

Copyright © 2000 COREL CORPORATION y COREL CORPORATION LIMITED. Reservados todos los derechos.

Manual del usuario de Corel R.A.V.E.™ 10

El contenido de este manual y del software de Corel R.A.V.E.™ relacionado con él son propiedad de Corel Corporation y Corel Corporation Limited y de quienes otorgan sus respectivas licencias; tanto el software como el manual están protegidos por las leyes de copyright. Se prohíbe estrictamente toda reproducción parcial o completa. Si desea obtener más información sobre los derechos de copyright, consulte la sección Acerca de del menú Ayuda del software.

Reconocimientos respecto al software

Este manual fue diseñado y creado utilizando el galardonado software de edición de gráficos Corel®. Se utilizó WordPerfect® y Corel VENTURA™ para generar el manual y las ilustraciones se crearon con CorelDRAW® y Corel PHOTO-PAINT®.



# Tabla de Contenido

---

## INTRODUCCIÓN

Corel® R.A.V.E.™ . . . . .	3
Acerca de Corel Corporation . . . . .	3
Instalación y desinstalación de componentes . . . . .	4
Registro de Corel R.A.V.E. . . . .	5
Inicio y salida de Corel R.A.V.E. . . . .	5
Acceso a la Ayuda . . . . .	5
Descripción de la barra de herramientas . . . . .	7
Descripción de la caja de herramientas . . . . .	8
Descripción de la ventana acoplable Línea de tiempo . . . . .	10
Descripción de los controles de reproducción de películas . . . . .	12
<b>Procedimientos iniciales . . . . .</b>	<b>13</b>
Inicio y apertura de películas. . . . .	14
Importación de archivos . . . . .	15
Definición de las propiedades de películas . . . . .	18
Almacenamiento de películas. . . . .	20
Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones . . . . .	21
Configuración de las reglas . . . . .	22
Configuración de la cuadrícula . . . . .	23
Configuración de líneas guía . . . . .	24
Aplicación de zoom y visualización panorámica . . . . .	25
Previsualización de fotogramas . . . . .	26
Operaciones con visualizaciones . . . . .	27

## CREACIÓN DE ANIMACIÓN

<b>Creación de animación . . . . .</b>	<b>31</b>
Explicación de métodos y términos de animación . . . . .	31
Definición de la duración de los objetos. . . . .	32
Interpolación de objetos . . . . .	33
Animación de mezclas . . . . .	37
Animación de objetos fotograma a fotograma . . . . .	39
Utilización de archivos GIF animados . . . . .	39
Previsualización de animaciones . . . . .	39
Modificación de animaciones. . . . .	40

Adición de sonido . . . . .	42
Repetición de objetos animados . . . . .	42
Referencia: Creación de animación . . . . .	43
<b>Creación de objetos interactivos . . . . .</b>	<b>45</b>
Creación de imágenes cambiantes . . . . .	45
Modificación de imágenes cambiantes . . . . .	47
Repetición de animación en imágenes cambiantes . . . . .	48
Adición de sonido a imágenes cambiantes . . . . .	49
Creación de hipervínculos . . . . .	50

## Dibujo

<b>Operaciones con líneas, contornos y pinceladas . . . . .</b>	<b>53</b>
Dibujo de líneas . . . . .	53
Aplicación de pinceladas . . . . .	56
<b>Dibujo de formas . . . . .</b>	<b>59</b>
Dibujo de rectángulos y cuadrados . . . . .	59
Dibujo de elipses, círculos, arcos y sectores circulares . . . . .	60
Dibujo de polígonos y estrellas . . . . .	61
Dibujo de espirales . . . . .	62
Dibujo de cuadrículas . . . . .	63
Dibujo de formas predefinidas . . . . .	64
<b>Operaciones con objetos . . . . .</b>	<b>67</b>
Selección de objetos . . . . .	67
Copia, duplicación y eliminación de objetos . . . . .	69
Colocación de objetos . . . . .	70
Asignación de tamaño y aplicación de escala a los objetos . . . . .	72
Inclinación y estiramiento de objetos . . . . .	73
Rotación y reflejo de objetos . . . . .	74
Cambio de orden de los objetos . . . . .	76
Agrupación y combinación de objetos . . . . .	77
Alineación, distribución y procedimiento para encajar objetos . . . . .	78
Clonación de objetos . . . . .	79
Mezcla de objetos . . . . .	80
Diseminación de objetos a lo largo de una línea . . . . .	85
Dibujo de líneas de cota y flujo . . . . .	87
<b>Asignación de forma a objetos . . . . .</b>	<b>91</b>

Aplicación de efectos de distorsión . . . . .	91
Asignación de forma a objetos mediante envolturas. . . . .	93
Operaciones con objetos de curvas . . . . .	94
Creación de objetos PowerClip . . . . .	97
Referencia: Asignación de forma a objetos . . . . .	99
<b>Creación de objetos activados en la Web. . . . .</b>	<b>101</b>
Creación de texto compatible con la Web . . . . .	101
Uso de objetos de Internet preestablecidos . . . . .	102
Creación de imágenes cambiantes . . . . .	103
Operaciones con marcadores e hipervínculos . . . . .	105
<b>Aplicación de rellenos a objetos . . . . .</b>	<b>109</b>
Aplicación de rellenos uniformes . . . . .	109
Aplicación de rellenos degradados . . . . .	110
Aplicación de rellenos de patrón . . . . .	111
Aplicación de rellenos de textura . . . . .	113
Operaciones con rellenos . . . . .	115
<b>Operaciones con color . . . . .</b>	<b>117</b>
Elección de los colores . . . . .	117
Operaciones con paletas personalizadas . . . . .	121
Reproducción exacta de los colores . . . . .	123
Referencia: Operaciones con color . . . . .	127
<b>Aplicación de efectos tridimensionales a objetos . . . . .</b>	<b>131</b>
Aplicación de siluetas a objetos . . . . .	131
Aplicación de perspectiva a objetos . . . . .	133
Creación de extrusiones de vector . . . . .	134
Creación de extrusiones de mapa de bits . . . . .	139
Creación de sombras . . . . .	141
<b>Cambio de la transparencia de objetos . . . . .</b>	<b>145</b>
Aplicación de una transparencia . . . . .	145
Aplicación de modos de fusión . . . . .	149
<b>Operaciones con imágenes de mapa de bits . . . . .</b>	<b>151</b>
Adición de imágenes de mapa de bits . . . . .	151
Recorte y edición de imágenes de mapa de bits . . . . .	152
Aplicación de efectos especiales a las imágenes de mapa de bits . . . . .	153
Aplicación de efectos de color y tono . . . . .	155
<b>Tratamiento de textos . . . . .</b>	<b>159</b>

Adición y selección de texto . . . . .	159
Búsqueda, edición y conversión de texto . . . . .	160
Desplazamiento de texto . . . . .	162
Modificación del aspecto del texto . . . . .	162
Asignación de formato a texto de párrafo . . . . .	163
Desplazamiento, rotación y espaciado de texto . . . . .	168
Alineación de texto . . . . .	170
Combinación y vinculación de marcos de texto de párrafo . . . . .	170
Incorporación de gráficos y adición de símbolos . . . . .	172
Visualización de caracteres no imprimibles . . . . .	174
Asignación de idiomas distintos al texto . . . . .	174
Temas relacionados . . . . .	175
Utilización de Sinónimos . . . . .	179
Personalización de las herramientas de escritura . . . . .	180
Personalización de las opciones de búsqueda . . . . .	182
Utilización de las revisiones de estilos . . . . .	184
Utilización de las clases de reglas . . . . .	187
Análisis de un dibujo . . . . .	189
Utilización de las listas de palabras del usuario . . . . .	192
Operaciones con idiomas . . . . .	195
<b>Asignación de forma a texto . . . . .</b>	<b>199</b>
Adaptación de texto de párrafo alrededor de objetos y texto . . . . .	199
Adaptación de texto a trayectos . . . . .	200

