits se convierten a 16 bits. Por ejemplo, las líneas más delgadas que 0,01388 pulgadas se muestran muy finas, dado que el formato WMF no cuenta con la suficiente precisión para especificar ese grosor con exactitud.

Otros formatos de archivo

CorelDRAW también admite los formatos de archivo siguientes:

- Texto ANSI (TXT): el texto ANSI (TXT) consiste en un formato basado en vectores que almacena caracteres ANSI. Este formato es capaz de guardar información de texto, pero no de formato, como el tipo o tamaño de fuente/tipo de letra. Al importar o exportar un archivo TXT en o desde CorelDRAW, solo se transfiere el texto. Si el archivo tiene elementos gráficos, no se importan ni se exportan.
- Mapa de bits comprimido CALS (CAL): CALS Raster (CAL) consiste en un formato de mapa de bits utilizado principalmente para el almacenamiento de documentos con programas CAD de alta gama. Admite una profundidad de color monocromo (1 bit) y se utiliza como formato de intercambio de gráficos de datos para diseño asistido por PC y aplicaciones de diseño industrial, gráficos técnicos y procesamiento de imágenes.
- Corel ArtShow 5 (CPX): representa el formato nativo de los archivos Corel ArtShow 5. Puede incluir vectores y mapas de bits.
- Corel Presentations (SHW): constituye el formato nativo de Corel Presentations.
- Corel R.A.V.E. (CLK): el formato de archivo CLK consiste en un archivo de formato de animación nativo de Corel R.A.V.E.
- CorelDRAW Compressed (CDX): el formato de archivo CDX consiste en un archivo de CorelDRAW comprimido.
- Corel DESIGNER o CorelDRAW Plantilla (CDT): este formato está destinado a un archivo de plantillas de Corel DESIGNER o CorelDRAW.
- PostScript encapsulado (Desktop Color Separation): el formato de archivo DCS, desarrollado por QuarkXPress, constituye una extensión del formato de archivo PostScript encapsulado (EPS) estándar. Por lo general, el formato de archivo DCS se compone de cinco archivos. Cuatro de los cinco archivos contienen información sobre el color de alta resolución. Esta información se expresa en el formato CMYK (cian, magenta, amarillo y negro). El quinto archivo, considerado el archivo maestro, contiene una previsualización PICT del archivo DCS.

- EXE: el formato EXE es un formato de recurso de mapa de bits de Windows 3.x/NT y puede almacenar un archivo ICO como un recurso de icono de Windows 3.x/NT.
- FPX: el formato de archivo FlashPIX almacena imágenes con diferentes resoluciones en un único archivo. Este formato de archivo no es compatible con la versión de 64 bits del conjunto de aplicaciones.
- Frame Vector Metafile (FMV): formato de los archivos Frame Vector Metafile.
- GEM Paint (IMG): GEM Paint (IMG) es el formato de mapa de bits nativo del entorno GEM. Los archivos IMG admiten color con paleta de 1 y 4 bits y se comprimen con un método RLE. En sus comienzos, IMG fue un formato de autoedición muy utilizado.
- Archivo GEM (GEM): formato de los archivos GEM.
- GIMP (XCF): XCF es el formato nativo de GIMP. Admite el uso de capas y otra información específica de GIMP.
- ICO: el formato ICO es un formato de recurso de icono de Windows 3.x/NT.
- Lotus PIC (PIC): formato de los archivos PIC de Lotus.
- Mapa de bits MacPaint (MAC): consiste en un formato de mapa de bits que utiliza las extensiones de nombre de archivo MAC, PCT, PNT y PIX. Representa el formato que utiliza el programa MacPaint incluido en el Macintosh 128. Solo admite dos colores y una paleta de patrones. Se utiliza principalmente con aplicaciones gráficas Macintosh para almacenar gráficos y clipart en blanco y negro. El tamaño máximo de imágenes MAC es de 720 x 576 píxeles.
- Macromedia FreeHand (FH): el formato de archivo vectorial nativo de Macromedia Freehand. Las aplicaciones gráficas de Corel admiten los formatos de las versiones 7 y 8 de Macromedia FreeHand.
- Metarchivo MET (MET): formato de los metarchivos MET.
- Micrografx Picture Publisher 4 y 5 (PP4 y PP5): PP4 constituye el formato de archivo nativo de Micrographx Picture Publisher 4. Por su parte, PP5 representa el formato de archivo nativo de Micrographx Picture Publisher 5. Este formato de archivo no es compatible con la versión de 64 bits del conjunto de aplicaciones.
- Picture Publisher File (PPF): formato de archivo nativo de Micrografx Picture Publisher 6, 7, 8, 9 y 10. Este formato de archivo no es compatible con la versión de 64 bits del conjunto de aplicaciones.
- Microsoft Excel (XLS): el formato de archivo XLS constituye el formato de archivo nativo de un libro de Microsoft Excel.
- Microsoft PowerPoint (PPT): formato de archivo nativo de Microsoft PowerPoint.
- Metarchivo NAP (NAP): formato de los metarchivos NAP.
- Archivo de relleno (FILL): se utiliza para guardar rellenos personalizados en CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT.
- PostScript interpretado (PS o PRN): PRN PostScript (PS o PRN) constituye un formato de metarchivo para impresoras PostScript. Está escrito en texto ANSI. El filtro de importación PostScript interpretado puede importar archivos PS, PRN y EPS.
- Mapa de bits SCITEX CT (SCT): el formato de archivo SCT se utiliza para importar imágenes en color de 32 bits y en escala de grises SCITEX. Los mapas de bits SCITEX se crean desde escáneres de gama alta. A continuación, los mapas de bits se procesan mediante registradoras fotográficas o programas de diseño de páginas de alto nivel para obtener un resultado final.
- WB: el formato de archivo de hojas de cálculo Quattro Pro 6, 7 y 8.
- WK: WK (.wk3, .wk4) es la extensión de archivo de las hojas de cálculo Lotus 1-2-3.
- WSD: WSD es el formato de documento de Wordstar 2000 y Wordstar 7.
- Imagen XPixMap (XPM): el formato XPM se utiliza para los archivos de imágenes XPixMap.

Formatos recomendados para la importación de gráficos

La siguiente tabla muestra qué formato de archivo utilizar cuando pretenda importar gráficos de otras aplicaciones.

Aplicación	Formato de importación recomendado
Adobe Illustrator	AI, PDF
AutoCAD	DXF, DWG, JPG (archivos PLT)
CorelDRAW	CDR, Portapapeles
Deneba Canvas, Macromedia FreeHand y otros paquetes vectoriales	PCT, AI

Aplicación	Formato de importación recomendado
Microsoft Office	WMF, PNG. Si desea obtener más información, consulte la sección "Operaciones con aplicaciones de productividad de oficina" en la página 827.
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	DSF, DRW, AI, DS4

Para importar texto de una aplicación de edición de texto, puede utilizar archivos RTF o puede copiar el texto en el Portapapeles y luego pegarlo en su proyecto.

Formatos recomendados para la exportación de gráficos

Al exportar gráficos que se utilizarán en Adobe PageMaker, use el formato de archivo PostScript encapsulado si dispone de una impresora PostScript. Si no tiene una impresora PostScript, se recomienda utilizar el formato WMF.

La siguiente tabla contiene formatos de archivo recomendados para la exportación a programas de composición de páginas y de autoedición con funciones de edición de gráficos.

Aplicación .	Formato recomendado
Adobe Illustrator	AI, PDF
Adobe PageMaker	EPS, WMF
AutoCAD	DXF
Macromedia FreeHand y otros programas vectoriales	PCT, AI
Microsoft Office	PNG, WMF
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	CGM

Se recomienda utilizar los formatos de contorno JPG o DXF para exportar gráficos que se enviarán a dispositivos como trazadores y cortadores controlados por PC.

Notas generales sobre la importación de archivos de texto

- Cuando se importa un archivo de texto a un programa de Corel, tiene prácticamente el mismo aspecto que en el programa de origen. Sin embargo, puede haber algunos atributos de formato y características de diseño de página que no se admitan. En estos casos, el programa intentará simular los resultados cuando se pueda realizar una sustitución razonable.
- No se admiten las siguientes características de procesamiento de textos: encabezados, pies de página, notas a pie de página y finales, columnas y macros.
- Se admite la concordancia de fuentes/tipos de letra. Puede modificar la configuración de concordancia de fuentes en el cuadro de diálogo **Resultados de concordancia de fuentes**. Las fuentes se convierten por tamaño y familia, siempre que el formato del archivo origen incluya información de las familias de fuentes a las que el programa pueda acceder.
- Los archivos con formato de texto enriquecido (**.rtf**) se convierten automáticamente al juego de caracteres ANSI (Instituto nacional americano de normas) de Microsoft Windows. También se admiten el juego de caracteres de Macintosh y la página de códigos 437 de IBM.
- Los programas de gráficos de Corel hacen que los caracteres concuerden en la medida de lo posible. La concordancia de fuentes se utiliza si la fuente del texto importado no se encuentra en el sistema del usuario. Sin embargo, si no es posible hallar una concordancia, los caracteres aparecen como texto desconocido en el programa.
- Se admite la conversión de tamaños de fuentes/tipos de letra.
- Las aplicaciones Corel admiten todas las familias de fuentes para los siguientes programas y formatos de procesamiento de texto: Corel WordPerfect, Microsoft RTF, Microsoft Word PC, Microsoft Word Macintosh, Word para Windows.
- Las aplicaciones de diseño gráfico de Corel solamente admiten fuentes seleccionadas de las fuentes admitidas por Ami Professional. Normalmente, entre esas fuentes/tipos de letra se encuentran las fuentes/tipos PostScript estándar y las fuentes/tipos PCL de HP estándar.
- Al convertir archivos de Macintosh, la admisión de fuentes quedará limitada a las familias de fuentes de los formatos de Windows.
- Las fuentes convertidas a formatos no mostrados en la tabla anterior se asignan a las fuentes que las aplicaciones Corel encuentren más parecidas.
- Al convertir una fuente proporcional a otra no proporcional, y viceversa, pueden surgir problemas de alineación. Por lo tanto, si importa un documento creado con una fuente no proporcional que se ha convertido en proporcional, algunas páginas pueden contener más texto por página que el original.
- Los documentos de origen que contengan un índice de materias o referencias cruzadas se convierten en las funciones apropiadas en el archivo **.rtf**.
- Los datos a los que se asigna contorno automático se convierten en texto normal.
- Las propiedades de las hojas de estilo se convierten al formato RTF. El archivo tiene el mismo aspecto que en el programa de origen; sin embargo, no se importa la hoja de estilo del programa original.
- El texto contenido dentro de un marco o de un objeto colocado se mantiene.

Personalización y automatización

Configuración de preferencias básicas..... 875

Personalizar CorelDRAW.....877

Usar macros y guiones para la automatización de tareas..... 893

Configuración de preferencias básicas

Esta sección incluye los siguientes temas:

- "Desactivación de mensajes de advertencia" (página 875)
- "Visualización de la información del sistema" (página 875)

Desactivación de mensajes de advertencia

Es posible que reciba mensajes de advertencia cuando trabaje en la aplicación. Estos mensajes explican las consecuencias de una acción que está a punto de realizarse e informan sobre los cambios permanentes que dicha acción puede provocar. Aunque los mensajes de advertencia son útiles, podrá desactivarlos una vez que conozca el programa para no tener que visualizarlos. No los desactive antes de familiarizarse con la aplicación y con los resultados de los comandos que utiliza.

Para desactivar los mensajes de advertencia

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.

2 Haga clic en **Advertencias**.

3 Desactive las casillas correspondientes a las advertencias que no desea ver.

Visualización de la información del sistema

Es posible ver información sobre el equipo y sobre la propia aplicación. Por ejemplo, puede ver los detalles sobre la configuración del PC. También puede ver información detallada acerca del sistema, las propiedades de visualización e impresión, las aplicaciones y archivos DLL de Corel, y los archivos DLL del sistema. Puede utilizar esta función, por ejemplo, para averiguar a cantidad de espacio disponible en la unidad en la que desea guardar un archivo.

Para ver la información del sistema

1 Haga clic en **Ayuda** ▸ **Acerca de CorelDRAW**.

2 Haga clic en **Información del sistema**.

3 Elija una categoría del cuadro de lista **Seleccione una categoría**.

Haga clic en el botón **Guardar** para almacenar la información del sistema que quiera imprimir.

Personalizar CorelDRAW

Puede personalizar la aplicación creando comandos y barras de comandos adaptadas a sus necesidades y modificando el color de los bordes de las ventanas. Las barras de comandos incluyen menús, barras de herramientas, la barra de propiedades, la caja de herramientas y la barra de estado.

Los temas de la Ayuda están basados en la configuración predeterminada de la aplicación. Cuando se personalizan las barras de comandos, los comandos y los botones, los temas de Ayuda asociados no reflejan los cambios.

Puede cambiar y restaurar las preferencias predeterminadas, personalizar la barra de herramientas y personalizar la lista de filtros de archivo disponibles.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Seleccione opciones" (página 877)
- "Almacenar y restaurar valores predeterminados" (página 878)
- "Crear espacios de trabajo" (página 878)
- "Importar y exportar espacios de trabajo" (página 879)
- "Personalizar el aspecto del espacio de trabajo" (página 880)
- "Personalizar accesos directos de teclado" (página 882)
- "Personalizar menús" (página 884)
- "Personalización de barras de herramientas" (página 885)
- "Personalizar la caja de herramientas" (página 888)
- "Personalizar la barra de propiedades" (página 889)
- "Personalizar la barra de estado" (página 890)
- "Personalizar filtros" (página 891)

Seleccione opciones

Hay disponibles los siguientes tipos de opciones para ayudarle a adaptar la configuración a su flujo de trabajo.

- **Las Opciones de aplicación** (**Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**) son específicas de CorelDRAW. Puede seleccionar el comportamiento de la aplicación en el arranque, personalizar los colores de la pantalla y ajustar la configuración de guardado automático y copias de seguridad. Otras opciones de la aplicación se pueden aplicar al texto, a su bolígrafo digital, al encaje, a PowerClip, a PowerTrace, a las advertencias y a los plugins.
- **Las opciones de personalización** (**Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**) le permiten ajustar el tamaño de otros elementos de la interfaz del usuario (IU), seleccionar un tema de la UI y ajustar el borde de la ventana y los colores del escritorio. Además, puede organizar las barras de comandos y los controles y puede crear barras de herramientas para los controles que más utiliza. Si desea

obtener más información, consulte las secciones "Personalizar el aspecto del espacio de trabajo " en la página 880, "Personalizar menús " en la página 884, "Personalización de barras de herramientas " en la página 885, "Personalizar la barra de propiedades " en la página 889 y "Personalizar la barra de estado" en la página 890.

- **Las opciones de herramienta** (**Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Herramienta**) le permiten establecer el comportamiento predeterminado de herramientas frecuentemente utilizadas, como **Selección**, **Borrador**, **Zoom**, **Mano**, **Rectángulo**, **Elipse**, **Conexión**, **Cotas**, y **Relleno de malla** herramientas.
- **Las opciones globales** (**Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**) afectan a toda la suite. Puede escoger el idioma de la interfaz del usuario, ajustar la configuración de impresión y cambiar la ubicación para guardar contenidos como rellenos, fuentes y paletas de colores. También puede personalizar la lista de filtros de archivo activos.
- **Las opciones de documento** (**Diseño** ▸ **Documento Opciones**) se aplican al documento activo. Estos incluyen la configuración del tamaño de página, el diseño, la cuadrícula, la regla y las líneas guía.

Además, puede acceder a las opciones de administración de color para administrar los colores para pantalla e impresión. Si desea obtener más información, consulte la sección "Procedimientos iniciales con la administración de color" en la página 426.

Almacenar y restaurar valores predeterminados

Los cambios en muchos parámetros de la aplicación se aplican únicamente al dibujo activo. Entre ellos están las opciones de diseño de página, las opciones de cuadrícula y regla, la configuración de líneas guía, las opciones de los estilos, las opciones de almacenamiento, algunas opciones de herramientas y las opciones de publicación web. Si guarda la configuración actual como predeterminada, podrá utilizar los parámetros del dibujo activo para los dibujos que cree más adelante. Puede guardar toda la configuración actual como predeterminada o solo una configuración específica.