## Salida

<b>Exportación y publicación de películas . . . . .</b>	<b>205</b>
Exportación de películas . . . . .	205
Publicación de películas en la Web . . . . .	206
<b>Impresión . . . . .</b>	<b>209</b>
Impresión del trabajo . . . . .	209
Diseño de trabajos de impresión . . . . .	211
Previsualización de trabajos de impresión . . . . .	212
Aplicación de estilos de impresión . . . . .	214
Ajuste de los trabajos de impresión . . . . .	215
Impresión exacta de los colores . . . . .	217
Impresión en una impresora PostScript. . . . .	218

Utilización del asistente Imprimir fusión . . . . .	221
Impresión comercial . . . . .	222
Preparación de trabajos de impresión para un servicio de filmación . . . . .	223
Operaciones con diseños de imposición . . . . .	224
Impresión de marcas de impresora . . . . .	227
Mantenimiento de vínculos OPI . . . . .	230
Impresión de separaciones de color . . . . .	231
Operaciones con sobreimpresión de colores . . . . .	233
Especificación de la configuración de sobreimpresión en RIP . . . . .	235
Impresión en película . . . . .	238
Referencia: impresión comercial . . . . .	239



# INTRODUCCIÓN





Corel® R.A.V.E.™ es un completo programa de animación basado en objetos con el que resulta muy fácil crear una gran variedad de gráficos animados: desde logotipos animados y controles de navegación a gráficos animados interactivos para la World Wide Web. Esta aplicación combina las habituales funciones gráficas y la interfaz de usuario de CorelDRAW con un conjunto de funciones de animación de gran potencia, pero muy fáciles de usar.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Corel Corporation
- Instalación y desinstalación de componentes
- Registro de Corel R.A.V.E.
- Inicio y salida de Corel R.A.V.E.
- Acceso a la Ayuda
- Términos de Corel R.A.V.E.
- Barra de herramientas
- Caja de herramientas
- Ventana acoplable **Línea de tiempo**
- Controles de reproducción de películas

## **ACERCA DE COREL CORPORATION**

Corel Corporation está reconocida como una de las primeras empresas a nivel mundial en el desarrollo de soluciones de software para aplicaciones gráficas y empresariales, y de entornos operativos para plataformas Windows, Linux, UNIX, Macintosh y Java. También desarrolla soluciones para Internet que incluyen aplicaciones, comercio electrónico y servicios en línea. Para acceder a estos servicios y obtener más información sobre Corel y sus productos, consulte [www.corel.com/](http://www.corel.com/) o [www.corelcity.com/](http://www.corelcity.com/) en Internet. La sede central de Corel se encuentra en Ottawa, Canadá. Las acciones ordinarias de Corel cotizan en el mercado de valores NASDAQ (símbolo: CORL) y en la bolsa de Toronto (símbolo: COR).

## **EN COREL NOS INTERESA SU OPINIÓN**

Si tiene cualquier comentario que hacer sobre la documentación de Corel R.A.V.E., envíenoslo por correo electrónico a la dirección [drawdoc@corel.ca](mailto:drawdoc@corel.ca) o por correo ordinario a la dirección siguiente:

Creative Products Documentation Manager  
Corel Corporation  
1600 Carling Avenue  
Ottawa, Ontario, Canadá  
K1Z 8R7

Corel no puede responder a cada mensaje de forma personalizada, pero, si lo desea, puede consultar la página Web de Corel R.A.V.E. para conocer las últimas novedades sobre los productos y obtener sugerencias e información de actualización. La página Web de Corel R.A.V.E. se encuentra en <http://www.corel.com/draw10/index.htm> en Internet.

## **INSTALACIÓN Y DESINSTALACIÓN DE COMPONENTES**

El Asistente de instalación Corel facilita el proceso de instalación y desinstalación de las aplicaciones Corel. Con el Asistente de instalación es posible

- Instalar cualquier aplicación Corel incluida en el paquete de software
- Añadir componentes a las aplicaciones instaladas
- Actualizar los archivos y configuraciones de las aplicaciones instaladas
- Desinstalar todos o algunos de los componentes de las aplicaciones Corel

### **PARA INSTALAR COREL R.A.V.E.**

- 1 Cierre todas las aplicaciones.
- 2 Inserte el CD 1 de Corel DRAW en la unidad de CD.  
Si el Asistente de instalación Corel no se inicia automáticamente, haga clic en **Inicio** ► **Ejecutar** en la barra de tareas de **Windows** y escriba D:\Setup, donde D es la letra que corresponde a la unidad de CD.
- 3 Haga clic en **Instalar Corel R.A.V.E.**
- 4 Siga las instrucciones del Asistente de instalación Corel.

### **PARA INSTALAR COMPONENTES NUEVOS O ACTUALIZAR LA INSTALACIÓN EXISTENTE**

- 1 Cierre todas las aplicaciones.
- 2 Inserte el CD 1 de Corel DRAW en la unidad de CD.  
Si el Asistente de instalación Corel no se inicia automáticamente, haga clic en **Inicio** ► **Ejecutar** en la barra de tareas de **Windows** y escriba D:\Setup, donde D es la letra que corresponde a la unidad de CD.
- 3 Seleccione una de las opciones que se indican a continuación y siga las instrucciones del Asistente de instalación Corel:
  - Añadir nuevos componentes

- Actualizar instalación actual
- Instalación personalizada

#### **PARA DESINSTALAR COREL R.A.V.E.**

- 1 Haga clic en el botón **Inicio** en la barra de tareas de Windows y después en **Programas ▶ CorelDRAW 10 ▶ Instalación y notas ▶ Asistente de desinstalación Corel**.
- 2 Siga las instrucciones del **Asistente de desinstalación Corel**.

#### **REGISTRO DE COREL R.A.V.E.**

Para poder recibir asistencia técnica, debe registrarse como usuario de Corel R.A.V.E. Los usuarios registrados reciben nuestro boletín por correo electrónico. En él encontrarán información sobre nuevos productos y actualizaciones, descargas gratuitas, sugerencias y ofertas especiales. Si dispone de conexión a Internet, puede registrarse siguiendo las instrucciones que aparecen durante la instalación. También puede registrar su copia de Corel R.A.V.E. a través de Internet después de la instalación.

#### **PARA REGISTRARSE COMO USUARIO DE COREL R.A.V.E.**

- 1 Haga clic en el botón **Inicio** de la barra de tareas de Windows y después en **Programas ▶ CorelDRAW 10 ▶ Instalación y notas ▶ Registro Corel**.
- 2 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

#### **Inicio y salida de COREL R.A.V.E.**

Puede iniciar Corel R.A.V.E. desde la barra de tareas de Windows y finalizar la sesión de Corel R.A.V.E. desde la aplicación.

#### **PARA INICIAR O SALIR DE COREL R.A.V.E.**

<b>Para</b>	<b>Realice lo siguiente</b>
Iniciar Corel R.A.V.E.	En la barra de tareas de Windows, haga clic en <b>Inicio ▶ Programas ▶ Corel R.A.V.E.</b>
Salir de Corel R.A.V.E.	Haga clic en <b>Archivo ▶ Salir</b> .

#### **ACCESO A LA Ayuda**

Corel R.A.V.E. tiene una amplia variedad de herramientas que le ayudarán a utilizar la aplicación:

- **Manual del usuario de Corel R.A.V.E.:** documentación impresa que explica los conceptos y características de Corel R.A.V.E. e indica los procedimientos para la mayoría de las tareas que se realizan.
- **Ayuda en línea:** accede a los temas de Ayuda a través del índice de materias, el índice alfabético o la herramienta de búsqueda por palabras/expresiones.
- **Ayuda contextual:** es un tipo de Ayuda en línea que aporta información sobre elementos específicos de la aplicación.

- **CoreITUTOR:** consta de una serie de lecciones prácticas que permiten conocer las principales funciones de la aplicación.
- **Ayuda emergente:** muestra el nombre de una herramienta cuando se la señala.
- **Barra de estado:** muestra información adicional sobre la tarea que está realizándose.

#### PARA ACCEDER A LA AYUDA EN LÍNEA

- 1 Haga clic en **Ayuda ▶ Temas de Ayuda**.
2. Haga clic en una de las fichas siguientes:
  - **Contenido:** permite elegir un tema en una sección de la Ayuda en línea.
  - **Índice:** permite localizar temas utilizando el índice alfabético.
  - **Buscar:** permite localizar temas buscando una determinada palabra o frase en la Ayuda en línea.

También es posible imprimir	Realice lo siguiente
Una sección completa de la Ayuda	Haga clic en un título de la página <b>Contenido</b> y después en <b>Imprimir</b> .
Un tema de Ayuda	Haga clic en el botón <b>Imprimir</b> de la ventana <b>Ayuda</b> .



- Después de acceder a un tema de la Ayuda en línea, puede acceder a temas relacionados si hace clic en el texto resaltado en verde o en los botones Procedimiento, Temas relacionados o Introducción.

#### PARA ACCEDER A LA AYUDA CONTEXTUAL

Para acceder a la Ayuda contextual sobre	Realice lo siguiente
Cuadros de diálogo	Haga clic en el botón <b>¿Qué es esto?</b>  del cuadro de diálogo y después en el elemento sobre el que desee obtener información.
Comandos de los menús	Señale el comando y presione la tecla F1.
Herramientas y	Haga clic en el botón <b>¿Qué es esto?</b>  de la barra de herramientas y después en el elemento sobre el que desee información.
Ventanas acoplables	Haga clic en el botón <b>¿Qué es esto?</b>  de la barra de herramientas y después en el elemento sobre el que desee información.
Barra de estado	Haga clic en el botón <b>¿Qué es esto?</b>  de la barra de herramientas y después en el elemento sobre el que desee información.

## PARA VER LA Ayuda EMERGENTE

- Señale un icono o un botón.

## TÉRMINOS DE COREL R.A.V.E.

Antes de empezar a utilizar Corel R.A.V.E., le conviene familiarizarse con los términos siguientes.

Término	Descripción
Objeto	Elemento independiente que puede modificarse. Se consideran objetos las imágenes de mapa de bits, las formas, las líneas, las curvas, los símbolos y el texto.
Película	Proyecto de animación creado en Corel R.A.V.E. Una película consta de una sucesión de fotogramas.
Escena	Área en la que se añaden objetos a una película, se compone el contenido de los fotogramas y se comprueban los resultados de animación.
Ventana acoplable Línea de tiempo	Ventana en la que se animan, organizan y coordinan los objetos de una película.
Caja de herramientas	Barra acoplable de herramientas para crear, rellenar y modificar objetos de la escena.
Menú lateral	Botón que abre un grupo de botones de herramientas relacionadas.
Barra de propiedades	Barra acoplable con comandos relacionados con herramientas activas. Por ejemplo, al hacer clic en la herramienta Texto, la Barra de propiedades muestra comandos de creación y modificación de texto.
Barra de herramientas	Barra acoplable que contiene accesos directos a comandos de menú u otros.
Carpeta de recortes	Ventana acoplable en la que es posible guardar y utilizar clipart, fotografías, rellenos y contornos mientras se trabaja.
Texto artístico	Texto al que se pueden aplicar efectos especiales, como sombras.
Texto de párrafo	Texto que se puede utilizar para añadir bloques de texto a los proyectos.
Miniaturas	Representación de las imágenes en tamaño reducido y con baja resolución.

## Descripción de la barra de herramientas

La barra de herramientas se compone de botones que sirven de acceso directo a muchos comandos de los menús.

Presione este botón	Para
	Iniciar una película nueva
	Abrir una película o un gráfico

	Guardar una película
	Imprimir el contenido de fotogramas por separado
	Cortar los objetos seleccionados y almacenarlos en el Portapapeles
	Copiar los objetos seleccionados en el Portapapeles
	Pegar el contenido del Portapapeles en una película
	Deshacer una o varias acciones
	Rehacer una o varias acciones
	Importar un archivo
	Exportar un archivo
	Establecer un nivel de ampliación
	Iniciar aplicaciones Corel
	Acceder a la página Web Comunidad de gráficos de Corel
	Acceder a la Ayuda contextual

## DESCRIPCIÓN DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS

Los menús laterales contienen un conjunto de herramientas relacionadas. Una flecha pequeña en el ángulo superior derecho de un botón de la caja de herramientas indica un menú lateral. Por ejemplo,  identifica el menú lateral **Editar forma**.

La tabla siguiente incluye la descripción de los menús laterales y las herramientas que contienen.

Menú lateral	Descripción
	El menú lateral <b>de edición de forma</b> permite acceder a las herramientas <b>Forma</b> , <b>Cuchillo</b> y <b>Borrador</b> .
	El menú lateral <b>Zoom</b> permite acceder a las herramientas <b>Zoom</b> y <b>Panorámica</b> .
	El menú lateral <b>de curva</b> permite acceder a las herramientas <b>Mano alzada</b> , <b>Bézier</b> y <b>Medios artísticos</b> .
	El menú lateral <b>Objeto</b> permite acceder a las herramientas <b>Polígono</b> , <b>Espiral</b> y <b>Papel gráfico</b> .
	El menú lateral <b>Formas perfectas</b> permite acceder a las herramientas <b>Formas básicas</b> , <b>Formas de flecha</b> , <b>Formas de diagrama de flujo</b> , <b>Formas de estrella</b> y <b>Formas de notas</b> .

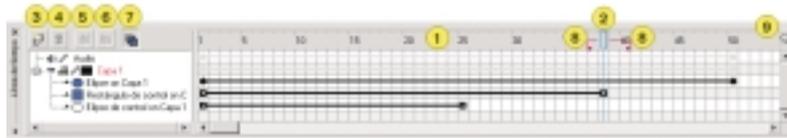
	El menú lateral de <b>herramientas interactivas</b> permite acceder a las herramientas <b>Mezcla interactiva</b> , <b>Silueta interactiva</b> , <b>Distorsión interactiva</b> , <b>Envoltura interactiva</b> , <b>Sombra interactiva</b> y <b>Transparencia interactiva</b> .
	El menú lateral <b>Cuentagotas</b> permite acceder a las herramientas <b>Cuentagotas</b> y <b>Bote de pintura</b> .
	El menú lateral <b>Contorno</b> permite acceder a los cuadros de diálogo <b>Pluma del contorno</b> y <b>Color del contorno</b> y a una selección de contornos de diversa anchura.
	El menú lateral <b>Relleno</b> permite acceder a <b>Color de relleno</b> , <b>Relleno degradado</b> , <b>Relleno de patrón</b> , <b>Relleno de textura</b> y a la ventana acoplable <b>Color</b> .
	El menú lateral <b>Relleno interactivo</b> permite acceder a las herramientas <b>Relleno interactivo</b> y <b>Relleno interactivo de malla</b> .

Herramienta	Descripción
	La herramienta <b>Selección</b> permite seleccionar y transformar objetos.
	La herramienta <b>Forma</b> permite modificar la forma de los objetos.
	La herramienta <b>Cuchillo</b> permite cortar los objetos.
	La herramienta <b>Borrador</b> permite eliminar áreas de un dibujo.
	La herramienta <b>Zoom</b> permite cambiar el nivel de ampliación de la escena.
	La herramienta <b>Mano</b> permite mover la visualización de la escena.
	La herramienta <b>Mano alzada</b> permite dibujar líneas y curvas.
	La herramienta <b>Bézier</b> permite dibujar curvas utilizando un estilo de dibujo por conexión de puntos.
	La herramienta <b>Medios artísticos</b> proporciona acceso a las herramientas <b>Prestablecido</b> , <b>Pincel</b> , <b>Diseminador</b> , <b>Pluma caligráfica</b> y <b>Presión</b> .
	La herramienta <b>Rectángulo</b> permite dibujar rectángulos y cuadrados.
	La herramienta <b>Elipse</b> permite dibujar elipses y círculos.
	La herramienta <b>Polígono</b> permite dibujar polígonos y estrellas.
	La herramienta <b>Espiral</b> permite dibujar espirales simétricas y logarítmicas.
	La herramienta <b>Papel gráfico</b> permite dibujar una cuadrícula de líneas similares a las del papel gráfico.