Si cree que la configuración cambiada ya no le resulta útil o no puede encontrar los controles fácilmente, puede restaurar la configuración predeterminada restaurando el espacio de trabajo actual.

Para guardar la configuración actual como predeterminada

1. Haga clic en **Diseño** ▸ **Opciones de documento**.
2. Haga clic en **Guardar como predeterminado**.
3. Active las casillas correspondientes a la configuración que desee guardar.

Para restablecer el espacio de trabajo actual

1. Salga de la aplicación.
2. Reinicie la aplicación al mismo tiempo que mantiene presionada la tecla **F8**.

Al restaurar el espacio de trabajo se restauran las opciones de aplicación, documento y herramientas predeterminadas. Las opciones globales no se restauran porque no se almacenan en el espacio de trabajo.

Las personalizaciones realizadas a la apariencia del espacio de trabajo y las barras de comandos se pierden.

Crear espacios de trabajo

Es posible crear espacios de trabajo para poder acceder con más facilidad a las herramientas que use con más frecuencia. Por ejemplo, puede abrir ventanas acoplables o añadir herramientas a las barras de herramientas. También podrá eliminar los espacios de trabajo personalizados que haya creado.

Antes de crear espacios de trabajo, podrá probar los que se incluyen con la aplicación. Estos espacios de trabajo están optimizados para numerosos flujos de trabajo comunes. Si desea obtener más información, consulte "Elija un espacio de trabajo" en la página 87.

Puede cambiar la ubicación predeterminada en la que se guardan los espacios de trabajo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modificar las ubicaciones de contenido" en la página 91.

Para crear un espacio de trabajo

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Espacios de trabajo**.
2 Haga clic en **Duplicar**.
3 En el cuadro de diálogo **Duplicar espacio de trabajo**, escriba el nombre del espacio de trabajo en el cuadro **Nombre**.

Si desea incluir una descripción del espacio de trabajo, escríbala en el cuadro **Descripción**.

Si no desea utilizar el nuevo espacio de trabajo inmediatamente, desactive la casilla **Establecer como actual**.

Para eliminar un espacio de trabajo

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Espacios de trabajo**.
2 Elija un espacio de trabajo en la lista **Espacio de trabajo**.
3 Haga clic en **Eliminar**.

No es posible eliminar el espacio de trabajo predeterminado.

Importar y exportar espacios de trabajo

Puede importar espacios de trabajo personalizados creados en otros PC o en otras versiones de la aplicación (a partir de la versión X6). Cuando importe un espacio de trabajos, puede seleccionar los elementos que desea importar. Por ejemplo, es posible importar la configuración y la posición de la ventana acoplable y, al mismo tiempo, descartar otros ajustes de la aplicación como las opciones de inicio. También puede importar los elementos seleccionados del espacio de trabajo en el espacio de trabajo actual o en uno nuevo. El nuevo espacio de trabajo se puede basar en uno de los disponibles y se le puede asignar un nombre y una descripción.

Asimismo, puede exportar los espacios de trabajo que cree para compartirlos con otros usuarios.

Para importar un espacio de trabajo

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Espacio de trabajo** ▸ **Importar**.
2 En el cuadro de diálogo **Abrir**, localice el archivo de espacio de trabajo que desea importar y haga clic en **Abrir**.
3 En el cuadro de diálogo **Importar espacio de trabajo**, seleccione los elementos del espacio de trabajo que desea importar. De manera predeterminada, se seleccionan todos los elementos del espacio de trabajo.
4 Active una de las opciones siguientes:
   - **Espacio de trabajo actual**: para reemplazar los elementos del espacio de trabajo actual por los importados. Por ejemplo, si decide importar todas las barras de herramientas, las barras de herramientas del espacio de trabajo actual se reemplazan por las que importe.
   - **Nuevo espacio de trabajo**: crea un espacio de trabajo que incluye los elementos del espacio de trabajo importados.

También es posible

Especificar el nombre del nuevo espacio de trabajo	Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre**.
Basar el nuevo espacio de trabajo en uno existente	Elija un espacio de trabajo en el cuadro de lista **Basar en**. Los elementos del espacio de trabajo importados se combinarán con el espacio de trabajo base.
Añadir una descripción del espacio de trabajo	Escriba una descripción en el cuadro **Descripción**.

Todas las funciones nuevas que no estaban disponibles cuando se creó el espacio de trabajo se añadirán al espacio de trabajo importado. Puede que las funciones nuevas no se muestren en la misma ubicación que en el espacio de trabajo predeterminado.

La escala de los iconos personalizados podría no ajustarse correctamente en los espacio de trabajo importados creados en las versiones X6 y X7.

Para exportar un espacio de trabajo

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Espacio de trabajo** ▸ **Exportar**.
2. En el cuadro de diálogo **Exportar espacio de trabajo**, active las casillas de selección situadas junto a los elementos del espacio de trabajo que desee exportar.
3. Haga clic en **Exportar**.
4. Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
5. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
6. Haga clic en **Guardar**.

Los elementos del espacio de trabajo disponibles que se pueden exportar son las ventanas acoplables, las barras de herramientas (incluidas la barra de propiedades y la caja de herramientas), los menús y las teclas de acceso directo.

Los espacios de trabajo se exportan como archivos **.cdws**.

Personalizar el aspecto del espacio de trabajo

Puede personalizar el tamaño de los elementos de la interfaz de usuario, escoger un tema y cambiar el color del escritorio y los bordes de la ventana.

Centrar cuadros de diálogo

Por defecto, todos los cuadros de diálogo aparecen centrados en la ventana de la aplicación. Sin embargo, puede colocar un cuadro de diálogo donde quiera que aparezcan todos los cuadros de diálogo y después desactivar la configuración de Centrar cuadros de diálogo. La siguiente vez que abra un cuadro de diálogo, este aparecerá en su ubicación preferida de la pantalla.

Aplicación de escala

Puede cambiar el tamaño de los elementos de la interfaz de usuario modificando el nivel de escala. El nivel de escala depende del nivel de escala del sistema operativo. De manera predeterminada, su valor será del 100 %, lo que significa que los elementos de la interfaz de usuario de la aplicación tienen el mismo tamaño que otros elementos de la interfaz de usuario similares del sistema operativo. Por ejemplo, una escala al 200 % hace que los elementos de la interfaz de usuario de la aplicación tengan un tamaño el doble de grande que el de los elementos del sistema operativo.

Tema

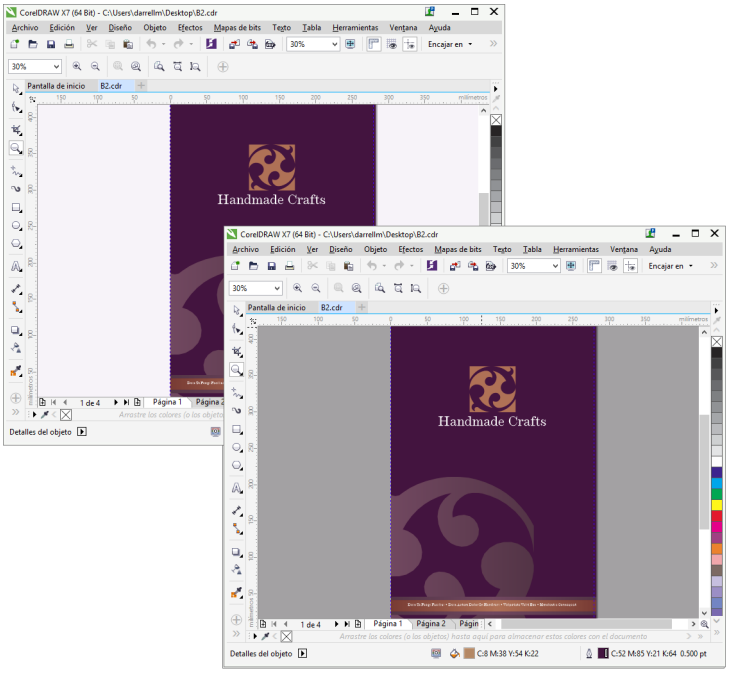
Para que un espacio de trabajo sea más oscuro o más claro, puede seleccionar uno de los siguientes temas: Brillante, medio, oscuro o negro.

Color del borde de las ventanas

Puede personalizar la ventana y los cuadros de diálogo de la aplicación cambiando el color de los bordes.

Color del escritorio

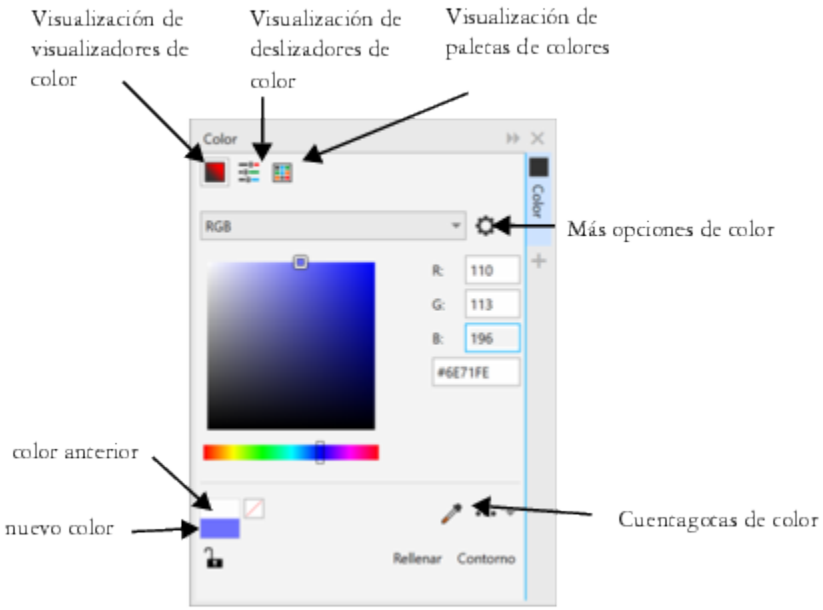
Puede cambiar el color del escritorio, el área que rodea la página de dibujo, para que se ajuste a sus documentos. Por ejemplo, si el documento contiene colores oscuros, puede cambiar el color del escritorio de blanco a gris para reducir el contraste.



Personalización del color del escritorio

Elección de colores

Para seleccionar el color que desea aplicar a los bordes de la ventana y al escritorio, puede muestrear rápidamente cualquier color que se muestre en la pantalla, o bien usar los deslizadores de color, los visualizadores de color o las paletas de colores.



Hay disponibles varias herramientas que le ayudarán a cambiar el color del escritorio o de los bordes de las ventanas.

Para cambiar la apariencia del espacio de trabajo

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.

2 Haga clic en **Apariencia**.

3 Cambie las configuraciones que desee.

Para especificar un color de ventana o escritorio utilizando varias herramientas de colores

- En el área **Color**, abra el selector de color **Escritorio** o **Borde de la ventana** y realice una tarea de las que figuran en la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Muestrear un color	Haga clic en la herramienta **Cuentagotas de color** y, a continuación, haga clic en un color de la pantalla.
Usar deslizadores de color	Haga clic en el botón **Mostrar deslizadores de color** , seleccione un modo de color del cuadro de lista y mueva los deslizadores.
Usar un visualizador de color	Haga clic en el botón **Mostrar visualizadores de color** , seleccione un modo de color del cuadro de lista y haga clic en un color del visualizador de color.
Seleccionar un color de la paleta de colores	Haga clic en el botón **Mostrar paletas de colores** , seleccione una paleta de colores de Bibliotecas de paletas y haga clic en un color.
Acceder a más opciones de color	Haga clic en el botón **Más opciones de color** ■■■ y seleccione una opción. Las opciones dependen del método seleccionado, como muestreo o uso de un visualizador de color, de los deslizadores de color o de una paleta de colores.

Personalizar accesos directos de teclado

Aunque la aplicación incluye accesos directos de teclado preestablecidos, puede cambiarlos o añadir otros nuevos que se ajusten a su estilo de trabajo. Puede asignar accesos directos de teclado a los comandos que utilice con más frecuencia, así como eliminar accesos directos de teclado.

Puede imprimir un listado de los accesos directos de teclado. También es posible exportar un listado de accesos directos de teclado al formato de archivo **CSV**, un formato delimitado por comas que se abre fácilmente con procesadores de textos u hojas de cálculo.

Al modificar los accesos directos de teclado, los cambios se almacenan en un archivo que recibe el nombre de tabla de teclas rápidas. La aplicación incluye las siguientes tablas de teclas rápidas que puede personalizar para adaptarlas a su estilo de trabajo:

- Tabla Edición de anclaje: contiene teclas de acceso directo para la edición de anclaje
- Tabla Edición de curvas: contiene teclas de acceso directo para la edición de curvas.
- Tabla principal: contiene todos los accesos directos que no estén relacionados con el texto.
- Presentación preliminar: contiene teclas de acceso directo para las opciones de presentación preliminar.
- Tabla Edición de tabla: contiene teclas de accesos directos que no estén relacionados con el texto.
- Tabla Edición de texto de tabla: contiene teclas de acceso directo para la edición de texto en tablas.
- Tabla de edición de texto: contiene todos los accesos directos relacionados con el texto.

Para asignar un acceso directo de teclado a un comando

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.
3. Haga clic en la ficha **Teclas de acceso directo**.
4. Elija una tabla de teclas de acceso directo en el cuadro de lista **Tabla de teclas de acceso directo**.
5. Elija una categoría de comandos en el cuadro de lista superior.
6. Elija un comando de la lista **Comandos**.
   El cuadro **Teclas de acceso directo actuales** muestra las teclas de acceso directo que están asignadas al comando seleccionado.
7. Haga clic en el cuadro **Nueva tecla de acceso directo** y presione una combinación de teclas.
   Si la combinación ya está asignada a otro comando, éste se muestra en el cuadro **Actualmente asignada a**.
8. Haga clic en **Asignar**.

Si el mismo acceso directo de teclado ya está asignado a otro comando, la segunda asignación sustituye a la primera. Activando la casilla de selección **Ir al conflicto de asignación**, puede desplazarse automáticamente al comando cuyo acceso directo ha reasignado, para que pueda asignarle otro nuevo.

Es posible visualizar todos los accesos directos existentes haciendo clic en **Ver todas**.

Para eliminar un acceso directo de teclado

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.
3. Haga clic en la ficha **Teclas de acceso directo**.
4. Elija una tabla de teclas de acceso directo en el cuadro de lista **Tabla de teclas de acceso directo**.
5. Elija una categoría de comandos en el cuadro de lista superior.
6. Elija un comando de la lista **Comandos**.
7. En el cuadro **Teclas de acceso directo actuales**, haga clic en una tecla de acceso directo.
8. Haga clic en **Eliminar**.

Para imprimir accesos directos de teclado

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.
3. Haga clic en la ficha **Teclas de acceso directo**.
4. Haga clic en **Ver todas**.
5. Haga clic en **Imprimir**.

Para exportar una lista de accesos directos de teclado

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.
3. Haga clic en la ficha **Teclas de acceso directo**.
4. Haga clic en **Ver todas**.
5. Haga clic en **Exportar a CSV**.

6 Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.

7 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

8 Haga clic en **Guardar**.

Personalizar menús

Las funciones de personalización de Corel permiten modificar la barra de menús y su contenido. Puede cambiar el orden de los menús y los comandos de menú; añadir y quitar menús y comandos de menú, así como cambiar su nombre. Puede buscar un comando de menú si no recuerda el menú al que pertenece. También es posible restablecer la configuración predeterminada de los menús.

Las opciones de personalización son aplicables a los menús de la barra de menús y a los menús de acceso directo a los que se accede haciendo clic con el botón derecho.

Los temas de la Ayuda están basados en la configuración predeterminada de la aplicación. Si se personalizan los menús y los comandos de menú, los temas de Ayuda asociados no reflejan los cambios realizados por el usuario.

Para cambiar el orden de los menús y los comandos de menú

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.

3 En la ventana de aplicaciones, arrastre un menú de la barra de menús hacia la izquierda o la derecha.

Si desea cambiar el orden de los comandos de menú, haga clic en un menú de la barra de menús, haga clic en un comando de menú y arrástrelo hacia arriba o hacia abajo.