	La herramienta <b>Formas básicas</b> permite añadir objetos elegidos de entre un conjunto de formas.
	La herramienta <b>Formas de flecha</b> permite dibujar flechas con diferentes formas, direcciones y número de puntas.
	La herramienta <b>Formas de diagrama de flujo</b> permite dibujar símbolos de diagramas de flujo.
	La herramienta <b>Formas de estrella</b> permite dibujar formas de cintas y explosiones.
	La herramienta <b>Formas de notas</b> permite dibujar formas para notas y etiquetas.
	La herramienta <b>Texto</b> permite escribir texto artístico y de párrafo.
	La herramienta <b>Mezcla interactiva</b> permite mezclar dos objetos.
	La herramienta <b>Silueta interactiva</b> permite aplicar una silueta a un objeto.
	La herramienta <b>Distorsión interactiva</b> permite aplicar una distorsión Empujar y tirar, Cremallera o Torbellino a un objeto.
	La herramienta <b>Envoltura interactiva</b> permite distorsionar un objeto.
	La herramienta <b>Sombra interactiva</b> permite aplicar una sombra a un objeto.
	La herramienta <b>Transparencia interactiva</b> permite aplicar transparencias a los objetos.
	La herramienta <b>Cuentagotas</b> permite elegir un relleno de un objeto en la ventana de dibujo.
	La herramienta <b>Bote de pintura</b> permite aplicar un relleno elegido en un objeto de la ventana de dibujo con la herramienta <b>Cuentagotas</b> .
	La herramienta <b>Contorno</b> abre un menú lateral que permite establecer las propiedades de los contornos de los objetos.
	La herramienta <b>Relleno</b> abre un menú lateral que permite establecer las propiedades de relleno de los objetos.
	La herramienta <b>Relleno interactivo</b> permite aplicar varios rellenos a los objetos.
	La herramienta <b>Relleno interactivo de malla</b> permite aplicar cuadrículas de malla a los objetos.

## Descripción de la VENTANA ACOPLABLE LÍNEA DE TIEMPO

La ventana acoplable Línea de tiempo permite crear animación. Cuando se añaden objetos a una escena, Corel R.A.V.E. los incluye en una lista en la sección izquierda de la ventana acoplable Línea de tiempo y los añade a la línea de tiempo. Al principio, sólo existen objetos en un fotograma. La línea de tiempo sirve para prolongar la vida de cada objeto por separado y añadir fotogramas clave para modificar los objetos en el tiempo. Si desea obtener más información sobre la prolongación y modificación de los objetos en relación al tiempo, consulte “Creación de animación”.



La ventana acoplable **Línea de tiempo** se muestra de forma predeterminada, pero puede ocultarse temporalmente para obtener mejor visualización.

El contenido de una película puede organizarse, animarse y coordinarse con los controles y elementos siguientes de la ventana acoplable Línea de tiempo.

Control o elemento	Descripción
Cabeza de reproducción	La cabeza de reproducción muestra qué fotograma de la película aparece en la escena y permite recorrer los fotogramas.
Botón Añadir capa	El botón <b>Nueva capa</b> permite añadir capas nuevas para organizar los objetos de la película.
Botón Eliminar capa	El botón <b>Eliminar capa</b> permite borrar capas innecesarias.
Botón Insertar fotograma clave	El botón <b>Insertar fotograma clave</b> permite añadir fotogramas clave.
Botón Eliminar fotograma clave	El botón <b>Eliminar fotograma clave</b> permite borrar fotogramas clave.
Botón de papel de cebolla	El botón <b>Papel de cebolla</b> permite ver el contenido de varias capas en la escena.
Tiradores de papel de cebolla	Los <b>tiradores de papel de cebolla</b> permiten elegir el rango de fotogramas que desea verse en la escena.
Control de zoom	El <b>control de zoom</b> permite aplicar escala al encabezado del fotograma para ver más o menos fotogramas en la ventana acoplable Línea de tiempo.

#### **PARA MOSTRAR U OCULTAR LA VENTANA ACOPABLE LÍNEA DE TIEMPO**

- Haga clic en **Película ▶ Línea de tiempo**.

## Descripción de los controles de reproducción de películas

Los controles de reproducción de películas situados en la esquina inferior izquierda de la ventana de dibujo permiten previsualizar las películas creadas en Corel R.A.V.E.

Control de reproducción	Descripción
	Permite reproducir una película.
	Permite detener la película.
	Permite ver el fotograma anterior al actual.
	Permite ver el fotograma siguiente.
	Permite rebobinar hasta el principio de la película.
	Permite ver el último fotograma de la película.



## PROCEDIMIENTOS INICIALES

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Funcionamiento de Corel R.A.V.E.
- Inicio y apertura de películas
- Importación de archivos
- Definición de las propiedades de películas
- Almacenamiento de películas
- Cómo deshacer, rehacer y repetir acciones
- Configuración de las reglas
- Configuración de la cuadrícula
- Definición de líneas guía
- Aplicación de zoom y visualización panorámica
- Previsualización de fotogramas
- Operaciones con visualizaciones

### **FUNCIONAMIENTO DE COREL R.A.V.E.**

Corel R.A.V.E. permite crear películas siguiendo estas instrucciones:

- 1 Inicie un proyecto de película:** inicie un proyecto de película nuevo o abra un gráfico. Si desea obtener más información sobre el inicio de una película, consulte “Inicio y apertura de películas”. También puede establecer las propiedades de la película, como el tamaño y la velocidad de los fotogramas, y el fondo. Si desea obtener más información sobre la definición de las propiedades de una película, consulte “Definición de las propiedades de películas”.
- 2 Cree el contenido de la película:** utilice las herramientas de dibujo y efectos para crear y modificar objetos y texto o importe trabajos artísticos creados en otras aplicaciones. Si desea obtener más información sobre la creación de dibujos, consulte “Dibujo de formas, líneas y pinceladas”.

- 3 **Anime, previsualice y modifique el contenido de la película:** utilice la ventana acoplable Línea de tiempo para prolongar la duración de los objetos de una película modificándolos en el tiempo. A medida que vaya animando cada objeto, podrá previsualizar la película y coordinar los objetos animados. Si desea obtener más información sobre la animación de objetos, consulte “Creación de animación”. Si desea obtener más información sobre la previsualización de animaciones, consulte “Previsualización de animaciones”. Si desea obtener más información sobre la modificación y coordinación de objetos animados, consulte “Modificación de animaciones”.
- 4 **Añada sonido e interactividad:** añada gráficos o botones de sonido e interactivos para avivar aun más la película. Si desea obtener más información sobre las operaciones con sonido, consulte “Adición de sonido”. Si desea obtener más información sobre la adición de elementos interactivos a una película, consulte “Creación de objetos interactivos”.
- 5 **Exporte la película:** cuando finalice la película, podrá compartirla si la exporta a un formato de animación estándar. Si desea obtener más información sobre la exportación de películas, consulte “Exportación y publicación de películas”.

## Inicio y apertura de películas

Es posible iniciar un proyecto de película nuevo o utilizar un gráfico importado. Si desea obtener más información sobre la importación de archivos, consulte “Importación de archivos”.

También puede abrir películas guardadas en formato Corel R.A.V.E. (.clk) para modificarlas.

Corel R.A.V.E. permite utilizar clipart, fotografías y archivos de sonido para iniciar o mejorar películas. Se puede acceder a estos archivos mediante botones para examinar o bien realizando búsquedas.

### PARA INICIAR O ABRIR UNA PELÍCULA

Para	Realice lo siguiente
Iniciar una película nueva	Haga clic en <b>Archivo</b> ▶ <b>Nuevo</b> .
Abrir un gráfico o una película	Haga clic en <b>Archivo</b> ▶ <b>Abrir</b> , elija la unidad y la carpeta donde esté almacenado el archivo y haga doble clic en un nombre de archivo.



- Para abrir una película, también puede hacer clic en el botón **Abrir** de la barra de herramientas.
- Para ver una miniatura de un gráfico o el primer fotograma de una película, active la casilla de selección **Previsualización**.

### PARA LOCALIZAR Y ABRIR CLIPART, FOTOGRAFÍAS Y ARCHIVOS DE SONIDO

- 1 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Carpeta de recortes** ▶ **Examinar**.