Si desea cambiar el orden de los comandos de un menú contextual, haga clic con el botón derecho en la ventana de la aplicación para mostrar el menú contextual y arrastre un comando de menú a otra posición.

Para cambiar el nombre de un menú o un comando de menú

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.

3 Elija una categoría de comandos en el cuadro de lista superior.

4 Haga clic en un menú o un comando de la lista.

5 Haga clic en la ficha **Aspecto**.

6 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Información**.

Un símbolo (**&**) delante de una letra en el cuadro **Información** indica un acceso directo, también conocido como tecla rápida. Los menús se muestran presionando **Alt** + esa letra. Los comandos se ejecutan presionando la letra subrayada cuando el menú está abierto.

Para restablecer el nombre predeterminado, haga clic en **Restaurar predeterminado**.

Para añadir o quitar un menú de la barra de menús

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.

Si desea quitar un menú, arrástrelo fuera de la barra de menús.

3 Elija una categoría de comandos en el cuadro de lista superior.

4 Arrastre un elemento a la barra de menús.

Para añadir o quitar un comando de un menú

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.

Si desea quitar un comando de un menú, haga clic en el nombre del menú y, cuando se muestre éste, arrastre el comando fuera del menú.

3 Elija una categoría de comandos en el cuadro de lista superior.

4 Arrastre un comando a un menú en la ventana de imagen.

Para encontrar un comando de menú rápidamente

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.

3 Haga clic en el botón **Buscar** .

4 En el cuadro de diálogo **Buscar texto**, escriba el comando de menú en la casilla **Buscar**.

5 Haga clic en **Buscar siguiente**.

Para restablecer la configuración predeterminada de los menús

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.

2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Barras de comandos**.

3 Elija **Barra de menús** en la lista.

4 Haga clic en **Restablecer**.

Personalización de barras de herramientas

Es posible personalizar la posición y la presentación de las barras de herramientas. Por ejemplo, puede mover una barra de herramientas o cambiar su tamaño, así como decidir si se muestra o no.

Las barras de herramientas pueden estar acopladas o flotantes. Al acoplar una barra de herramientas, ésta se fija al borde de la ventana de aplicación. Al desacoplar una barra de herramientas, ésta se separa de dicho borde, por lo que flota y puede desplazarse con facilidad. Las barras de herramientas personalizadas se pueden crear, cambiar de nombre y eliminar. Para personalizarlas, puede añadir, quitar y organizar los elementos que contienen. Respecto a su aspecto, puede cambiar el tamaño de los botones, así como mostrar imágenes, títulos o ambos elementos. También es posible editar las imágenes de los botones de las barras de herramientas.

Para mover, acoplar y desacoplar una barra de herramientas, se utiliza el área de arrastre de la misma.

En una	El área de arrastre
Barra de tareas desacoplada y desbloqueada	Se identifica mediante una línea discontinua en el borde superior o izquierdo de la barra de herramientas.
Barra de herramientas flotante	Es la barra de título. Si el título no se muestra, el área de arrastre se identifica mediante una línea discontinua en el

En una	El área de arrastre
	borde superior o izquierdo de la barra de herramientas.

Si no quiere mover las barras de herramientas acopladas por error, puede bloquearlas. Las barras de herramientas bloqueadas no tienen ninguna línea de puntos a lo largo de su borde izquierdo.

Una barra de herramientas bloqueada

Para personalizar la posición y visualización de las barras de herramientas

Para	Realice lo siguiente
Mover una barra de herramientas	Desbloquee la barra de herramientas, haga clic en su área de arrastre y arrástrela hasta la nueva posición.
Acoplar una barra de herramientas	Haga clic en el área de arrastre de la barra de herramientas y arrástrela hasta cualquier borde de la ventana de aplicación.
Desacoplar una barra de herramientas	Desbloquee la barra de herramientas, haga clic en su área de arrastre y arrástrela separándola del borde de la ventana de aplicación.
Cambiar el tamaño de una barra de herramientas flotante	Sitúe el cursor sobre el borde de la barra de herramientas y arrástrelo con ayuda de las flechas de dirección.
Ocultar o mostrar una barra de herramientas	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**. Haga clic en **Barras de comando** y desactive o active la casilla de selección situada junto al nombre de la barra de herramientas.
Restablecer la configuración predeterminada de una barra de herramientas	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**. Haga clic en **Barras de comandos**, seleccione una barra de herramientas y después en **Restablecer**.

Las barras de herramientas acopladas no pueden moverse cuando están bloqueadas. Si desea obtener información sobre cómo desbloquear las barras de herramientas, consulte la sección "Para bloquear o desbloquear barras de herramientas" en la página 888.

Para añadir, eliminar o cambiar de nombre una barra de herramientas personalizada

Para	Realice lo siguiente
Añadir una barra de herramientas personalizada	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**. Haga clic en **Barras de comandos**, haga clic en **Nueva** y escriba un nombre en la lista **Barras de comandos**. Cierre el cuadro de diálogo. Con las teclas **Alt** + **Ctrl** presionadas, arrastre una

Para	Realice lo siguiente
	herramienta o un botón en la ventana de la aplicación hasta la nueva barra de herramientas. También puede arrastrar comandos de la lista **Comandos** en el cuadro de diálogo **Personalización**.
Eliminar una barra de herramientas personalizada	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**. Haga clic en **Barras de comandos**, seleccione una barra de herramientas y después en **Eliminar**.
Cambiar el nombre de una barra de herramientas personalizada	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**. Haga clic en **Barras de comandos**, haga clic dos veces en una barra de herramientas y escriba un nuevo nombre.

Para añadir o quitar un elemento de una barra de herramientas

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.
3. Elija una categoría de comandos en el cuadro de lista superior.
4. Arrastre un elemento desde la lista hasta una barra de herramientas en la ventana de aplicación.

   Si desea quitar un elemento de una barra de herramientas, arrástrelo fuera de la barra.

Para organizar los elementos de una barra de herramientas

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.
3. En la ventana de aplicación, arrastre el elemento hasta otra posición de la barra de herramientas.

   Si desea mover un elemento desde una barra de herramientas a otra, arrastre el icono del elemento desde una barra a la otra.

Para copiar un elemento de una barra de herramientas en otra, mantenga presionada la tecla **Ctrl** mientras lo arrastra. Si el cuadro de diálogo **Opciones** no está abierto, debe mantener presionadas las teclas **Alt** + **Ctrl**.

Para modificar el aspecto de una barra de herramientas

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Barras de comandos**.
3. Haga clic en el nombre de una barra de herramientas de la lista.

   Si desea elegir varias barras de herramientas, mantenga presionada la tecla **Ctrl** y haga clic en los demás nombres de barras de herramientas.
4. Elija un tamaño en el cuadro de lista **Botón**.
5. En el cuadro de lista **Aspecto predeterminado del botón**, elija una de las opciones siguientes:
   - **Solo título**
   - **Título a la derecha de la imagen**
   - **Default**

- Solo imagen

Si desea ocultar el título en la barra de herramientas flotante, desactive la casilla **Mostrar título en barra de herramientas flotante**.

Para restablecer la configuración predeterminada de una barra de herramientas incorporada, haga clic en **Restablecer**.

Para editar la imagen de un botón de una barra de herramientas

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.
3. Elija una categoría de comandos en el cuadro de lista superior.
4. Haga clic en un comando de la barra de herramientas.
5. Haga clic en la ficha **Aspecto**.
6. Edite la imagen del botón mediante las opciones del área **Imagen**.

Si elige **Pequeño** o **Mediano** en el cuadro de lista **Tamaño**, puede editar la versión pequeña o mediana de la imagen de un botón en concreto. Sin embargo, no es posible editar la versión grande de una imagen de botón. Si desea obtener información sobre cómo mostrar todos los botones con los tamaños pequeño, mediano o grande, consulte la sección "Para modificar el aspecto de una barra de herramientas" en la página 887.

Es posible restablecer la configuración predeterminada de las imágenes de los botones de una barra de herramientas haciendo clic en **Restaurar predeterminado**.

Para bloquear o desbloquear barras de herramientas

- Haga clic en **Ventanas** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Bloquear barras de herramientas**.

El comando **Bloquear barras de herramientas** se activa cuando aparece junto a él una marca de verificación. Cuando inicie la aplicación por primera vez, las barras de tareas se bloquearán de forma predeterminada.

Las barras de herramientas flotantes no pueden ser bloqueadas.

También puede bloquear o desbloquear barras de herramientas haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre una barra de herramientas y seleccionando **Bloquear barras de herramientas**.

Personalizar la caja de herramientas

Puede añadir o quitar herramientas de la caja de herramientas. Si modifica la caja de herramientas, podrá restablecer en cualquier momento la configuración predeterminada.

Para personalizar la caja de herramientas

1. En la caja de herramientas, haga clic en el botón **Personalización rápida** +.
2. Active o desactive cualquier casilla de verificación.

También es posible

Restablecer la caja de herramientas	Haga clic en el botón **Restablecer barra de herramientas**.
Personalizar la caja de herramientas	Haga clic en el botón **Personalizar**.

Personalizar la barra de propiedades

El usuario tiene control sobre la ubicación y el contenido de la Barra de propiedades. Ésta se puede desplazar a cualquier parte de la pantalla. Si se coloca en la ventana de aplicación, se crea una Barra de propiedades flotante. Si se incluye en uno de los cuatro lados de la ventana de aplicación, se acopla y pasa a formar parte del borde de la ventana.

Para mover, acoplar y desacoplar la barra de propiedades, se utiliza su área de arrastre, que es la misma que en una barra de herramientas. Si desea obtener más información sobre el área de arrastre, consulte la sección "Personalización de barras de herramientas" en la página 885.

También puede personalizar la barra de propiedades añadiendo o eliminando herramientas. Esto permite variar el contenido de la barra según la herramienta que se seleccione. Por ejemplo, puede definir que, cuando la herramienta **Texto** se encuentre activa, la barra de propiedades muestre más comandos para tareas relacionadas con texto, como aumentar o disminuir el tamaño de la fuente o cambiar entre mayúsculas y minúsculas. También puede restablecer la configuración predeterminada de la barra de propiedades.

Para colocar la barra de propiedades

Para	Realice lo siguiente
Mover la barra de propiedades	Desbloquee la barra de propiedades, haga clic en el área de arrastre de la barra de propiedades y arrástrela hasta la nueva posición.
Desacoplar la Barra de propiedades	Haga clic en el área de arrastre de la barra de propiedades y arrástrela separándola del borde de la ventana de aplicación.
Acoplar la barra de propiedades	Haga clic en el área de arrastre de la Barra de propiedades y arrástrela a cualquier borde de la ventana de aplicación.

Para añadir o quitar un elemento de la barra de herramientas en la barra de propiedades

1 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Personalización rápida** +.

2 Active o desactive la casilla de verificación situada junto a los elementos que desea añadir o quitar.

También es posible

Restablecer la caja de herramientas	Haga clic en el botón **Restablecer barra de herramientas**.
Personalizar la caja de herramientas	Haga clic en el botón **Personalizar**.

El nuevo elemento se muestra en la Barra de propiedades para la herramienta o tarea activa. Cuando cambia el contenido de la Barra de propiedades, el elemento no se muestra. El nuevo elemento vuelve a mostrarse cuando se activa la herramienta o tarea pertinente.

También puede personalizar la barra de propiedades haciendo clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**, seleccione una categoría de comandos del cuadro de lista superior y, a continuación, arrastre un elemento de la barra de herramientas desde la lista hasta la barra de propiedades. Si desea quitar un elemento de la Barra de propiedades, arrastre el icono del elemento fuera de la barra.

Para reorganizar elementos de la barra de herramientas en la barra de propiedades

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Personalización**, haga clic en **Comandos**.
3. Arrastre el icono del elemento hasta la nueva posición en la Barra de propiedades.

Personalizar la barra de estado

La barra de estado muestra información sobre los objetos seleccionados, como el color, el tipo de relleno y el contorno. La barra de estado también muestra la posición actual del cursor y los comandos más importantes. Además, muestra información de color del documento, como el perfil de color del documento y el estado de la prueba de color. Puede personalizar la barra de estado modificando la información que aparece en ella y cambiando su tamaño. También es posible personalizarla añadiendo y quitando elementos, y cambiando el tamaño de los elementos que contiene. Además, también puede restaurar la barra de estado a su configuración predeterminada. También puede colocar la barra de estado en la parte superior de la ventana de la aplicación para ver la información que se muestra de forma mucho más sencilla.

Para cambiar la información que muestra la barra de estado

- Haga clic en el botón ▶ del menú lateral que se encuentra junto a la información mostrada y elija una de las siguientes opciones:
  - **Consejos de herramientas**
  - **Detalles del objeto**
  - **Coordenadas del cursor**
  - **Configuración de color del documento**

Para cambiar el tamaño de la barra de estado

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. Haga clic en **Barras de comandos**.
3. Haga clic en **Barra de estado** y active la casilla de selección.
4. Escriba **1** o **2** en el cuadro **Número de líneas al acoplarse**.

Para añadir o quitar un elemento de la barra de herramientas en la barra de estado

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. Haga clic en **Comandos**.
3. Elija una categoría de comandos en el cuadro de lista superior.
4. Arrastre un elemento de barra de herramientas desde la lista hasta la barra de estado.

   Si desea quitar un elemento de la barra de estado, arrástrelo fuera de la barra.

Para cambiar el tamaño de los elementos de la barra de herramientas en la barra de estado

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Personalización**.
2. Haga clic en **Barras de comandos**.
3. Haga clic en **Barra de estado** y active la casilla de selección.
4. Elija una de las opciones siguientes en el cuadro de lista **Botón**:
   - **Pequeña**
   - **Media**
   - **Grande**

El cambio de tamaño solo afecta a los elementos añadidos por el usuario en la barra de estado. El tamaño de los iconos predeterminados no varía.

Para cambiar la posición de la barra de estado

- Haga clic con el botón derecho en la barra de estado y en **Personalizar** ▸ **Barra de estado** ▸ **Posición**. A continuación, haga clic en **Superior** o **Inferior**.

Para restaurar la configuración predeterminada de la barra de estado

- Haga clic con el botón derecho en la barra de estado y haga clic en **Personalizar** ▸ **Barra de estado** ▸ **Restablecer predeterminado**.

Personalizar filtros

El uso de filtros permite convertir archivos de un formato a otro. Los filtros se clasifican en cuatro tipos: ráster, vector, animación y texto. La configuración de los filtros se puede personalizar añadiendo o quitando filtros, de forma que se carguen solo los necesarios. También se puede cambiar el orden de la lista de filtros y restablecer la configuración predeterminada de los filtros.

Para añadir un filtro

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.
2. Haga clic en **Formatos de archivo**.
3. Haga clic en un tipo de filtro de la lista **Tipos de archivo disponibles**.
4. Haga clic en un filtro.
5. Haga clic en **Añadir**.

Para quitar un filtro

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.
2. Haga clic en **Formatos de archivo**.
3. Haga clic en un filtro en la lista de **Filtros activos**.
4. Haga clic en **Quitar**.

Para cambiar el orden de la lista de filtros

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **Global**.
2. Haga clic en **Formatos de archivo**.
3. Haga clic en un filtro en la **lista de Filtros activos**.

4 Haga clic en una de las opciones siguientes:

- **Subir**: coloca el filtro en una posición anterior de la lista.
- **Bajar**: coloca el filtro en una posición posterior de la lista.

Puede restablecer la lista de **Filtros activos** a la configuración predeterminada haciendo clic en **Restablecer predeterminado**.

Usar macros y guiones para la automatización de tareas

Las macros y los guiones le permiten acelerar tareas repetitivas, combinar varias acciones o acciones complejas y hacer más accesible una opción que utilice a menudo. Las macros se pueden crear mediante las funciones incorporadas para Visual Basic for Applications (VBA) o Visual Studio Tools for Applications (VSTA); por otra parte, los guiones se crean usando las funciones incorporadas de JavaScript.

El uso de una macro (o guión) es similar al uso de una función de marcado rápido en un teléfono. En muchos teléfonos es posible asignar un número marcado frecuentemente a botón de marcado rápido; esto le permite marcar ese número presionando el botón de marcado rápido para así ahorrar tiempo. Una macro se comporta de forma similar; le permite establecer las acciones que desea repetir y reproducir la macro cada vez que tenga que realizar esas acciones para ahorrar tiempo.