- 2 Desplácese hasta un archivo almacenado en su PC o en el CD de la unidad de CD.



- Para examinar en línea, haga clic en el botón Contenido en la Web .
- El contenido de Corel en la página Web es un sitio http:// protocol al que sólo puede accederse a través de la ventana acoplable **Carpeta de recortes**.

#### PARA BUSCAR CLIPART, FOTOGRAFÍAS Y ARCHIVOS DE SONIDO

- 1 Haga clic en Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Carpeta de recortes ▶ Buscar.
- 2 Escriba una palabra de búsqueda en el cuadro **Buscar**.
- 3 Haga clic en el botón **Buscar**.



- Para especificar cómo se mostrará el resultado de la búsqueda, haga clic en uno de los botones siguientes: **Iconos grandes**, **Iconos pequeños**, **Iconos de lista** o **Vista Detalle**.

#### IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS

Corel R.A.V.E. permite importar archivos creados en otras aplicaciones para utilizarlos en proyectos de películas. Por ejemplo, puede importar archivos guardados en formato JPEG o GIF. Si desea obtener más información sobre formatos de archivo, consulte “Formatos de archivo”.

También puede importar un archivo y colocarlo en la ventana de aplicación activa como un objeto. El archivo importado se convierte en parte del archivo activo. También puede importar un archivo abriéndolo en una nueva ventana de aplicación. Si desea obtener más información sobre la apertura de un archivo en una nueva ventana de aplicación, consulte “Para iniciar o abrir una película”.

#### PARA IMPORTAR UN ARCHIVO

- 1 Haga clic en Archivo ▶ Importar.
- 2 Elija la unidad y la carpeta en que esté almacenado el archivo.
- 3 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.
- 4 Haga clic en el nombre del archivo.
- 5 Active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
  - **Vincular mapa de bits externamente:** permite vincular el mapa de bits externamente en lugar de guardarlo en un archivo.
  - **Combinar mapa de bits multicapa:** permite importar imágenes de mapa de bits que contengan varias capas.
  - **Comprobar marca al agua:** permite comprobar si hay una marca al agua Digimarc codificada cuando se importan archivos.

- **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** permite utilizar la configuración predeterminada del filtro sin abrir el cuadro de diálogo.
- 6 Haga clic en **Importar**.
  - 7 Coloque el cursor de inicio de colocación de importación donde desee importar el objeto y haga clic.

#### **PARA VOLVER A MUESTREAR UN GRÁFICO AL IMPORTARLO**

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Importar**.
- 2 Elija la unidad y la carpeta donde está guardado el archivo.
- 3 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.
- 4 Haga clic en el nombre de archivo.
- 5 Active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
  - **Vincular mapa de bits externamente:** permite vincular una imagen de mapa de bits externamente, en lugar de guardarla en un archivo.
  - **Combinar mapa de bits multicapa:** permite importar imágenes de mapa de bits que contienen varias capas.
  - **Comprobar marca al agua:** permite comprobar una marca al agua Digimarc codificada al importar archivos.
  - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** permite utilizar las configuraciones predeterminadas del filtro sin abrir su cuadro de diálogo.
- 6 Elija **Nuevo muestreo** en el cuadro de lista situado junto al cuadro de lista **Tipo de archivo**.
- 7 Haga clic en **Importar**.
- 8 En el cuadro de diálogo **Volver a muestrear la imagen**, escriba valores en cualquiera de los siguientes cuadros:
  - **Anchura:** especifica la anchura del gráfico.
  - **Altura:** especifica la altura del gráfico.
  - **Porcentaje:** especifica el porcentaje de nuevo muestreo del gráfico.
- 9 Escriba valores en los siguientes cuadros de la sección **Resolución**.
  - **Horizontal:** permite especificar la resolución horizontal del gráfico en píxeles o puntos por pulgada (ppp).
  - **Vertical:** permite especificar la resolución vertical del gráfico en píxeles o puntos por pulgada (ppp).



- Si se abre un cuadro de diálogo para el formato de importación, especifique las opciones que desee. Si desea obtener información detallada sobre los formatos de archivo, consulte “Formatos de archivo” en la Ayuda línea.
  - No es posible aumentar la resolución de archivo al importarlo.
- 
- 



- Puede cambiar la unidad de medida eligiendo un tipo de unidad en el cuadro de lista Unidades.
- 
- 

### PARA RECORTAR UN GRÁFICO AL IMPORTARLO

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Importar**.
- 2 Elija la carpeta y la unidad donde está guardado el archivo.
- 3 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.
- 4 Haga clic en el nombre de archivo.
- 5 Active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
  - **Vincular mapa de bits externamente:** permite vincular una imagen de mapa de bits externamente, en lugar de guardarla en un archivo.
  - **Combinar mapa de bits multicapa:** permite importar imágenes de mapa de bits que contienen varias capas.
  - **Comprobar marca al agua:** permite comprobar una marca al agua Digimarc codificada al importar archivos.
  - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** permite utilizar las configuraciones predeterminadas del filtro sin abrir su cuadro de diálogo.
- 6 Elija **Recortar** en el cuadro de lista que aparece junto al cuadro de lista **Tipo de archivo**.
- 7 Haga clic en **Importar**.
- 8 Escriba valores en cualquiera de los cuadros siguientes:
  - **Superior:** especifica el área que se quitará de la parte superior del gráfico.
  - **Izquierda:** especifica el área que se quitará del borde izquierdo del gráfico.
  - **Anchura:** especifica la anchura del gráfico que desee mantener.
  - **Altura:** especifica la altura del gráfico que desee mantener.
- 9 Arrastre el cuadro de selección en la ventana de previsualización.



- Al importar mapas de bits de 16 colores, se convierten automáticamente a 256 colores.
- 
-



- Es posible cambiar las unidades de medida eligiendo un tipo de unidad del cuadro de lista Unidades.
- 

## **Definición de las propiedades de películas**

Cuando se crea una película, lo primero que hay que hacer es establecer el tamaño y la velocidad de los fotogramas y elegir un fondo.

En Corel R.A.V.E. la duración de los objetos de la película determina la longitud de ésta. La longitud de una película de Corel R.A.V.E. no puede establecerse de antemano, ya que varía a medida que se prolonga la duración de los objetos que contiene. Si desea obtener más información sobre la definición de la duración de los objetos, consulte "Definición de la duración de los objetos".

### **Definición del tamaño y la velocidad de los fotogramas de una película**

Una película consta de una sucesión de fotogramas de igual tamaño (de forma predeterminada, 500 X 500 píxeles). El tamaño de los fotogramas de una película puede personalizarse especificando su anchura y altura.

La velocidad de fotogramas es el número de fotogramas que se reproducen por segundo. Afecta a la continuidad de la animación y al tamaño de archivo de la película. Normalmente, con una velocidad alta la animación es más continuada y el archivo más grande, mientras que con una velocidad baja la animación es más entrecortada y el archivo más pequeño.

### **Elección de un fondo**

Es posible elegir un fondo de color uniforme o utilizar una imagen de mapa de bits, como un diseño con textura, una fotografía o una imagen clipart, para crear un fondo más complejo o dinámico.

Cuando se utiliza como fondo una imagen de mapa de bits, es preciso vincularla a la película o incorporarla en ella. Si vincula una imagen de mapa de bits a una película y después modifica la imagen origen, el cambio se refleja automáticamente en la imagen de mapa de bits de la película. Por consiguiente, cuando envíe la película a otra persona, deberá enviar también la imagen de mapa de bits vinculada. Si decide incorporar una imagen de mapa de bits a una película, las modificaciones realizadas en la imagen origen no se aplicarán a la imagen incorporada.

La imagen de mapa de bits elegida se dispone en mosaico en la escena. Para crear mosaicos de mayor o menor tamaño, puede cambiar el tamaño del fondo de la imagen de mapa de bits.

Si no necesita fondo puede quitarlo.