Esta sección incluye los siguientes temas:

- "Macros" (página 893)
- "Guiones de JavaScript" (página 900)

Macros

Las macros le permiten ahorrar tiempo mediante la automatización de series de tareas repetitivas. Usando una macro podrá especificar una secuencia de acciones y repetirlas rápidamente más tarde.

Para utilizar macros no es necesario tener conocimientos de programación. De hecho, las herramientas básicas están disponibles dentro de la ventana principal de la aplicación. No obstante, si desea tener más control sobre las macros, puede utilizar los siguientes entornos de programación incorporados:

- Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA): el sucesor de VBA y una opción excelente para desarrolladores y otros expertos en programación. VSTA proporciona las herramientas y funciones necesarias para crear proyectos de macro mucho más avanzados.
- Microsoft Visual Basic for Applications (VBA): un subconjunto del entorno de programación Microsoft Visual Basic (VB) y una opción excelente para principiantes. Puede utilizar VBA para crear macros básicas para uso personal, aunque también para crear proyectos de macro más avanzados.

Para obtener información detallada acerca de las diferencias entre VBA y VSTA, consulte el Manual de Programación del área para desarrolladores en el sitio web de la comunidad de CorelDRAW.

Procedimientos iniciales con macros

Las funciones de macro para VBA y VSTA se instalan con el software de forma predeterminada pero también puede instalarlas manualmente si lo desea. Puede especificar opciones para la función VBA.

Para utilizar las funciones de macro de VSTA con CorelDRAW, se debe tener instalado Microsoft Visual Studio 2017. Para utilizar el editor VSTA, primero debe instalar Microsoft Visual Studio 2017 Community, Professional, Premium, Ultimate o Enterprise Edition; después, vuelva a instalar Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2017 desde microsoft.com.

Si se instala Microsoft Visual Studio tras instalar CorelDRAW Graphics Suite, debe volver a instalar las funciones de macro de VSTA; para ello, modifique su instalación de CorelDRAW Graphics Suite. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para instalar las funciones de macro manualmente" en la página 895.

Las funciones de macro proporcionan varias herramientas para trabajar con macros en la ventana principal de la aplicación:

- Barra de herramientas Macros: proporciona fácil acceso a las funciones comunes de macros.
- Ventana acoplable Guiones: proporciona fácil acceso a todos los proyectos de macro disponibles para VBA, y a las funciones básicas para trabajar con esos proyectos.
- Editor de Guiones (antes denominado Editor Visual Basic): proporciona funciones avanzadas para la creación de proyectos de macro basados en VBA.
- Editor Visual Studio: proporciona funciones avanzadas para la creación de proyectos de macro basados en VSTA. El Editor VSTA solo se encuentra accesible si dispone de Microsoft Visual Studio 2017 instalado.

Creación de macros

Las macros se almacenan en módulos (también conocidos como "módulos de código"), que a su vez se almacenan en proyectos de macro. La ventana acoplable Guiones le permite visualizar y administrar todos los proyectos y módulos de macro, así como las macros disponibles.

Puede utilizar la ventana acoplable Guiones para crear proyectos de macro como archivos Global Macro Storage (GMS) o proyectos de Corel VSTA (CGSaddon). El uso de tales archivos representa una forma excelente de combinar los componentes de su proyecto de macro para compartirlo con otras personas. Puede utilizar la ventana acoplable Guiones para abrir (o "cargar") los proyectos de macro que cree, así como aquellos que se instalan con el software o que de alguna otra forma están a su disposición. También puede utilizar la ventana acoplable Guiones para cambiar el nombre de proyectos de macro, así como copiar y cerrar (o "descargar") proyectos de macro basados en GMS y de VSTA.

Algunos proyectos de macro están bloqueados y no pueden modificarse.

Al crear un documento, automáticamente se añade un proyecto de macro para ese documento en la ventana acoplable Guiones. Aunque es posible almacenar macros dentro del proyecto de macro para un documento, para crear por ejemplo una plantilla "todo en uno", es preferible utilizar los archivos GMS para almacenar los proyectos de macro.

Cada proyecto de macro contiene un módulo como mínimo. Puede utilizar la ventana acoplable Guiones para añadir un módulo a un proyecto de macro basado en VBA, o bien con el objetivo de abrir módulos existentes a fin de editarlos. También puede utilizar la ventana acoplable Guiones para eliminar o cambiar el nombre de módulos VBA.

La función de edición no está disponible para algunos módulos.

Por último, puede utilizar la ventana acoplable Guiones para crear macros dentro de los módulos disponibles. No es necesario tener conocimientos de programación para crear macros, aunque si los tiene y desea editar macros VBA, puede hacerlo utilizando el Editor de Guiones. También puede utilizar la ventana acoplable Guiones para eliminar y cambiar el nombre de macros VBA.

Grabación de macros

Puede grabar macros y guardarlas para usar más tarde.

También puede guardar macros temporales para acciones que necesita repetir solo unas pocas veces. Una macro temporal solo está disponible hasta que se graba una nueva macro temporal.

La función de grabación no está disponible para algunos proyectos de macro.

Antes de grabar una macro, asegúrese de que sabe exactamente qué acciones desea grabar y en qué orden. Una vez que empiece a grabar, en la grabación de la macro se captura cada cambio que realice en un dibujo. Por ejemplo, si crea una forma, cambia su tamaño y luego su color, la macro grabará todos los cambios. Cuando termine de hacer cambios, debe detener la grabación de la macro.

Ejecución de macros

Para realizar la acciones asociadas con una macro, ejecute la macro.

También puede ejecutar una macro temporal.

Otras acciones disponibles con las macros

El área para desarrolladores del sitio web de la comunidad de CorelDRAW puede ayudarle gracias a su enorme cantidad de recursos, entre los que encontrará un Manual de Programación, documentación detallada de referencia de modelos de objetos con ejemplos de código y artículos completos sobre programación.

La documentación de referencia de modelos de objetos, también denominada "documentación de API", incluye ayuda sobre cada una de las funciones que pueden automatizarse en las aplicaciones. (De forma conjunta, estas funciones reciben el nombre de "modelo de objetos"). Puede acceder fácilmente a la documentación relevante desde el Editor de Guiones.

El diagrama de modelos de objetos proporciona una representación jerárquica de las funciones que pueden automatizarse en CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT y Corel DESIGNER.

Para obtener información más detallada sobre VBA y su entorno de programación, consulte la Ayuda de Microsoft Visual Basic desde el menú **Ayuda** del Editor de Guiones.

Para obtener información más detallada sobre VSTA y su entorno de programación, consulte el menú **Ayuda** del Editor VSTA.

Para instalar las funciones de macro manualmente

1. En el Panel de control de Windows, haga clic en **Desinstalar un programa**.
2. Haga doble clic en **CorelDRAW Graphics Suite 2019** en la página **Desinstalar o cambiar un programa**.
3. Active la opción **Modificar** en el asistente que se mostrará y siga las instrucciones.
4. En la página **Funciones** del asistente de instalación, active las siguientes casillas de verificación del cuadro de lista **Utilidades**:
   - **Visual Basic para aplicaciones**
   - **Visual Studio Tools for Applications**

Las funciones de macro para VBA y VSTA se instalan de forma predeterminada con el software.

Para especificar opciones VBA

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Opciones** ▸ **CorelDRAW**.

2 Haga clic en **VBA**.

3 En el área **Seguridad**, especifique cómo desea controlar el riesgo de ejecución de macros malintencionadas haciendo clic en **Opciones de seguridad**.

Si desea ignorar esta función de seguridad, active la casilla **Confiar en todos los módulos GMS instalados** y continúe con el paso 6.

4 En la página **Nivel de seguridad** del cuadro de diálogo **Seguridad**, active una de las opciones siguientes:

- **Muy alto**: solo permite ejecutar macros instaladas en carpetas de confianza. Todas las demás macros firmadas y sin firmar se desactivan.
- **Alto**: solo permite ejecutar macros firmadas de fuentes de confianza. Las macros sin firmar se desactivan automáticamente.
- **Medio**: le permite elegir qué macros desea ejecutar, aunque sean potencialmente dañinas.
- **Bajo (no recomendado)**: permite ejecutar todas las macros potencialmente peligrosas. Active esta opción solo si tiene software antivirus instalado o si verifica la seguridad de todos los documentos que abre.

5 En la página **Editores de confianza** del cuadro de diálogo **Seguridad**, revise los editores de macros que son de confianza. Haga clic en **Ver** para mostrar detalles sobre el editor de la macro seleccionada o en **Eliminar** si desea eliminar el editor de macros de la lista.

Si lo desea puede activar o desactivar la casilla **Confiar en el acceso a proyectos de Visual Basic** para el editor de macros seleccionado.

6 Desactive la casilla **Demorar carga de VBA** si desea cargar la función VBA en el inicio.

Para acceder a las herramientas de macros

Para	Realice lo siguiente
Visualizar la barra de herramientas **Macros**	Haga clic en **Ventana** ▸ **Barras de herramientas** ▸ **Macros**. Una marca de verificación junto al comando indica que la barra de herramientas está visible.
Mostrar la ventana acoplable **Guiones**	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Guiones**.
Visualizar el Editor de Guiones	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Editor de Guiones**. • Haga clic en el botón **Editor de Guiones** de la barra de herramientas **Macros**. • Haga clic con el botón derecho en **Visual Basic for Applications** en la ventana acoplable **Administrador de Guiones** y después haga clic en **Mostrar IDE**.
Mostrar el Editor Visual Studio	Haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Editor Visual Studio**. (VSTA debe estar instalado en su PC).

Para crear un proyecto de macro

- En la ventana acoplable **Guiones**, opte por uno de los siguientes métodos:
  - Haga clic en **Visual Studio Tools for Applications** en la lista, a continuación, en **Nuevo** y, por último, en **Nuevo proyecto de macro**.
  - Haga clic en **Visual Basic for Applications** en la lista, a continuación en **Nuevo** y por último en **Nuevo proyecto de macro**.

También es posible

Abrir (o "cargar") un proyecto de macro	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en **Visual Studio Tools for Applications** en la lista, después en **Cargar** y por último elija el proyecto deseado. • Haga clic en **Visual Basic for Applications** en la lista, después en **Cargar** y por último elija el proyecto deseado.
Cambiar el nombre de un proyecto de macro	Haga clic con el botón derecho en el proyecto deseado de la lista y después haga clic en **Cambiar nombre**.
Copiar un proyecto de macro basado en GMS	Haga clic con el botón derecho en el proyecto deseado de la lista, haga clic en **Copiar en** y después elija la ubicación de destino para el proyecto copiado. NOTA: Los proyectos de macro basados en un documento no se pueden copiar. Estos proyectos se almacenan dentro de un documento y no se pueden administrar independientemente del documento al que pertenecen.
Mostrar u ocultar todos los módulos de la lista	Haga clic en el botón **Modo sencillo** .
Añadir un módulo a un proyecto de macro de VBA	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en el proyecto deseado de la lista, después en **Nuevo** y por último en **Nuevo módulo**. • Haga clic con el botón derecho en el proyecto deseado de la lista y después haga clic en **Nuevo módulo**.
Editar un módulo de un proyecto de macro de VBA	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en el módulo deseado de la lista y después en el botón **Editar** . • Haga clic con el botón derecho en el módulo deseado de la lista y después haga clic en **Editar**.
Cambiar el nombre de un módulo de un proyecto de macro	Haga clic con el botón derecho en el módulo deseado de la lista y después haga clic en **Cambiar nombre**.
Eliminar un módulo de un proyecto de macro	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en el módulo deseado de la lista y después en el botón **Eliminar** . • Haga clic con el botón derecho en el módulo deseado de la lista y después haga clic en **Eliminar**.
Cerrar (o "descargar") un proyecto de macro basado en GMS	Haga clic con el botón derecho en el proyecto de macro deseado de la lista y después haga clic en **Descargar proyecto de macro**. NOTA: Solo podrá cerrar un proyecto de macro basado en un documento cerrando el documento del que forma parte.

Algunos proyectos de macro están bloqueados y no pueden modificarse.

Para crear una macro

- En la ventana acoplable **Guiones**, opte por uno de los siguientes métodos:
  - Haga clic en el contenedor en el que desee incluir la macro, después en **Nuevo** y, por último, en **Nueva macro**.
  - Haga clic con el botón derecho en el módulo donde desea incluir la macro y después haga clic en **Nueva macro**.

También es posible

Editar una macro	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en la macro deseada de la lista y después en el botón **Editar** . • Haga clic con el botón derecho en la macro deseada de la lista y después haga clic en **Editar**.
Eliminar una macro	Opte por uno de los siguientes métodos: • Haga clic en la macro deseada de la lista y después en el botón **Eliminar** . • Haga clic con el botón derecho en la macro deseada de la lista y después haga clic en **Eliminar**.

Algunos proyectos de macro están bloqueados y no pueden modificarse.

Para grabar una macro

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Iniciar grabación**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Grabar macro**.
2. En el cuadro **Nombre de macro**, escriba un nombre para la macro.
   Los nombres de macro pueden contener caracteres numéricos pero han de empezar por una letra. Los nombres de macro no pueden incluir espacios ni otros caracteres no alfanuméricos aparte de guiones bajos (_).
3. En el cuadro de diálogo **Guardar macro en**, elija el proyecto de macro donde desea guardar la macro.
4. Escriba una descripción para la macro en el cuadro **Descripción** y haga clic en **Aceptar**.
5. Realice las acciones que desee grabar.
   La aplicación iniciará el proceso de grabación de sus acciones. Si desea pausar la grabación, haga clic en **Herramientas** ▸ **Macros** ▸ **Pausar grabación**. Repita este paso para reanudar la grabación.
6. Para detener la grabación, haga clic en **Archivo** ▸ **Guiones** ▸ **Detener grabación**.

También es posible

Guardar las acciones en la lista **Deshacer** como una macro VBA o un Guion	Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Historial**, realice las acciones que desea grabar y después haga clic en el botón **Guardar como guion** en la ventana acoplable **Historial**.

No podrá grabar una macro si todos los proyectos de macro se encuentran bloqueados.

Ciertas acciones no pueden grabarse: ciertas por su complejidad (aunque muchas de estas acciones se pueden reproducir mediante código en el Editor de Guiones). Cuando no se puede grabar una acción, aparecerá un comentario en el código de la macro ("**`The recording of this command is not supported`**.", es decir, "La grabación de este comando no es posible."), pero el proceso de grabación continuará hasta que usted lo detenga. Para ver los comentarios en el código, abra la macro en el Editor de guiones.

De manera predeterminada, las macros se graban en el proyecto **GlobalMacros**, de forma que se pueda acceder a ellas desde otros documentos. Sin embargo, es posible cambiar el proyecto de macro predeterminado de las grabaciones; para ello, haga clic con el botón derecho en la ventana acoplable **Guiones** y, después, haga clic en **Establecer como proyecto de grabación**. No podrá especificar un proyecto de macro que esté bloqueado.

Si desea anular la grabación de una macro y desechar los comandos grabados hasta el momento, haga clic en **Herramientas** ▸ **Macros** ▸ **Cancelar grabación**.

También es posible iniciar, pausar y detener la grabación de una macro mediante la barra de herramientas **Macros** o la ventana acoplable **Guiones** (**Archivo** ▸ **Guiones** ▸ **Guiones**).

Para grabar una macro temporal

1 Haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Grabar guion temporal**.

2 Realice las acciones que desee grabar.

La aplicación iniciará el proceso de grabación de sus acciones. Si desea pausar la grabación, haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Pausar grabación**. Repita este paso para reanudar la grabación.

3 Para detener la grabación, haga clic en **Archivo** ▸ **Guiones** ▸ **Detener grabación**.

La macro se guardará temporalmente en el proyecto de grabación predeterminado. Al finalizar la sesión actual, la macro se eliminará de ese proyecto.

No podrá grabar una macro temporal si todos los proyectos de macro se encuentran bloqueados.

Ciertas acciones no pueden grabarse.