*Es posible mejorar una película añadiéndole un fondo.*

#### **PARA ESTABLECER EL TAMAÑO Y LA VELOCIDAD DE LOS FOTOGRAMAS DE UNA PELÍCULA**

- 1 Haga clic en **Película ▶ Configurar película.**
- 2 Escriba valores en los siguientes cuadros:
  - **Anchura**
  - **Altura**
  - **Velocidad de fotogramas**

#### **PARA ELEGIR UN FONDO DE COLOR UNIFORME**

- 1 Haga clic en **Película ▶ Configurar película.**
- 2 En la lista de categorías, haga clic en **Fondo.**
- 3 Active la opción **Sólido.**
- 4 Abra el selector de color y haga clic en un color.

#### **PARA CREAR UN FONDO CON UNA IMAGEN DE MAPA DE BITS**

- 1 Haga clic en **Película ▶ Configurar película.**
- 2 En la lista de categorías, haga clic en **Fondo.**
- 3 Active la opción **Mapa de bits.**
- 4 Haga clic en **Examinar.**
- 5 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Tipo de archivo.**
- 6 Elija la unidad y la carpeta donde esté almacenado el archivo.
- 7 Haga doble clic en el nombre del archivo.

Si desea establecer la altura y anchura del fondo de mapa de bits, active la opción de tamaño personalizado y escriba valores en los cuadros **H** y **V**.

- 8 Active una de las siguientes opciones:
  - **Vinculado**
  - **Incorporado**

### PARA ELIMINAR EL FONDO DE UNA PELÍCULA

- 1 Haga clic en **Película ▶ Configurar película**.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en **Fondo**.
- 3 Active la opción **Sin fondo**.

### ALMACENAMIENTO DE PELÍCULAS

Corel R.A.V.E. permite guardar las películas mientras se trabaja con ellas. Si desea introducir cambios en una película guardada y conservar una copia del original, puede guardarla con otro nombre de archivo. De forma predeterminada, los archivos se guardan en formato de Corel R.A.V.E. (.clk) para que después sea posible abrirlos y modificarlos.

También es posible personalizar la configuración de copia de seguridad automática para que la película se guarde a intervalos regulares.

Para utilizar una película en la Web, primero hay que exportarla. Si desea obtener más información sobre la exportación de películas, consulte “Exportación y publicación de películas”.

### PARA GUARDAR UNA PELÍCULA

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Guardar**.
- 2 Elija la unidad y la carpeta en que desee guardar el archivo.
- 3 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

Si desea especificar opciones de configuración avanzadas, haga clic en **Avanzada**, especifique la configuración que desee en el cuadro de diálogo **Opciones** y haga clic en **Aceptar**.



- Para guardar un archivo, también puede hacer clic en el botón **Guardar**  de la barra de herramientas.
- 

### PARA GUARDAR UNA PELÍCULA CON OTRO NOMBRE DE ARCHIVO

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Guardar como**.
- 2 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
- 3 Haga clic en **Guardar**.

### PARA PERSONALIZAR LA CONFIGURACIÓN DE COPIA DE SEGURIDAD AUTOMÁTICA

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Espacio de trabajo** y haga clic en **Guardar**.
- 3 Active la casilla de selección **Copia de seguridad automática** cada y escriba un valor en el cuadro **minutos**.
- 4 Active una de las siguientes opciones:

- **Guardar copia de seguridad en la misma carpeta que el archivo CLK:** guarda los archivos de copia de seguridad automática en el mismo lugar que la película original y con formato de archivo Corel Motion FX (.clk).
- **Copiar siempre en:** permite especificar la ubicación en que se van a guardar los archivos de copia de seguridad automática.
- Si desea que se cree una copia de seguridad cada vez que guarde una película, active la casilla de selección **Hacer copia de seguridad al guardar**.



- Los archivos de copia de seguridad automática tienen el nombre **Autocopia\_de\_seguridad\_de\_nombre\_de\_archivo** y pueden guardarse en la carpeta que se especifique. Los archivos de copia de seguridad que se crean al guardar se denominan **copia\_de\_seguridad\_de\_nombre\_de\_archivo** y se guardan en la misma carpeta que el archivo actual.

## CÓMO DESHACER, REHACER Y REPETIR ACCIONES

Es posible deshacer las acciones realizadas, empezando por la más reciente. Si no está satisfecho con el resultado de deshacer las acciones, puede rehacerlas. La personalización de la configuración de deshacer permite aumentar o reducir el número de acciones que se pueden deshacer y rehacer.

También puede repetir una acción para crear un efecto visual más intenso.

### PARA DESHACER, REHACER Y REPETIR LAS ACCIONES

Para	Realice lo siguiente
Deshacer una acción	Haga clic en <b>Edición ▶ Deshacer</b> .
Rehacer una acción	Haga clic en <b>Edición ▶ Rehacer</b> .
Deshacer o rehacer una serie de acciones	Haga clic en <b>Herramientas ▶ Ventana acoplable Deshacer</b> , elija una acción de la lista y aplique otra acción al dibujo.
Repetir una acción	Haga clic en <b>Edición ▶ Repetir</b> .



- Cuando se deshace una serie de acciones, se deshacen todas aquellas que se enumeran debajo de la elegida.
- Cuando se rehace una serie de acciones, se rehace la acción elegida y todas las que están enumeradas entre ella y la última acción de deshacer.



- Puede deshacer o rehacer una acción o serie de acciones en la ventana acoplable **Deshacer** si hace clic en la acción que desee que sea la última en realizarse. Las acciones enumeradas debajo de la seleccionada en la lista se desharán o reharán.

### PARA PERSONALIZAR LA CONFIGURACIÓN DE DESHACER

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Espacio de trabajo** y haga clic en **General**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Normal**.



- El valor que especifique sólo está limitado por los recursos de memoria de su PC; por ello, cuanto más alto sea el valor, más recursos de memoria se necesitarán.
- 

### CONFIGURACIÓN DE LAS REGLAS

Es posible mostrar reglas en la ventana de dibujo para definir el tamaño, alinear y dibujar los objetos con precisión. Puede ocultar las reglas o moverlas a otra posición en la ventana de dibujo. También puede personalizar la configuración de las reglas según sus requisitos. Por ejemplo, puede establecer el origen de las reglas, elegir la unidad de medida y especificar el número de marcas o divisiones que aparecen entre las marcas de unidades.

De forma predeterminada, Corel R.A.V.E. aplica las mismas unidades de las reglas a las distancias de duplicación y desplazamiento. Puede cambiar la unidad de medida predeterminada y especificar distintas unidades para esta configuración y otras.

#### PARA OCULTAR O MOSTRAR LAS REGLAS

- Haga clic en **Ver ▶ Reglas**.

#### PARA MOVER UNA REGLA

- Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre una regla a otra posición en la ventana de dibujo.

#### PARA PERSONALIZAR LA CONFIGURACIÓN DE LAS REGLAS

- 1 Haga clic en **Ver ▶ Configuración de cuadrícula y regla**.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en **Reglas**.
- 3 En el área **Unidades**, elija una unidad de medida en el cuadro de lista **Horizontal**:
- 4 En el área **Origen**, escriba valores en los siguientes cuadros:
  - **Horizontal**
  - **Vertical**
- 5 Escriba un valor en el cuadro **Divisiones**.

Si no desea que la unidad de medida de colocación de objetos duplicados y del valor de desplazamiento sea la misma unidad que eligió para las reglas, desactive la casilla de selección **Unidades iguales para distancias de duplicados, desplazamiento y reglas**.



- Puede especificar la configuración de desplazamiento si escribe valores en los cuadros **Desplazamiento**, **Superdesplazamiento** y **Microdesplazamiento**. Si desea obtener más información sobre el desplazamiento, consulte “Colocación de objetos”.



- Puede especificar unidades de medida distintas para cada regla si desactiva la casilla de selección **Unidades iguales para reglas horizontal y vertical** y escribe valores en los cuadros.
- Puede acceder directamente a la configuración de las reglas si hace clic con el botón derecho en una regla y hace clic en **Configuración de regla**.

## CONFIGURACIÓN DE LA CUADRÍCULA

La cuadrícula es una serie de líneas o puntos que se cruzan y que sirven para alinear y colocar objetos con precisión en la ventana de dibujo. Puede establecer la distancia entre las líneas o los puntos de la cuadrícula si especifica la frecuencia y el espaciado. La frecuencia es el número de líneas o de puntos que se muestra entre cada unidad horizontal y vertical. El espaciado es la distancia exacta entre cada línea o punto. Los valores altos de frecuencia y los valores bajos de espaciado ayudan a alinear y colocar los objetos con más precisión.

Puede encajar los objetos en la cuadrícula para que se muevan a la próxima línea o punto de la cuadrícula cuando los desplace.

### PARA MOSTRAR U OCULTAR LA CUADRÍCULA

- Haga clic en **Ver ▶ Cuadrícula**.

### PARA ESTABLECER LA DISTANCIA ENTRE LAS LÍNEAS DE CUADRÍCULA

- 1 Haga clic en **Ver ▶ Configuración de cuadrícula y regla**.
- 2 Haga clic en una de las siguientes opciones:
  - **Frecuencia**: establece el espaciado de cuadrícula como el número de líneas por unidad de medida especificada.
  - **Espaciado**: especifica la distancia entre cada línea de cuadrícula.
- 3 Escriba valores en los siguientes cuadros:
  - **Horizontal**
  - **Vertical**



- La opción **Frecuencia** sólo está disponible cuando pulgadas es la unidad de medida elegida.

### PARA ENCAJAR OBJETOS EN LA CUADRÍCULA

- 1 Haga clic en **Ver ▶ Encajar en cuadrícula**.
- 2 Desplace los objetos con la herramienta **Selección**.

### CONFIGURACIÓN DE LÍNEAS GUÍA

Las líneas guía sirven para alinear y colocar los objetos con precisión. Hay tres tipos de líneas guía: horizontal, vertical e inclinada. Las líneas guía pueden verse u ocultarse. Una vez añadida una línea guía, puede seleccionarla, moverla, girarla, bloquearla, cambiarle el color o eliminarla.

Puede encajar los objetos en las líneas guía para colocarlos y alinearlos con más precisión o bien para centrarlos sobre las líneas guía.

### PARA OCULTAR O MOSTRAR LAS LÍNEAS GUÍA

- Haga clic en **Ver ▶ Líneas guía**.

### PARA AÑADIR UNA LÍNEA GUÍA

- 1 Haga clic en **Ver ▶ Configuración de líneas guía**.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en una de las siguientes opciones:
  - **Horizontal**
  - **Vertical**
  - **Guías**
- 3 Especifique la configuración de las guías que desee.
- 4 Haga clic en **Añadir**.



- Puede añadir una línea guía si la arrastra desde la regla horizontal o vertical.
- 

### PARA MODIFICAR LAS LÍNEAS GUÍA

Para	Realice lo siguiente
Seleccionar una sola línea guía	Haga clic en la línea guía con la herramienta <b>Selección</b> .
Seleccionar todas las líneas guía	Haga clic en <b>Edición ▶ Seleccionar todo ▶ Líneas guía</b> .
Mover una línea guía	Arrastre la línea a otra posición en la ventana de dibujo.
Girar una línea guía	Haga doble clic en una línea guía con la herramienta <b>Selección</b> y gírela cuando aparezcan los tiradores de inclinación.
Bloquear una línea guía	Haga clic en la línea guía con la herramienta <b>Selección</b> y haga clic en <b>Organizar ▶ Bloquear objeto</b> .
Desbloquear una línea guía	Haga clic en la línea guía con la herramienta <b>Selección</b> y haga clic en <b>Organizar ▶ Desbloquear objeto</b> .

Eliminar una línea guía      Haga clic en la línea guía con la herramienta **Selección** y presione la tecla Supr.

---



- Puede bloquear o desbloquear una línea guía si hace clic con el botón derecho sobre la línea guía y hace clic en **Bloquear objeto** o **Desbloquear objeto**.
  - Puede acceder directamente a la configuración de líneas guía si hace clic con el botón derecho en una regla y hace clic en **Configuración de líneas guía**.
- 

#### **PARA ENCAJAR OBJETOS EN LAS LÍNEAS GUÍA**

- 1 Haga clic en **Ver ▶ Encajar en líneas guía**.
- 2 Arrastre objetos a una línea guía.

Si desea encajar el centro de un objeto en una línea guía, seleccione el objeto y desplácelo sobre la línea guía hasta que el centro de rotación quede encajado.

#### **Aplicación de ZOOM y VISUALIZACIÓN PANORÁMICA**

Es posible aumentar o reducir con zoom los objetos de una escena para verlos más de cerca o para obtener una visión más amplia de la escena. Puede experimentar con una variedad de opciones de zoom para ver la cantidad de detalles que necesita.

Otra manera de visualizar objetos en una película es la panorámica. Una panorámica permite ver áreas de la ventana de dibujo o de la escena que no se muestran con los niveles de zoom utilizados. Durante una panorámica puede aumentar o reducir con zoom. Esto hace innecesario alternar entre ambas herramientas. Tanto si aplica zoom como una panorámica, puede aprovechar las ventajas del Explorador de la esquina inferior derecha de la ventana de dibujo. El Explorador permite realizar una panorámica en la ventana de dibujo después de aumentar con zoom.

Es posible personalizar la configuración predeterminada de zoom y panorámica. Puede especificar si desea reducir por un factor de dos o que se muestre un menú de comandos que permite elegir otros niveles de zoom.

#### **PARA APLICAR ZOOM**

- 1 Abra el menú lateral **Zoom** y haga clic en la herramienta **Zoom**.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - **Aumentar**
  - **Reducir**
  - **Zoom de la selección**
  - **Zoom sobre todos los objetos**
  - **Zoom sobre la escena**

Si desea realizar una panorámica en la ventana de dibujo al mismo tiempo, puede hacer clic en el Explorador de la esquina inferior derecha de la ventana de dibujo y mantener presionado el ratón mientras mueve la escena por la ventana emergente del Explorador.



- El botón **Zoom** de la selección sólo está disponible si hay uno o más objetos seleccionados antes de abrir el menú lateral **Zoom**.



- Puede aplicar zoom si abre el menú lateral **Zoom**, hace clic en la herramienta **Mano** y hace doble clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo. Para reducir el zoom, haga clic con el botón derecho en la herramienta **Mano**.

#### PARA PANORAMIZAR EN LA VENTANA DE DIBUJO

- 1 Abra el menú lateral **Zoom** y haga clic en la herramienta **Mano**.
- 2 Arrastre en la ventana de dibujo hasta que se muestre el área que desee visualizar. Si desea aumentar o reducir, haga doble clic o haga clic con el botón derecho del ratón.



- También puede obtener una visualización de distintas áreas de la escena haciendo clic en el Explorador de la esquina inferior derecha de la ventana de dibujo mientras mantiene presionado el botón del ratón y desplaza el cursor de cruz por la ventana emergente del Explorador. Esta función sólo está disponible cuando el nivel de zoom es 130% o superior.

#### PARA ESTABLECER LA CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA DE LA HERRAMIENTA ZOOM Y LA HERRAMIENTA MANO

- 1 Haga clic en el menú lateral **Zoom**.
- 2 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 3 En la lista de categorías, haga doble clic en **Caja de herramientas** y, a continuación, haga clic en **Herramienta Zoom, Mano**.
- 4 Para especificar la acción de las herramientas **Zoom** o **Mano** cuando haga clic con el botón derecho en la ventana de dibujo, active uno de los botones siguientes:
  - **Reducir**: aplica una reducción por un factor de dos.
  - **Menú contextual**: muestra un menú de comandos en el que puede elegir un nivel de zoom específico.

#### PREVISUALIZACIÓN DE FOTOGRAMAS

Es posible previsualizar los fotogramas de una película para ver qué aspecto tendrán a la hora de imprimirla o exportarla. Al previsualizar un fotograma, sólo se muestran los

objetos que están en la escena y en el área inmediata de la ventana de dibujo. Si desea una mejor visualización de determinados objetos del fotograma, también puede seleccionarlos y previsualizarlos. Al previsualizar los objetos seleccionados, el resto del fotograma se oculta.