De manera predeterminada, las macros se graban en el proyecto **GlobalMacros**, de forma que se pueda acceder a ellas desde otros documentos. Sin embargo, es posible cambiar el proyecto de grabación predeterminado; para ello, haga clic con el botón derecho en la ventana acoplable **Administrador de macros** y, después, haga clic en **Establecer como proyecto de grabación**. (No podrá especificar un proyecto de macro que esté bloqueado.) Si lo desea puede crear varias grabaciones temporales asignándole a cada una su propio proyecto de macro.

Si desea anular la grabación de una macro y desechar los comandos grabados hasta el momento, haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Cancelar grabación**.

También es posible pausar y detener la grabación de una macro temporal mediante la barra de herramientas **Macros** o la ventana acoplable **Guiones** (**Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Guiones**).

Para ejecutar una macro

- Opte por uno de los siguientes métodos:

- Haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Ejecutar guion** o en el botón **Ejecutar macro** de la barra de herramientas **Guiones**. En el cuadro de lista **Macros en**, elija el proyecto o archivo en el que se encuentra almacenada la macro. En la lista **Nombre de macro**, elija la macro deseada. Haga clic en **Ejecutar**.
- En la ventana acoplable **Guiones**, haga doble clic en la macro deseada de la lista.
- En la ventana acoplable **Guiones**, haga clic en la macro deseada de la lista y después en el botón **Ejecutar** .
- En la ventana acoplable **Guiones**, haga clic con el botón derecho en la macro deseada de la lista y después haga clic en **Ejecutar**.

Para ejecutar una macro temporal

- Haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Ejecutar guion temporal**.

Esta opción solo está disponible después de haber grabado una macro temporal.

Si ha creado varias macros temporales, deberá especificar el proyecto de macro que contiene la macro que desea ejecutar. Haga clic con el botón derecho en el proyecto deseado en la ventana acoplable **Guiones** y después haga clic en **Establecer como proyecto de grabación**.

Para obtener acceso a la documentación de referencia de los modelos de objetos desde el Editor de Guiones

1. En Microsoft Visual Basic for Applications, presione la tecla **F2** para mostrar el Navegador de objetos.
   El Navegador de objetos muestra todas las funciones que pueden automatizarse en el Editor de Guiones.
2. Elija **VGCore** en el cuadro de lista **Biblioteca**.
   El Navegador de objetos se actualizará para mostrar solo las funciones de CorelDRAW que pueden automatizarse en el Editor de guiones. De forma conjunta, estas funciones reciben el nombre de "modelo de objetos".
3. Haga clic en un elemento del Navegador de objetos y presione **F1**.

También puede mostrar la información de cualquier elemento de la ventana **Código** del Editor de Guiones haciendo clic en ese elemento y presionando la tecla **F1**.

Guiones de JavaScript

Los guiones de JavaScript le permiten ahorrar tiempo mediante la automatización de series de tareas repetitivas.

La ventana acoplable **Guiones** (**Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Guiones**) facilita el acceso a los guiones. Los guiones se organizan en módulos. Puede utilizar la ventana acoplable **Guiones** para crear nuevos módulos y para cargar y grabar guiones. También puede utilizar la ventana acoplable **Guiones** para eliminar y cambiar el nombre de guiones.

Puede grabar guiones y guardarlos para usar más tarde. También puede guardar guiones temporales para acciones que necesita repetir solo unas pocas veces. Un guion temporal solo está disponible hasta que se graba un nuevo guion temporal.

Antes de grabar un guion, asegúrese de que sabe exactamente qué acciones desea grabar y en qué orden. Una vez que empiece a grabar, en la grabación del guion se captura cada cambio que realice en un dibujo. Por ejemplo, si crea una forma, cambia su tamaño y luego su color, el guion grabará todos los cambios. Cuando termine de hacer cambios, debe detener la grabación del guion.

Para realizar la acciones asociadas con un guion, ejecútelo. También puede ejecutar un guion temporal

Para crear un módulo de guion

- En la ventana acoplable **Guiones**, haga clic en **Guiones de usuario** y, a continuación, haga clic en **Nuevo** ▸ **Nuevo módulo**.

  Para ocultar todos los módulos de la lista y mostrar solo la lista de guiones, haga clic en el botón **Modo sencillo** .

Para cargar un guion

- En el inspector **Guiones**, haga clic en **Cargar** y seleccione un guion

Para grabar un guion

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Iniciar grabación**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Grabar guion**.
2. En el cuadro **Nombre de macro**, escriba un nombre para el guion.
3. En el cuadro de diálogo **Guardar macro en**, elija el proyecto de macro donde desea guardar la macro.
4. Escriba una descripción para el guion en el cuadro **Descripción** y haga clic en **Aceptar**.
5. Realice las acciones que desee grabar.

   La aplicación iniciará el proceso de grabación de sus acciones. Si desea pausar la grabación, haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Pausar grabación**. Repita este paso para reanudar la grabación.
6. Para detener la grabación, haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Detener grabación**.

También es posible

Guardar las acciones en la lista **Deshacer** como un guion	Haga clic en **Ventana** ▸ **Ventanas acoplables** ▸ **Historial**, realice las acciones que desea grabar y después haga clic en el botón **Guardar como guion** en la ventana acoplable **Historial**.

Si desea anular la grabación de una macro y desechar los comandos grabados hasta el momento, haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Cancelar grabación**.

También es posible iniciar, pausar y detener la grabación de una macro mediante la ventana acoplable **Guiones** (**Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Guiones**).

Para grabar un guion temporal

1. Haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Grabar guion temporal**.
2. Realice las acciones que desee grabar.

   La aplicación iniciará el proceso de grabación de sus acciones. Si desea pausar la grabación, haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Pausar grabación**. Repita este paso para reanudar la grabación.
3. Para detener la grabación, haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Detener grabación**.

   El guion se guardará temporalmente en el proyecto de grabación predeterminado. Al finalizar la sesión actual, el guion se eliminará de ese proyecto.

Ciertas acciones no pueden grabarse.

Si desea anular la grabación de un guion y desechar los comandos grabados hasta el momento, haga clic en **Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Cancelar grabación**.

También es posible pausar y detener la grabación de una macro mediante la ventana acoplable **Guiones** (**Herramientas** ▸ **Guiones** ▸ **Guiones**).

Para reproducir un guion

- En la ventana acoplable **Guiones**, haga clic en el guion deseado de la lista y después en el botón **Ejecutar** .

Para editar un guion

- En la ventana acoplable **Guiones**, haga clic en el guion deseado de la lista y después en el botón **Editar** .

Para cambiar el nombre de un guion

- En la ventana acoplable **Guiones**, haga clic en el nombre del guion dos veces y escriba el nuevo nombre.

Para eliminar un guion

- En la ventana acoplable **Guiones**, haga clic en el guion deseado de la lista y después en el botón **Eliminar** .

Referencia

CorelDRAW para usuarios de Adobe Illustrator.....905

Glosario.....911

CorelDRAW para usuarios de Adobe Illustrator

Adobe Illustrator y CorelDRAW tienen muchas similitudes, lo que facilita el cambio de una aplicación de gráficos a otra. Aunque comparten las capacidades más básicas de diseño y dibujo, Adobe Illustrator y CorelDRAW se diferencian en cuanto a la terminología utilizada y las herramientas. El conocimiento de estas diferencias facilitará la transición a CorelDRAW.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Comparación de la terminología" (página 905)
- "Comparación de las herramientas" (página 906)
- "Uso del espacio de trabajo de Adobe Illustrator" (página 909)

Comparación de la terminología

Los términos y conceptos de Adobe Illustrator y CorelDRAW son diferentes en algunas funciones. A continuación, se incluye una lista con los términos de Adobe Illustrator y sus equivalentes en CorelDRAW.

Término de Adobe Illustrator	Término de CorelDRAW
Acciones/Guiones	Macros/Guiones
Puntos de anclaje	Nodos
Ilustración	Dibujo
Máscara de recorte	PowerClip
Puntos de dirección	Tiradores de control
Guías	Líneas guía
Guías inteligentes	Guías dinámicas

Término de Adobe Illustrator	Término de CorelDRAW
Relleno de gradiente	Relleno degradado
Live Color	Estilos de color, armonías de color
Vista de contornos	Visualización de líneas de dibujo
Paneles	Ventanas acoplables
Sendero	Curva
Colocación de archivos	Importación de archivos
Rasterizar	Conversión en mapa de bits
Trazo	Contorno
Panel de muestras	Paleta de colores

Comparación de las herramientas

En la tabla siguiente se enumeran las herramientas de Adobe Illustrator y las correspondientes de CorelDRAW. Muchas de las herramientas permiten obtener el mismo resultado pero funcionan de forma diferente.

Herramienta de Adobe Illustrator	Herramienta de CorelDRAW
Herramienta Añadir punto de ancla	Herramienta **Forma** . Consulte la sección "Para añadir o eliminar un nodo" en la página 192.
Herramienta Texto de área	Herramienta **Texto** . Consulte la sección "Para añadir texto de párrafo" en la página 493.
Herramienta Mezcla	Herramienta **Mezcla** . Consulte la sección "Para mezclar objetos" en la página 467.
Herramienta Engordar	Herramienta **Envoltura** . Consulte la sección "Para aplicar una envoltura" en la página 212.
Herramienta Convertir punto de ancla	Herramienta **Forma** . Consulte la sección "Para dar forma a un objeto de curva utilizando nodos asimétricos, uniformes o simétricos" en la página 194.

Herramienta de Adobe Illustrator	Herramienta de CorelDRAW
Herramienta Eliminar punto de ancla	Herramienta **Forma** . Consulte la sección "Para añadir o eliminar un nodo" en la página 192.
Herramienta Selección directa	Herramienta **Forma** . Consulte la sección "Para seleccionar un nodo" en la página 179.
Herramienta Sombra	Herramienta **Sombra** . Consulte la sección "Para añadir una sombra" en la página 460.
Herramienta Gradiente	Herramienta **Relleno interactivo** . Consulte la sección "Rellenos degradados" en la página 378.
Herramienta Segmento de línea	Herramienta **Mano alzada** . Consulte la sección "Para dibujar una curva usando la herramienta Curva de 3 puntos " en la página 129. Herramienta **Polilínea** . Consulte la sección "Líneas" en la página 121.
Herramienta Bote de pintura interactiva	Herramienta **Relleno inteligente** . Consulte la sección "Para aplicar un relleno a un área cerrada" en la página 398.
Comando Trazado interactivo	Comando **Mapas de bits** ▸ **Vectorización rápida** Comando **Mapas de bits** ▸ **Vectorización por línea centrada** Comando **Mapas de bits** ▸ **Vectorización por contorno** Consulte la sección "Para trazar un mapa de bits usando el método de vectorización por contorno" en la página 738.
Herramienta Medición	Herramienta **Cotas** . Consulte la sección "Líneas de cota" en la página 159.
Herramienta Malla	Herramienta **Relleno de malla** . Consulte la sección "Para aplicar una malla a un objeto" en la página 395.
Herramienta Pincel	Herramienta **Medios artísticos** . Consulte la sección "Para dibujar una línea caligráfica " en la página 131. Herramienta **Pincel** . Consulte la sección "Pinceladas" en la página 149.

Herramienta de Adobe Illustrator	Herramienta de CorelDRAW
Herramienta Mano	Herramienta **Mano** . Consulte la sección "Para aplicar una vista panorámica en la ventana de dibujo" en la página 54.
Herramienta Texto de trazado	Herramienta **Texto** . Consulte la sección "Para adaptar texto a un trayecto" en la página 508.
Efectos de Buscatrazos	Comandos **Objecto** ▸ **Dar forma** Consulte las secciones "Recortar objetos " en la página 225 y "Soldadura e intersección de objetos" en la página 229.
Herramienta Lápiz	Herramienta **Mano alzada** . Consulte la sección "Para dibujar una línea con la herramienta Mano alzada" en la página 124.
Herramienta Fruncir	Herramienta **Envoltura** . Consulte la sección "Para aplicar una envoltura" en la página 212.
Herramienta Reflejo	Botones de reflejo. Consulte la sección "Para reflejar un objeto" en la página 300.
Herramienta Reformar	Herramienta **Forma** . Consulte la sección "Para estirar, escalar, girar o inclinar los nodos" en la página 195.
Herramienta Girar	Herramienta **Selección** Consulte la sección "Para girar un objeto" en la página 299.
Herramienta Rectángulo redondeado	Herramienta **Rectángulo** Consulte la sección "Para dibujar un rectángulo o un cuadrado con esquinas redondeadas, festoneadas o biseladas" en la página 167.
Comando Guardar para Microsoft Office	Comando **Archivo** ▸ **Exportar para** ▸ **Office**
Herramienta Escala	Herramienta **Selección** Consulte la sección "Asignar tamaño y aplicar escala a objetos" en la página 296.
Herramienta Tijeras	Herramienta **Cuchillo** . Consulte la sección "Para dividir un objeto" en la página 224.
Herramienta Selección	Herramienta **Selección** Consulte la sección "Para seleccionar objetos" en la página 257.

Herramienta de Adobe Illustrator	Herramienta de CorelDRAW
Herramienta Abultamiento	Herramienta **Selección** Consulte la sección "Inclinar y estirar objetos" en la página 197.
Herramienta Estrella	Herramientas **Estrella** y **Estrella compleja** . Consulte la sección "Para dibujar una estrella" en la página 171.
Herramienta Rociar símbolo	Herramienta **Pulverizador** . Consulte la sección "Para diseminar un patrón" en la página 153.
Herramienta Espiral	Herramienta **Distorsión** . Consulte la sección "Para distorsionar un objeto" en la página 207.
Herramienta Texto	Herramienta **Texto** . Consulte las secciones "Para añadir texto de párrafo " en la página 493 y "Para añadir texto artístico" en la página 491.
Herramienta Texto vertical	Ventana acoplable **Formato de párrafo**. Consulte la sección "Para elegir una orientación de texto para texto asiático" en la página 543.
Herramienta Deformar	Herramienta **Pincel Deformador** . Consulte la sección "Para deformar un objeto" en la página 200. Herramienta **Envoltura**. Consulte la sección "Asignar forma a objetos mediante envolturas" en la página 210.
Herramienta Arrugar	Herramienta **Agreste** . Consulte la sección "Para aplicar un efecto agreste a un objeto" en la página 202.

Uso del espacio de trabajo de Adobe Illustrator

CorelDRAW ofrece un espacio de trabajo que se asemeja al de Adobe Illustrator. Este espacio de trabajo le puede ayudar a encontrar los elementos de menú y herramientas con más facilidad. Si desea obtener más información sobre cómo cambiar el espacio de trabajo, consulte la sección "Para seleccionar un espacio de trabajo" en la página 88.

Glosario

A B C D E F G H I J L M N O P R S T U V W Z

A

adición

Módulo separado que amplía la funcionalidad de una aplicación.

alisado

Método para suavizar los bordes curvos y diagonales de las imágenes. Los píxeles intermedios de estos bordes se rellenan para suavizar la transición entre los bordes y la zona circundante.

ángulo caligráfico

Ángulo que controla la orientación de la pluma respecto a la superficie de dibujo, como la inclinación de la plumilla en una pluma caligráfica. Una línea dibujada con el ángulo caligráfico tiene un grosor pequeño o ninguno, pero se ensancha a medida que su ángulo se aleja del ángulo caligráfico.

archivo de animación

Archivo que admite imágenes en movimiento; por ejemplo, GIF animado y QuickTime (MOV).

área de arrastre

Área de una barra de comandos que puede arrastrarse. Arrastrar dicha área desplaza la barra, mientras que arrastrar cualquier otra parte de la barra no tiene efecto alguno. La situación del área de arrastre depende del sistema operativo utilizado, de la orientación de la barra y de si ésta está acoplada o no. Las barras de comandos con áreas de arrastre incluyen las barras de herramientas, la caja de herramientas y la Barra de propiedades.

B

biblioteca

Colección de definiciones de símbolos incluidos en un archivo CorelDRAW (CDR). Para compartir una biblioteca entre dibujos, puede exportarla al formato de archivo CSL (Biblioteca de símbolos de Corel).

brillo

Cantidad de luz transmitida o reflejada por un píxel dado. En el modo de color HSB, el brillo es una medida de la cantidad de blanco en un color determinado. Por ejemplo, un valor de brillo de 0 crea negro (o sombra en las fotografías) y un valor de brillo de 255 crea blanco (o resalte en las fotografías).

C

caja delimitadora

Recuadro invisible señalado por los ocho tiradores de selección que rodean un objeto seleccionado.

calado

Término del campo de la impresión que denota un área de la que se han eliminado los colores subyacentes para imprimir únicamente los colores superiores. Por ejemplo, si imprime un círculo pequeño sobre un círculo grande, el área bajo el círculo pequeño no se imprime. Esto asegura que el color utilizado para el círculo pequeño sea fiel al original, en lugar de solaparse y mezclarse con el color utilizado para el círculo grande.

canal de color

Versión de 8 bits en escala de grises de una imagen. Cada canal representa un nivel de color de la imagen; por ejemplo, RGB tiene tres canales de color, mientras que CMYK tiene cuatro. Cuando se imprimen conjuntamente todos los canales, se produce el rango de colores completo de la imagen.

Véase también RGB y CMYK.

capa maestra

Capa de una página maestra cuyos objetos aparecen en todas las páginas de un dibujo. Las páginas maestras pueden tener más de una capa maestra.

capa

Plano transparente en el que se pueden situar objetos en un dibujo.

carácter

Letra, número, signo de puntuación u otro símbolo.

caracteres no imprimibles

Elementos que aparecen en la pantalla pero no se imprimen. Entre estos se encuentran: reglas, líneas guía, cuadrículas de tabla, texto oculto y símbolos de formato, como espacios, retornos manuales, tabuladores y sangrías.

centro de rotación

Punto alrededor del cual gira un objeto.

clipart

Imágenes ya preparadas que pueden importarse en las aplicaciones Corel y editarse si así se desea.

clonación

Copia de un objeto o de un área de una imagen que se encuentra enlazada al objeto o área maestra. La mayor parte de los cambios aplicados al objeto maestro se aplican a sus clonaciones de forma automática.

Véase también símbolo.

CMY

Modelo de color compuesto de cian (C), magenta (M) y amarillo (Y). Este modo se utiliza en la impresión de tres colores.

CMYK

Modelo de color compuesto de cian (C), magenta (M), amarillo (Y) y negro (K). La impresión CMYK produce negros totales y un amplio rango tonal. En el modo de color CMYK, los valores de color se expresan como porcentajes; por lo tanto, un valor de 100 para una tinta significa que se aplica totalmente saturada.

codificación

Determina el juego de caracteres de texto, lo que permite visualizar un texto correctamente en el idioma adecuado.

color de base

Color del objeto que aparece bajo una transparencia. El color de base y el de la transparencia se combinan de distintos modos dependiendo del modo de fusión que aplique a la transparencia.

color de cuatricromía

En impresión comercial, aquellos colores que se producen a partir de una mezcla de cian, magenta, amarillo y negro. Es un concepto diferente al de color directo, que es un color de tinta uniforme, impreso de forma separada (se requiere una plancha de impresión para cada color directo).

color directo

En la impresión comercial, color sólido de tinta que se imprime de forma individual, con una plancha por cada color directo.

color principal

Estilo de color original que se puede guardar y aplicar a los objetos de un dibujo. Se pueden crear colores secundarios a partir del color principal.

Véase también color secundario.

color secundario

Estilo de color creado como una tonalidad de otro estilo de color. En la mayoría de los modelos y paletas de colores disponibles, los colores secundarios comparten el mismo matiz que los principales, pero los niveles de saturación y brillo son diferentes.

Véase también color principal.

colores de cuatricromía PANTONE

Colores disponibles a través del sistema de colores de cuatricromía PANTONE, que se basa en el modelo de color CMYK.

con pérdida de calidad

Tipo de compresión de archivo que produce una degradación notable de la calidad de imagen.

cóncavo

Que presenta una depresión esférica similar a la del interior de un cuenco.

concordancia de fuentes PANOSE

Función que permite elegir fuentes/tipos de letra de sustitución si se abre un archivo que contiene fuentes/tipos no disponibles en un sistema. La sustitución se puede aplicar sólo a la sesión actual o que sea permanente para que cuando guarde y vuelva a abrir el archivo, la nueva fuente se muestre automáticamente.

contenido

Objeto u objetos incluidos en un objeto contenedor cuando se aplican efectos PowerClip.

Este término también se utiliza para describir recursos gráficos que vienen con el producto, tales como imágenes clipart, fotos, símbolos, fuentes y objetos.

contorno

Línea que define la forma de un objeto.

contraste

Diferencia de tono existente entre las áreas claras y oscuras de una imagen. Los valores de contraste altos indican una mayor diferencia entre dichas áreas, lo que significa que existe menos gradación entre ellas.

convexo

Que presenta una curva o esfera similar a la del exterior de una esfera o un círculo.

copia de símbolo

Aparición de un símbolo en un dibujo. Una copia de un símbolo hereda automáticamente los cambios que se realicen en el símbolo. También es posible aplicar propiedades distintas, incluyendo tamaño, posición y transparencia uniforme, a cada copia.

Corrección rápida™

Función que muestra automáticamente la forma completa de la abreviatura que escriba o la forma correcta de los errores mecanográficos. Puede utilizar Corrección rápida para poner palabras en mayúsculas o corregir de forma automática las faltas de ortografía y mecanografía comunes. Por ejemplo, Corrección rápida puede sustituir "qepd" por "que en paz descanse" y corregir "atne" escribiendo "ante".

creación de zonas interactivas

Proceso de adición de datos a objetos o grupos de objetos para que respondan a acciones tales como señalar o hacer clic. Por ejemplo, puede asignar una dirección URL a un objeto y convertirlo en un hiperenlace con un sitio web externo.

cuadrícula de documentos

Series de líneas en los sentidos horizontal y vertical y con espaciado regular que se emplean para facilitar el dibujo y la organización de los objetos.

cuadrícula de línea base

Series de líneas en sentido horizontal con espaciado regular que sigue el patrón de un bloc con papel rayado y que sirve para ayudar a alinear el texto y los objetos.

cuadrícula

Series de líneas en los sentidos horizontal y vertical y con espaciado regular que se emplean para facilitar el dibujo y la organización de los objetos.

Véase también cuadrícula de documentos.

cuadro de selección

Rectángulo invisible con ocho tiradores visibles que aparece alrededor de cualquier objeto que seleccione con la herramienta **Selección**.

cúspide

Un punto o esquina creados donde se encuentran dos curvas.

D

desplazamiento respecto a línea base

Proceso que consiste en mover los caracteres del texto por encima o por debajo de la línea base.

desplazamiento

Mover un objeto en incrementos.

Véase también microdesplazamiento y superdesplazamiento.

DeviceN

Tipo de espacio de color y modelo de color de dispositivos. Este espacio de color consta de varios componentes, lo que permite definir el color con estándares distintos a tres (RGB) y cuatro (CMYK) componentes de color.

dibujo

Documento creado en CorelDRAW.

disco de intercambio

Espacio de la unidad de disco duro utilizado por las aplicaciones para incrementar artificialmente la cantidad de memoria disponible en el sistema.

duotono

Una imagen en el modo de color Duotono es una imagen de 8 bits en escala de grises que se ha mejorado mediante la utilización de uno a cuatro colores adicionales.

E

efecto PowerClip

Método para organizar los objetos, que permite incluir un objeto en otro.

encaje

Acción de forzar la alineación automática del objeto que se está dibujando o moviendo con un punto de la cuadrícula, una línea guía u otro objeto.

enlazar

Proceso de colocación de un objeto creado en una aplicación en un documento creado en otra aplicación. Un objeto enlazado permanece conectado con el archivo de origen correspondiente. Si desea cambiar un objeto enlazado en un archivo, deberá modificar el archivo de origen.

entrelazado

n las imágenes GIF, método que permite mostrar una imagen para Internet en pantalla con una resolución baja, de aspecto cuadriculado. A medida que se cargan los datos de la imagen, la calidad de la misma aumenta.

envoltura

Forma cerrada que se puede colocar alrededor de un objeto para cambiar su forma. Una envoltura consta de segmentos conectados por nodos. Una vez colocada una envoltura alrededor de un objeto, los nodos se pueden mover para cambiar la forma de éste.

escala de grises

Modo de color que muestra imágenes empleando 256 tonos de gris. Cada color se define como un valor entre 0 y 255, donde 0 representa el color más oscuro (negro) y 255, el más claro (blanco). Las imágenes de escala de grises, especialmente las fotografías, se suelen llamar imágenes "en blanco y negro".

escalar

Variar las dimensiones horizontal y vertical proporcionalmente según un porcentaje especificado. Por ejemplo, el escalado de un rectángulo de 1 cm de alto y 2 de ancho en un 150 por ciento tiene como resultado un rectángulo de 1,5 cm de alto y 3 de ancho. La proporción de 1:2 entre altura y anchura se mantiene.

escritorio

Área de un dibujo en la que puede experimentar y crear objetos para utilizarlos posteriormente. Dicha área se encuentra fuera de los bordes de la página de dibujo. Cuando decida utilizar esos objetos, puede arrastrarlos desde el área de escritorio hasta la página de dibujo.

espaciado manual

Espacio entre los caracteres y el ajuste de dicho espacio. El espaciado manual suele utilizarse para acercar dos caracteres más de lo habitual, por ejemplo, WA, AW, TA o VA. Este espaciado facilita la lectura y las letras se muestran equilibradas y proporcionales, especialmente con tamaños grandes.

espacio de color

En la administración electrónica del color, representación virtual de un dispositivo o gama de colores de un modelo de color. Los límites y bordes del espacio de color del dispositivo se asignan mediante software de administración de color.

Véase también gama de color.

espacio de trabajo

Configuración que especifica la manera en que las distintas barras de comandos, los comandos y los botones están ordenados al abrir la aplicación.

estilo de texto

Conjunto de atributos que controla el aspecto del texto. Existen dos tipos de estilos de texto: texto artístico y texto de párrafo.

estilo

Conjunto de atributos que controla el aspecto de un tipo de objeto concreto. Existen tres tipos de estilos: estilos de gráficos, estilos de texto (artístico y de párrafo) y estilos de color.

etapas de degradado

Tonalidades de color que crean el aspecto de un relleno degradado. Cuantas más etapas contenga un relleno, más suave será la transición desde el color inicial al color final.

explorador de documentos

Área situada en la parte inferior izquierda de la ventana de aplicación que contiene controles para añadir páginas y desplazarse entre ellas. El explorador de documento también muestra el número de la página activa y el número total de páginas de un dibujo.

exposición

Término del campo de la fotografía que se refiere a la cantidad de luz utilizada para crear una imagen. Si no se permite que una cantidad de luz suficiente interactúe con el sensor (en el caso de las cámaras digitales) o la película (en el de las cámaras tradicionales), la imagen se verá demasiado oscura (subexpuesta). Si se permite que demasiada luz interactúe con el sensor o la película, la imagen se verá demasiado clara (sobrexpuesta).

extensión

En la impresión comercial, tipo de recorte creado extendiendo el objeto de primer plano hacia el objeto de fondo.

extrusión

Función que permite aplicar una perspectiva tridimensional mediante la proyección de líneas desde un objeto para crear el efecto de profundidad.

F

filtro

Aplicación que convierte información digital de un formato en otro.

formas perfectas

Formas predefinidas, como formas básicas, flechas, estrellas y notas. Las formas perfectas suelen tener glifos, que permiten modificar su apariencia.

FTP (protocolo de transferencia de archivos)

Método de desplazamiento de archivos entre dos equipos informáticos. Muchos sitios Internet han establecido almacenes de material a los que se puede acceder utilizando FTP.

fuente

Juego de caracteres con un solo estilo (como cursiva), grosor (como negrita) y tamaño (como 10 puntos) de un diseño de letra único, como puede ser Times Roman.

fuentes TrueType

Especificación de fuente/tipo de letra desarrollada por Apple. Las fuentes/tipos TrueType se imprimen tal como aparecen en pantalla y se puede modificar su tamaño para que tengan cualquier altura.

fundido

Nivel de nitidez en los bordes de una sombra.

G

gama de color

Rango de colores que un dispositivo puede producir o detectar. Por ejemplo, un monitor muestra una gama de color distinta a la de una impresora, por lo que es necesario administrar los colores desde las imágenes originales hasta el resultado final.

GIF

Formato de archivos gráficos diseñado para ocupar un espacio muy reducido en disco y facilitar su intercambio entre sistemas. Este formato se suele emplear para la publicación de imágenes de 256 colores o menos en Internet.

girar

Acción de volver a colocar y orientar un objeto girándolo en torno a su centro de rotación.

glifo (tipográfico)

Un glifo tipográfico se corresponde con un solo carácter de un tipo de letra.

glifo

Tiradores con forma de rombo que pueden arrastrarse para modificar una forma.

gráfico vectorial

Imagen generada a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición y longitud de las líneas, así como la dirección en la que se dibujan. Los gráficos vectoriales se crean como conjuntos de líneas y no como patrones de puntos o píxeles individuales.

Véase también mapa de bits.

grupo anidado

Grupo, compuesto por varios grupos, que se comporta como si se tratase de un solo objeto.

grupo

Conjunto de objetos que se comportan como una sola unidad. Las operaciones que se efectúan en un grupo se aplican por igual a cada uno de sus objetos.

guías de alineación

Líneas guía temporales que ayudan a alinear los objetos que cree, cambie de tamaño o mueva respecto a otros objetos cercanos.

guías dinámicas

Líneas guía temporales que aparecen desde los siguientes puntos de encaje de los objetos: centro, nodo, cuadrante y línea base de texto.

guión CGI

Aplicación externa que un servidor HTTP ejecuta como respuesta a una acción que realiza el usuario en un explorador Web, como hacer clic en un enlace, imagen u otro elemento interactivo de una página web.

H

hiperenlace

Enlace electrónico que proporciona acceso directo desde un punto de un documento a otro punto de ese u otro documento.

histograma

El histograma es un diagrama de barras horizontales que registra los valores de brillo de los píxeles de la imagen de mapa de bits en una escala de 0 (oscuro) a 255 (claro). La parte izquierda del histograma representa las sombras de una imagen, la central representa los medios tonos y la parte derecha representa los resaltes. La altura de los valores indica el número de píxeles que hay en cada nivel de brillo. Por ejemplo, un gran número de píxeles en sombra (parte izquierda del histograma) indica la presencia de detalle en las áreas oscuras de una imagen.

hoja de estilo en cascada (CSS)

Extensión de HTML que permite especificar estilos como el color, la fuente/tipo de letra o el tamaño para partes de un documento de hipertexto. Varios archivos HTML pueden compartir la información de estilos.

Véase también HTML.

HSB (matiz, saturación, brillo)

Un modelo de color que define tres componentes: matiz, saturación y brillo. El matiz determina el color (amarillo, naranja, rojo, etc.), el brillo indica la intensidad percibida (color más claro o más oscuro) y la saturación define la profundidad del color (de apagado a intenso).

HTML

Lenguaje estándar para la creación de páginas en World Wide Web que se compone de etiquetas de marcado que definen la estructura y los componentes de un documento. Las etiquetas permiten marcar texto e integrar recursos (como imágenes, sonido, vídeo y animación) al crear una página web.

I

icono

Representación gráfica de una herramienta, objeto, archivo u otro tipo de elemento de una aplicación.

imagen cambiante

Objeto o grupo de objetos interactivos que cambian de aspecto al hacer clic o situar el cursor sobre los mismos.

imagen rasterizada

Imagen constituida por píxeles. Al convertir los archivos de gráficos vectoriales en archivos de mapa de bits, se crean imágenes rasterizadas.

inclinación

Sesgar un objeto horizontal o verticalmente, o en ambos sentidos.

incorporación

Proceso de colocación de un objeto creado en una aplicación en un documento creado en otra aplicación. Los objetos incorporados se incluyen totalmente en el documento actual; dichos objetos no están enlazados con los archivos de origen correspondientes.

inserción

Importar y colocar una imagen fotográfica, un objeto de clipart o un archivo de sonido en un dibujo.

intensidad

La intensidad es una medida del brillo de los píxeles más luminosos de un mapa de bits en comparación con los medios tonos más oscuros y los píxeles oscuros. Un aumento de la intensidad eleva la viveza de los blancos sin que los tonos oscuros dejen de tener esa naturaleza.

interlineado

Espacio entre líneas de texto. El espaciado tiene importancia en la legibilidad y el aspecto.

intersección

Punto en el que una línea se cruza con otra.

J

JavaScript

Lenguaje de programación utilizado en Internet para añadir funciones interactivas a las páginas HTML.

JPEG 2000

Versión mejorada del formato de archivo JPEG que incorpora una mejor compresión y permite asociar información a la imagen así como asignar una tasa de compresión distinta a una zona de la imagen.

JPEG

Formato de las imágenes fotográficas comprimidas que ofrece compresión con alguna pérdida de calidad. Debido a su compresión (hasta de 20 a 1) y al pequeño tamaño de los archivos, las imágenes JPEG se emplean con gran profusión para la publicación en Internet.

justificación

Modificar el espaciado entre caracteres y palabras de forma que queden regulares tanto el margen derecho como el izquierdo de un bloque de texto.

L

Lab

Modelo de color que contiene un componente de luminancia (o claridad) (L) y dos componentes cromáticos: el "a" (de verde a rojo) y el "b" (de azul a amarillo).

lápiz gráfico

Dispositivo de pluma que se utiliza junto con una tableta y que permite dibujar pinceladas. Un lápiz gráfico sensible a la presión permite variar las pinceladas con cambios sutiles en la presión aplicada.

ligado

Carácter formado por dos o más letras unidas.

límite de esquinado

Valor que determina cuándo dos líneas que se encuentran en un ángulo agudo cambian de una unión con punta (esquinada) a una unión oblicua (biselada).

línea base de texto

Línea horizontal imaginaria en la que parecen estar colocados los caracteres de texto.

línea base

Línea invisible sobre la que los caracteres del texto residen.

Línea Bézier

Línea recta o curva formada por segmentos conectados por nodos. Cada nodo tiene tiradores de control que permiten modificar la forma de la línea.

línea de cota

Línea que muestra el tamaño de los objetos, o la distancia o el ángulo entre ellos.

línea guía

Línea horizontal, vertical o inclinada que puede situarse en cualquier punto de la ventana de dibujo para facilitar la colocación de objetos.

línea perpendicular

Línea que intersecta otra línea en un ángulo recto.

luminosidad

Nivel de brillo que se comparte entre una transparencia y el objeto al que se aplica. Por ejemplo, si una transparencia se aplica a un objeto cuyo color aparece claro, el color de la transparencia adquiere un nivel de brillo similar. Igual sucede con una transparencia que se aplica a un objeto cuyo color es oscuro: la transparencia adquiere un nivel de oscuridad similar.

LZW

Técnica de compresión de archivos sin pérdida que da como resultado un tamaño de archivo más pequeño y mayor rapidez de procesamiento. La compresión LZW se utiliza habitualmente en archivos GIF y TIFF.

M

mapa de bits

Imagen formada por cuadrículas de píxeles o puntos.

Véase también gráfico vectorial.

mapa de imagen

Gráfico incluido en un documento HTML que contiene áreas con enlaces a lugares de la World Wide Web, a otros documentos HTML o a gráficos.

marca al agua

Pequeña cantidad de ruido aleatorio añadido al componente de luminancia de los píxeles que contiene información acerca de la imagen. Esta información no se altera con la edición, impresión y escaneo normales.

marca diacrítica

Marca de acento situada encima o debajo de un carácter escrito, o atravesándolo; por ejemplo, el acento agudo (é) y la cedilla (ç).

marca

Divisiones invisibles hacia las que gravita el cursor.

marcador

Indicador utilizado para marcar una dirección de Internet.

marco de texto

Rectángulo que se muestra como una serie de líneas discontinuas y que contiene un bloque de texto de párrafo creado con la herramienta **Texto**.

matiz de color

Matiz de color que a menudo se da en las fotografías como resultado de las condiciones de iluminación u otros factores. Por ejemplo, si se toma una fotografía en un interior con luz incandescente tenue puede dar como resultado un matiz de color amarillento, mientras que, si se toma una fotografía en el exterior con luz del sol, puede dar como resultado un matiz de color azulado.

matiz

Propiedad de un color que permite clasificarlo por su nombre. Azul, verde y rojo, por ejemplo, son distintos matices.

medianil

Espacio entre columnas de texto. En impresión, espacio en blanco formado por los márgenes interiores de dos páginas opuestas.

medios tonos

Imagen de tonos continuos convertida en una serie de puntos de diversos tamaños que representan distintos tonos.

metadatos

Información sobre objetos. Algunos ejemplos de metadatos son nombres, comentarios y coste asignado a objetos.

mezcla compuesta

Mezcla que se crea al combinar el objeto inicial o final de una mezcla con otro objeto.

mezcla dividida

Mezcla que se divide en dos o más componentes para crear una mezcla compuesta. El objeto en que se divide la mezcla se convierte en el objeto final de un componente de la mezcla y en el objeto inicial del otro.

mezcla

Efecto que se crea al transformar un objeto en otro siguiendo una progresión de formas y colores.

microdesplazamiento

Mover un objeto en pequeños incrementos.

Véase también desplazamiento y superdesplazamiento.

miniatura

Versión pequeña y a baja resolución de una imagen o ilustración.

modelo de color sustractivo

Modelo de color como, por ejemplo, CMYK, en el que el color se crea al sustraer longitudes de onda de la luz reflejada en un objeto. Por ejemplo, una tinta de color aparece como azul si absorbe todos los colores excepto el azul.

modelo de color

Diagrama de color sencillo que define el rango de colores visualizado en un modo de color. RGB (rojo, verde, azul), CMY (cian, magenta, amarillo), CMYK (cian, magenta, amarillo, negro), HSB (matiz, saturación, brillo), HLS (matiz, luminosidad, saturación) y CIE L*a*b (Lab) son ejemplos de modelos de color.

modo de color blanco y negro

Modo de color de 1 bit que almacena las imágenes como dos colores uniformes, blanco y negro, sin degradados. Es un modo apropiado para dibujos lineales y gráficos sencillos. Para crear un efecto de fotografía en blanco y negro, puede utilizar el modo de color escala de grises.

Consulte también escala de grises.

modo de color con paleta

Modo de color de 8 bits que muestra las imágenes de un máximo de 256 colores. Puede convertir una imagen compleja al modo de color con paleta para reducir el tamaño del archivo y obtener un control más preciso sobre los colores utilizados en el proceso de conversión.

modo de color

Sistema que define el número y tipo de colores que forman una imagen. Blanco y negro, escala de grises, RGB, CMYK y con paleta son ejemplos de modos de color.

mosaico

Técnica consistente en la repetición de una imagen pequeña sobre una superficie mayor. Los mosaicos se utilizan con frecuencia para crear un fondo de patrón destinado a páginas web.

muestra de color

Cuadrado de color sólido en una paleta de colores.

muestra

Uno de los elementos de color uniforme que se utilizan como muestra a la hora de seleccionar un color. Un folleto impreso de muestras se llama muestrario. Muestra hace también referencia a los colores de la paleta de colores.

N

nodos

Puntos cuadrados situados en el extremo de una línea o un segmento curvo. Puede alterar la forma de una línea o curva arrastrando uno o más de sus nodos.

nuevo muestreo

Proceso para cambiar la resolución y las dimensiones de un mapa de bits. Al aumentar la resolución, se aumenta el tamaño de la imagen, y al reducirla, se disminuye el tamaño. La repetición del muestreo con resolución fija permite mantener la resolución de la imagen añadiendo o sustrayendo píxeles al tiempo que se varía el tamaño de la imagen. La repetición del muestreo con resolución variable mantiene el mismo número de píxeles pero cambia el tamaño de la imagen, por lo que reduce o aumenta la resolución con respecto a la imagen original.

O

objeto (CorelDRAW)

Término genérico que designa cualquier elemento creado o colocado en un dibujo. Entre los objetos se incluyen las líneas, las formas, los gráficos y el texto.

objeto abierto

Objeto definido mediante un trayecto cuyos puntos inicial y final no están conectados.

objeto cerrado

Objeto definido mediante un trayecto cuyos puntos inicial y final están conectados.

objeto combinado

Objeto creado combinando dos o más objetos y convirtiéndolos en un solo objeto de curvas. El objeto combinado toma los atributos de relleno y contorno del último objeto seleccionado. Las partes en que se solapan un número par de objetos carecen de relleno. Las partes en que se solapan un número impar de objetos sí se rellenan. Los contornos de los objetos originales permanecen visibles.

objeto de control

Objeto original empleado para generar efectos como envolturas, extrusiones, sombras, siluetas y objetos creados con la herramienta **Medios artísticos**. Los cambios introducidos en el objeto de control determinan el aspecto del efecto.

objeto de curva

Objeto que tiene nodos y tiradores de control que se pueden manipular para cambiar la forma del objeto. Los objetos de curva pueden tener cualquier forma, incluidas líneas rectas y curvas.

objeto de vectores

Objeto específico de un dibujo que se crea como un conjunto de líneas y no como patrones de puntos o píxeles individuales. Los objetos vectoriales se generan a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición y longitud de las líneas, así como la dirección en la que se dibujan.

objeto destino

Objeto al que se da forma, por ejemplo, se suelda, recorta o intersecta con otro objeto. El objeto destino conserva sus atributos de relleno y contorno mientras se copian estos atributos a los objetos origen utilizados para realizar la acción.

Véase también objeto origen.

objeto flotante

Mapa de bits que carece de fondo. Los objetos flotantes también se denominan objetos de foto o imágenes de recorte.

objeto maestro

Objeto que se ha clonado. La mayoría de los cambios introducidos en el objeto maestro se aplican a la clonación automáticamente.

objeto origen

Objeto utilizado para dar forma a otro objeto, por ejemplo, para soldar, recortar o intersectar el objeto. El objeto origen recibe los atributos de relleno y contorno del objeto destino.

Véase también objeto destino.

objeto PowerClip

Objeto creado incluyendo objetos (llamados objetos contenido) dentro de otros objetos (objetos contenedores). Si el objeto contenido es mayor que el contenedor, el contenido se recorta automáticamente. Sólo se podrá ver la parte del contenido que quepa dentro del contenedor.

objetos PowerClip anidados

Contenedores que a su vez incluyen otros contenedores para formar objetos PowerClip complejos.

opacidad

Cualidad de un objeto que dificulta ver a través de él. Si un objeto es opaco al 100 por ciento, no es posible ver nada a través del mismo. Los niveles de opacidad inferiores al 100 por ciento aumentan la transparencia de los objetos.

Véase también transparencia.

origen

Punto de la ventana de dibujo en el que intersectan las reglas.

P

página de códigos

Tabla del sistema operativo DOS o Windows que define el juego de caracteres ASCII o ANSI que debe utilizarse para mostrar texto. Para los distintos idiomas se utilizan distintos juegos de caracteres.

página de dibujo

Parte de la ventana de dibujo enmarcada por un rectángulo con una sombra.

página maestra

Una página virtual que contiene objetos, líneas guía y configuración de cuadrícula globales que se aplican a todas las páginas de su documento.

paleta de colores

Conjunto de colores sólidos entre los que puede elegir para rellenos y contornos.

panorámica(CorelDRAW)

Función que permite mover la página de dibujo dentro de la ventana de dibujo. El cambio de panorámica afecta a la vista de la página de la misma forma que las barras de desplazamiento mueven el dibujo hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha en la ventana de dibujo. Al trabajar con niveles elevados de ampliación en que no se muestra todo el dibujo, es posible desplazar rápidamente la panorámica para ver partes del dibujo antes ocultas.

pantalla de presentación

Pantalla que aparece cuando se inicia CorelDRAW. Esta pantalla muestra el avance del proceso de inicialización y proporciona información sobre el copyright y el registro.

patrón muaré

Efecto visual de curvas irradiadas que se crea por la superposición de dos patrones regulares. Por ejemplo, un patrón muaré puede ser consecuencia de solapar dos pantallas de medios tonos que varían en ángulo, espaciado de puntos y tamaño de punto. Los patrones muaré son el resultado no deseable de volver a tramar una imagen con una pantalla de medios tonos diferente o con la misma pero con un ángulo diferente al de la pantalla original.

perfil de color

Descripción de las capacidades y características de administración de los colores que posee un dispositivo.

perspectiva de dos puntos

Efecto creado por el alargamiento o acortamiento de dos lados de un objeto para crear la impresión de que el objeto se aleja de la vista en dos direcciones.

perspectiva de un punto

Efecto creado por el alargamiento o acortamiento de un lado de un objeto para crear la impresión de que el objeto se aleja de la vista en una dirección concreta.

píxel

Punto de color que constituye la parte más pequeña de un mapa de bits.

Véase también resolución.

plantilla

Conjunto predefinido de información que determina el tamaño y la orientación de página, la posición de las reglas y la configuración de la cuadrícula y las líneas guía. Una plantilla también puede incluir gráficos y texto que pueden modificarse.

pluma sensible a la presión

Lápiz gráfico que puede utilizarse para acceder a comandos y dibujar imágenes. Para utilizarla con CorelDRAW, es preciso instalar la pluma sensible a la presión junto con una tableta sensible a la presión y sus correspondientes controladores.

PNG (Portable Network Graphics)

Formato de archivos gráficos diseñado para la visualización en línea. Este formato permite importar gráficos de color de 24 bits.

Portapapeles

Área que se utiliza para almacenar temporalmente información cortada o copiada. Esa información se almacena hasta que la sustituya otra que se corte o se copie al Portapapeles.

ppp (puntos por pulgada)

Medida de la resolución de una impresora en puntos por pulgada. Las impresoras láser de sobremesa suelen imprimir a 600 ppp. Las filmadoras imprimen a 1270 o 2540 ppp. Las impresoras que ofrecen mayor número de puntos por pulgada producen resultados más uniformes y nítidos. El término ppp también se utiliza para medir la resolución de un escáner y para indicar la resolución de un mapa de bits.

profundidad de bits

Número de bits binarios que define la tonalidad o color de cada uno de los píxeles que componen un mapa de bits. Por ejemplo, un píxel de una imagen en blanco y negro tiene una profundidad de 1 bit, ya que sólo puede ser blanco o negro. El número de valores de color que puede producir una profundidad de bits determinada es igual a 2 elevado a la profundidad de bits. Por ejemplo, una profundidad de bits de 1 bit produce dos valores de color ($2^1=2$), y una profundidad de bits de 2 bits, produce valores de 4 colores ($2^2 = 4$).

La profundidad de bits oscila entre 1 y 64 bits por píxel (bpp) y determina la profundidad de color de una imagen.

profundidad de color

El número máximo de colores que puede contener una imagen. La profundidad de color se determina por la profundidad de bits de una imagen y el monitor de la pantalla. Por ejemplo, una imagen GIF de 8 bits puede contener hasta 256 colores, mientras que una imagen JPEG

de 24 bits puede contener unos 16 millones de colores. Una imagen GIF es un ejemplo de una imagen de 8 bits; una imagen JPEG es un ejemplo de una imagen de 24 bits.

progresivo

En imágenes JPEG, método con el que las imágenes aparecen en pantalla en su totalidad, pero con una resolución baja, de aspecto cuadriculado. A medida que se cargan los datos de la imagen, la calidad de la misma aumenta progresivamente.

proporción

Relación entre la anchura y la altura de una imagen (que se expresa matemáticamente como x:y). Por ejemplo, la proporción de una imagen de 640 x 480 píxeles es de 4:3.

punto blanco

Medida del blanco en un monitor en color que influye en cómo se muestran los resaltes y el contraste.

En la corrección de imágenes, el punto blanco determina el valor de brillo que se considera blanco en una imagen de mapa de bits. En Corel PHOTO-PAINT, puede establecer el punto blanco para mejorar el contraste de una imagen. Por ejemplo, si en el histograma de una imagen con una escala de brillos de 0 (oscura) a 255 (clara) se establece el punto blanco en 250, todos los píxeles con un valor superior a 250 se convierten a blanco.

punto de anclaje

Punto que permanece fijo al estirar, escalar, reflejar o inclinar un objeto. Los puntos de anclaje se corresponden con los ocho tiradores que se muestran cuando un objeto está seleccionado, y con el centro de un cuadro de selección marcado con una X.

punto de fuga

Marcador que aparece al seleccionar una extrusión o un objeto al que se ha incorporado perspectiva. En una extrusión, el marcador de punto de fuga indica la profundidad (extrusión paralela) o bien, el punto en el que se encontrarían las superficies extruidas si se extendiesen (extrusión de perspectiva). En ambos casos, el punto de fuga se indica con una X.

punto medio

Punto que divide una línea Bézier en dos partes con la misma longitud.

punto negro

Un valor de brillo que se considera negro en una imagen de mapa de bits. En Corel PHOTO-PAINT, puede establecer el punto negro para mejorar el contraste de una imagen. Por ejemplo, si en el histograma de una imagen con una escala de brillos de 0 (oscura) a 255 (clara) se establece el punto negro en 5, todos los píxeles con un valor superior a 5 se convierten a negro.

punto

Unidad de medida que se emplea principalmente en tipografía para definir tamaños de letra. En una pulgada (2,54 cm) hay 72 puntos aproximadamente y en una pica, 12 puntos.

R

radio

Si se aplica al filtro Polvo y arañazos, establece el número de píxeles alrededor del área dañada que se utilizan para aplicar el filtro.

rango tonal

Distribución de píxeles de una imagen de mapa de bits, desde oscuros (un valor de cero, que indica que no hay claridad) a claros (un valor de 255, que indica un brillo total). Los píxeles situados en el primer tercio del rango se consideran sombras, los del medio se consideran medios tonos, y los píxeles del último tercio se consideran resaltes. Lo ideal es que los píxeles de una imagen estén distribuidos a lo largo de todo el rango tonal. Un histograma es una excelente herramienta para visualizar y evaluar el rango tonal de las imágenes.

reconocimiento de forma

Capacidad de reconocer y convertir formas dibujadas a mano en formas perfectas. Para aprovechar al máximo el reconocimiento de forma, debe utilizar la herramienta Dibujo inteligente. Por ejemplo, si dibuja cuatro trazos con la pluma para esbozar un rectángulo, la aplicación convertirá las líneas dibujadas a mano en un rectángulo perfecto.

recorte

Eliminar áreas no deseadas de una imagen sin afectar a la resolución de la parte que permanece.

regla

Barra horizontal o vertical graduada utilizada para determinar el tamaño y la posición de los objetos. De forma predeterminada, las reglas se muestran a la izquierda, en la parte superior de la ventana de la aplicación; sin embargo, es posible ocultarlas o moverlas.

regulador

En la impresión comercial, forma de recorte en la que se extiende el objeto de fondo hacia el objeto en el primer plano.

relleno de malla

Tipo de relleno que permite añadir manchas de color en el interior del objeto seleccionado.

relleno de patrón

Un relleno consiste en una serie de imágenes u objetos vectoriales que se repiten.

relleno de textura

Relleno generado fractalmente que, de forma predeterminada, rellena un objeto o un área con una única imagen en lugar de con una serie de imágenes repetidas.

relleno degradado

Progresión suave entre dos o más colores aplicados a un área de una imagen que siguen un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado. Los rellenos degradados de dos colores tienen una progresión directa de un color a otro, mientras que los personalizados pueden tener una progresión de muchos colores.

relleno PostScript

Tipo de relleno de textura diseñado con el lenguaje PostScript.

relleno uniforme

Tipo de relleno utilizado para aplicar un único color uniforme a una imagen.

Véase también relleno.

relleno

Color, mapa de bits, gradación de colores o patrón que se aplica a un área de una imagen.

representación

Capturar una imagen bidimensional a partir de un modelo tridimensional.

resalte, sombra y medios tonos

Términos utilizados para describir el brillo de los píxeles en una imagen de mapa de bits. Los valores de brillo van de 0 (oscuro) a 255 (claro). Los píxeles situados en el primer tercio del rango se consideran sombras, los del medio se consideran medios tonos, y los píxeles del último tercio se consideran resaltes. Puede aclarar u oscurecer áreas específicas de una imagen ajustando los resaltes, sombras o medios tonos. Un histograma es una excelente herramienta para visualizar y evaluar los resaltes, sombras y medios tonos de las imágenes.

resolución de imagen

Número de píxeles por pulgada (2, 54 cm) en un mapa de bits que se expresa en píxeles por pulgada o puntos por pulgada (ppp). Las resoluciones bajas pueden producir un aspecto granulado en el mapa de bits; las altas pueden generar imágenes de mejor calidad pero los archivos son más grandes.

resolución de salida

Número de puntos por pulgada (ppp) que un dispositivo de salida (por ejemplo, una unidad de fotocomposición o una impresora láser) puede producir.

resolución

Cantidad de detalle que contiene un archivo de imagen o que puede producir un dispositivo de entrada, de salida o de visualización. La resolución se mide en puntos por pulgada (ppp). Las resoluciones bajas pueden producir un aspecto granulado; las altas pueden generar imágenes de mejor calidad pero los archivos son más grandes.

RGB

Modo de color que combina los tres colores de luz (rojo, verde y azul) en diversas intensidades para producir todos los demás colores. A cada canal de rojo, verde y azul se asigna un valor entre 0 y 255. Los monitores, los escáneres y el ojo humano utilizan RGB para producir o detectar el color.

round-tripping

Conversión de un documento guardado en un formato de archivo como Portable Document Format (PDF) en otro formato como Corel DESIGNER (DES) y guardado otra vez en el formato original.

ruido

En la edición de mapas de bits, el ruido hace referencia a la presencia de píxeles aleatorios en la superficie de un mapa de bits que recuerdan a las interferencias en un televisor.

S

sangría

Parte de la imagen impresa que sobrepasa el borde de la página. La sangría garantiza que la imagen final se sitúa correctamente en el borde del papel después de recortar y encuadernar.

saturación

La pureza o viveza de un color expresada como ausencia de blanco. Un color con un 100 por ciento de saturación no contiene blanco. Un color con 0 por ciento de saturación es un tono de gris.

segmento

Línea o curva entre dos nodos de un objeto de curvas.

selección con recuadro a mano alzada

Método de selección de objetos o nodos con un recuadro mientras se arrastra la herramienta **Forma**, y se controla la forma del recuadro de selección como si se estuviera dibujando una línea a mano alzada.

Véase también selección con recuadro.

selección con recuadro

Método de selección de objetos o nodos arrastrando la herramienta **Selección** o **Forma** y rodeándolos con un recuadro (el contorno de puntos que aparece al arrastrar en sentido diagonal).

selección múltiple

Selección de varios objetos con la herramienta **Selección** o de varios nodos con la herramienta **Forma**.

sensibilidad del rango

Opción del modo de color con paleta que permite especificar un color que actúa como color destino de la conversión. Puede ajustar el color y su importancia en la conversión.

separaciones de color

En impresión comercial, es el proceso de división de los colores de una imagen compuesta para la producción de un cierto número de imágenes distintas en escala de grises, una por cada color primario presente en la imagen original. Para las imágenes CMYK, se deben realizar cuatro separaciones (una por cada uno de los colores cian, magenta, amarillo y negro).

silueta

Efecto generado mediante la adición de formas concéntricas a distancias regulares por dentro o por fuera de los bordes de un objeto. Este efecto también se puede utilizar a fin de crear marcas de corte para dispositivos tales como trazadores, máquinas de grabado y cortadoras de vinilo.

símbolo

Objeto o grupo de objetos reutilizables. Un símbolo se define una vez y se puede hacer referencia a él muchas veces en un dibujo.

simulación

Método de representación del texto empleando palabras que carecen de significado, o bien una serie de líneas rectas.

sin pérdida de calidad

Tipo de compresión de archivo que mantiene la calidad de una imagen que ha sido comprimida y descomprimida.

sobreexposición

Exceso de luz en una imagen que causa que tenga un aspecto desgastado.

Véase también exposición.

sobreimpresión de color

Un término del campo de la impresión, utilizado para describir un método de solapamiento de colores para compensar por separaciones de color mal alineadas (error de registro). Este método evita las astillas blancas que aparecen entre colores contiguos en una página blanca.

Véase también extensión, regulador y sobreimpresión.

sobreimpresión

Se consigue una sobreimpresión cuando se imprime un color sobre otro. Dependiendo de los colores que seleccione, los colores sobreimpresos se mezclan y crean un nuevo color, o el color superior cubre al inferior. La sobreimpresión de un color oscuro sobre uno claro se utiliza a menudo para evitar problemas de registro, que ocurren cuando las separaciones de colores no están alineadas de manera precisa.

Véase también sobreimpresión de color, regulador y extensión.

sobreimpresión

Ver sobreimpresión de color.

Soldar

Combinar dos objetos en un solo objeto de curvas con un único contorno. Un objeto origen se suelda con un objeto destino para crear un nuevo objeto que toma los atributos de relleno y contorno del objeto destino.

sombra

Efecto de sombra tridimensional que proporciona a los objetos un aspecto real.

subexposición

Luz insuficiente de una imagen.

Véase también exposición.

subíndice

Caracteres de texto situados por debajo de la línea base de los demás caracteres de una línea de texto.

subtrayectos (CorelDRAW)

Los subtrayectos son las curvas y formas básicas a partir de las cuales se construye un solo objeto de curvas.

superdesplazamiento

Desplazamiento de un objeto en grandes incrementos presionando Mayús y una tecla de flecha. El valor de superdesplazamiento se multiplica por el de desplazamiento para obtener la distancia que se mueve el objeto.

Véase también desplazamiento y microdesplazamiento.

superíndice

Caracteres de texto situados por encima de la línea base de los demás caracteres de una línea de texto.

T

tabla de aceleradores

Archivo que contiene una lista de las teclas de acceso directo. Puede haber activas diferentes tablas dependiendo de la tarea que se esté realizando.

tabuladores con caracteres guía

Fila de puntos situados entre objetos de texto para que el lector pueda seguir una línea por un espacio en blanco. Estos caracteres guía se suelen utilizar en lugar de tabuladores, especialmente antes de texto alineado a la derecha, como sucede en una lista o un índice.

tamaño

Cambiar proporcionalmente las dimensiones horizontal y vertical de un objeto cambiando una de las dimensiones. Por ejemplo, es posible ajustar el tamaño de un rectángulo que tiene una altura de 1 cm y una anchura de 2 cm, cambiando el valor de la altura por 1,5 cm. El nuevo valor de altura produce automáticamente una anchura de 3 cm. La proporción de 1:2 entre altura y anchura se mantiene.

tangente

Línea recta que toca una curva o una elipse en un punto concreto, pero que no las cruza en el mismo.

tecla de restricción

Tecla que se mantiene presionada para restringir el dibujo y la edición en una forma o en un ángulo. La tecla predeterminada es Ctrl. Es posible cambiar la tecla predeterminada por la tecla Mayús, que es la tecla estándar de Windows, en la página de herramienta **Selección** del cuadro de diálogo **Opciones**.

teclas de flecha

Son teclas de dirección que mueven o "desplazan" en pequeños incrementos los objetos seleccionados. También puede utilizar las teclas de flecha para situar el cursor al escribir o editar texto en pantalla o en un cuadro de diálogo.

temperatura

Modo de describir la luz en términos de grados Kelvin. Los valores más bajos corresponden a condiciones de iluminación tenues que causan un matiz anaranjado, como la luz de una vela o de una bombilla incandescente. Los valores más altos corresponden a condiciones de mucha luz, como la luz del sol, que pueden causar que aparezca un matiz azulado.

texto artístico

Tipo de texto que se puede crear con la herramienta **Texto**. Utilice texto artístico cuando desee añadir líneas cortas de texto, como títulos, o cuando desee aplicar efectos gráficos, como la adaptación de texto a un trayecto, la creación de extrusiones y mezclas, y la producción de otros efectos especiales. Un objeto de texto artístico puede contener hasta 32.000 caracteres.

texto con formato

El texto "enriquecido" es aquel que posee atributos de formato tales como negrita, cursiva y subrayado, así como diferentes fuentes, tamaños de fuente y texto en color. Los documentos de texto enriquecido también incluyen opciones de formato de página, tales como mágenes de página, espaciado de línea y anchura de tabulación personalizados.

texto de párrafo

Tipo de texto que permite aplicar numerosas opciones de formato y editar directamente grandes bloques de texto.

tinta

En la edición de fotografías, tinta a menudo se refiere a un color semitransparente aplicado sobre una imagen. También se denomina matiz de color.

En el campo de la impresión, tinta se refiere a un matiz más claro de un color creado con pantalla de medios tonos, como por ejemplo un color directo.

Véase también medios tonos.

tiradores de control (CorelDRAW)

Tiradores que se extienden desde un nodo a lo largo de una curva que se está modificando con la herramienta **Forma**. Estos tiradores determinan el ángulo en el que la curva corta el nodo.

tiradores

Conjunto integrado por ocho cuadros negros que aparecen en las esquinas y a los lados de un objeto cuando se encuentra seleccionado. Al arrastrar los tiradores de forma individual, podrá escalar, reflejar o cambiar el tamaño de los objetos. Si hace clic en un objeto seleccionado, la forma de los tiradores cambia a flechas para que pueda girar e inclinar el objeto.

tono

Las variaciones de un color o de la gama de grises entre blanco y negro.

tramado

Proceso utilizado para simular un número mayor de colores cuando sólo hay disponible un número limitado de colores.

transparencia

Cualidad de un objeto que facilita ver a través de él. Al definir niveles bajos de transparencia se establecen niveles altos de opacidad y una menor visibilidad de los elementos o de la imagen que quedan por debajo.

Véase también opacidad.

trayecto cerrado

Trayecto cuyos puntos inicial y final están conectados.

trayecto

Componente básico con el que se construyen los objetos. Un trayecto puede ser abierto (por ejemplo, una línea) o cerrado (por ejemplo, un círculo) y estar formado por un solo segmento de línea o curva, o por muchos segmentos unidos.

trazo de dibujo

Un trazo que se realiza al crear un esbozo con la herramienta LiveSketch. Los trazos de dibujo se ajustan y se convierten en curvas Bézier que se basan en el tiempo y la distancia entre ellos.

TWAIN

Mediante el controlador TWAIN proporcionado por el fabricante del hardware, las aplicaciones gráficas Corel pueden capturar imágenes directamente desde una cámara digital o un escáner.

U

umbral

Nivel de tolerancia para las variaciones de tono en un mapa de bits.

Unicode

Estándar de codificación de caracteres que define los juegos de caracteres de todos los idiomas escritos del mundo mediante la utilización de un juego de códigos de 16 bits y más de 65.000 caracteres. Unicode permite manejar textos de manera eficaz, sin tener en cuenta el idioma del texto, el sistema operativo o la aplicación que se utilice.

unidad de fotocomposición

Dispositivo de alta resolución que produce fotolitos o copias en papel fotográfico y que se utiliza en la producción de planchas para impresión.

URL (localizador uniforme de recurso)

Dirección exclusiva que define dónde puede encontrar una determinada página web en Internet.

V

valor de color

Conjunto de números que definen un color dentro de un modo de color. Por ejemplo, en el modo de color RGB, los valores de color 255 para rojo (R) y cero para el verde (G) y el azul (B) dará como resultado el color rojo.

ventana de dibujo

Parte de la ventana de aplicación sobre la que se pueden crear, añadir y editar objetos.

visualización de líneas de dibujo simples

Visualización de los contornos de un dibujo que oculta los rellenos, las extrusiones, las siluetas y las formas intermedias de las mezclas. Los mapas de bits se muestran monocromos.

Véase también visualización de líneas de dibujo.

visualización de líneas de dibujo

Visualización de los contornos de un dibujo que oculta los rellenos, pero muestra las extrusiones, las líneas de las siluetas y las formas intermedias de las mezclas. Los mapas de bits se muestran monocromos.

Véase también visualización de líneas de dibujo simples.

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Interfaz y controlador estándar, creado por Microsoft, para cargar imágenes desde dispositivos periféricos, como escáneres y cámaras digitales.

Z

ZIP

Técnica de compresión de archivos sin pérdida que da como resultado un tamaño de archivo más pequeño y mayor rapidez de procesamiento.

zona activa

Distancia desde el margen derecho en la que comienza la separación silábica de las palabras.

zona interactiva

Área de un objeto en la que se puede hacer clic para ir a la dirección especificada por un URL.

zoom

Función que permite reducir o ampliar la vista de un dibujo. Puede ampliar para ver más detalles o reducir para obtener una vista más general.