#### PARA PREVISUALIZAR UN FOTOGRAMA

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

#### PARA PREVISUALIZAR LOS OBJETOS SELECCIONADOS

- 1 Seleccione los objetos.
- 2 Haga clic en **Ver ▶ Previsualizar sólo lo seleccionado**.
- 3 Haga clic en **Ver ▶ Previsualización a pantalla completa**.



- Puede volver a la ventana de aplicación presionando cualquier tecla.
  - Puede desactivar el modo **Previsualizar sólo lo seleccionado** después de volver a la ventana de aplicación si hace clic en **Ver ▶ Previsualizar sólo lo seleccionado**.
- 

### OPERACIONES CON VISUALIZACIONES

A medida que trabaja, Corel R.A.V.E. permite visualizar el contenido de los fotogramas en los modos siguientes:

- **Líneas de dibujo:** muestra el contorno de los objetos de la ventana de dibujo y oculta los rellenos. Los mapas de bits se muestran monocromos.
- **Normal:** muestra los objetos con relleno y bordes dentados.
- **Mejorada:** muestra los objetos con relleno y bordes suavizados.

La visualización elegida afecta al tiempo que tarda una película en actualizarse o abrirse. Por ejemplo, una película presentada en la visualización de **Líneas de dibujo** tarda menos en actualizarse o abrirse que una reproducida en visualización **Mejorada**.

#### PARA ELEGIR UN MODO DE VISUALIZACIÓN

- 1 Haga clic en **Ver** y después en uno de los modos siguientes:
  - **Líneas de dibujo**
  - **Normal**
  - **Mejorada**

## **Desde aquí**

**Si desea obtener más información sobre...**

**En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...**

Configuración de las reglas	reglas, alineación de objetos
Configuración de la cuadrícula	cuadrícula, configuración
Definición de líneas guía	líneas guía, adición
Aplicación de zoom y visualización panorámica con la herramienta Mano	aplicación de zoom, introducción
Operaciones con visualizaciones	visualización, modos

The background features a complex, layered composition of semi-transparent shapes and icons. At the top, a yellow-to-orange gradient is overlaid with a fine grid pattern. Below this, there are several overlapping circular and polygonal shapes in shades of blue, purple, and red. Interspersed among these shapes are various technical and design-related icons, including a magnifying glass, a gear, a circuit board, and a stylized figure. The overall aesthetic is modern and digital.

# CREACIÓN DE ANIMACIÓN





## CREACIÓN DE ANIMACIÓN

Corel R.A.V.E. permite crear una animación prolongando la duración de los objetos de una película y modificándolos a lo largo de una línea de tiempo.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Explicación de métodos y términos de animación
- Definición de la duración de los objetos
- Interpolación de objetos
- Animación de mezclas
- Animación de objetos fotograma a fotograma
- Utilización de archivos GIF animados
- Previsualización de animaciones
- Modificación de animaciones
- Adición de sonido
- Repetición de objetos animados
- Limitaciones de interpolación

### Explicación de métodos y términos de animación

Corel R.A.V.E. permite animar objetos de vector y de mapa de bits al modificar sus propiedades y efectos interactivos en el tiempo. Por ejemplo, puede conseguir que un objeto cruce la escena dando vueltas, que se desvanezca o que cambie de tamaño, color y forma.

### Métodos de animación

Corel R.A.V.E. ofrece tres métodos de animación: interpolación de objetos, animación de mezclas y animación de objetos fotograma a fotograma. La interpolación permite definir los cambios de un objeto en fotogramas determinados de una película y aplica automáticamente los cambios entre dichos fotogramas. La animación de mezclas en el tiempo permite crear transformaciones graduales en la forma de un objeto. La animación de objetos fotograma a fotograma permite modificar un objeto en todos los fotogramas de su duración, lo cual proporciona un control completo sobre el modo en que cambia en el tiempo.

## TÉRMINOS DE ANIMACIÓN

Antes de empezar a animar los objetos de una película, debe familiarizarse con los siguientes términos de animación:

- **Fotograma:** imagen de la serie de imágenes que componen una película. Un fotograma puede contener uno o varios objetos.
- **Fotograma actual:** fotograma que se muestra en la escena.
- **Duración de un objeto:** número de fotogramas en que existe un objeto en una película.
- **Línea de tiempo de un objeto:** representación gráfica de la duración de un objeto en una película.
- **Fotograma clave:** fotograma en el que se define un cambio en un objeto.
- **Objeto estático:** objeto que no cambia durante su existencia en una película.
- **Objeto animado:** objeto de una película que cambia en el tiempo.

## DEFINICIÓN DE LA DURACIÓN DE LOS OBJETOS

Cuando se añade un objeto a la escena, su duración es de un fotograma y se representa con un punto negro en la ventana acoplable **Línea de tiempo**. Es posible aumentar la duración del objeto y cambiar los fotogramas inicial y final de su línea de tiempo para especificar cuándo aparece y desaparece de una película.

Cuando se aumenta la duración de un objeto nuevo, éste no cobra animación. Sólo se crea un objeto estático que existe en varios fotogramas consecutivos. Para animar un objeto estático, es preciso interpolarlo o animarlo fotograma a fotograma. Si desea obtener más información sobre la interpolación, consulte “Interpolación de objetos”. Si desea obtener más información sobre la animación fotograma a fotograma, consulte “Animación de objetos fotograma a fotograma”.

### PARA AUMENTAR LA DURACIÓN DE UN OBJETO NUEVO

- 1 Seleccione un objeto nuevo.
- 2 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, arrastre el punto negro asociado al objeto hasta el fotograma en el que desee que éste desaparezca.

### PARA CAMBIAR LOS FOTOGRAMAS INICIAL Y FINAL DE LA LÍNEA DE TIEMPO DE UN OBJETO

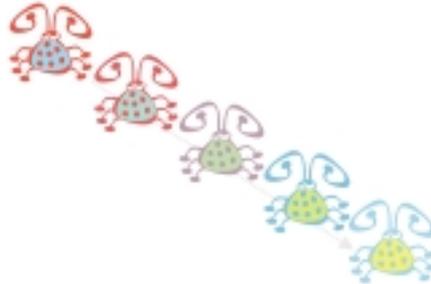
- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, arrastre el ratón desde el fotograma inicial de la línea de tiempo del objeto hasta el fotograma que desee.
- 3 Arrastre el ratón desde el fotograma final de la línea de tiempo del objeto hasta el fotograma que desee.



- Puede utilizar este procedimiento para cambiar la duración de un objeto animado.
-

## INTERPOLACIÓN DE OBJETOS

La interpolación permite animar los objetos estáticos de una película al cambiar su posición y su aspecto en fotogramas determinados de su duración.

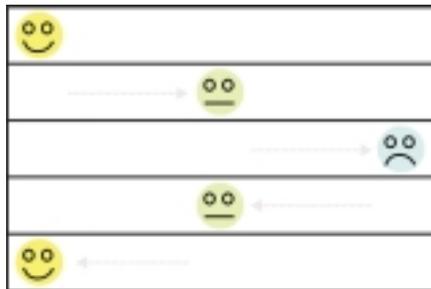


*La edición del relleno de un objeto de un fotograma clave produce un objeto animado que cambia de color gradualmente.*

## FUNCIONAMIENTO DE LA INTERPOLACIÓN

Para interpolar un objeto estático, debe convertir el fotograma final de su línea de tiempo en fotograma clave y después modificar el objeto en ese fotograma. A la vez, el fotograma inicial de la línea de tiempo del objeto se convierte automáticamente en otro fotograma clave que almacena información sobre el estado original del objeto. Así se crea un objeto animado que cambia gradualmente desde su estado original hasta su estado modificado.

También es posible interpolar un objeto estático convirtiendo en fotograma clave cualquier fotograma intermedio de su línea de tiempo y modificando después el objeto en ese fotograma. Así se crea un objeto animado que cambia desde su estado original a su estado modificado y de nuevo a su estado original.



*La conversión de un fotograma intermedio de una línea de tiempo del objeto en un fotograma clave y la modificación del objeto en dicho fotograma clave produce un objeto animado que cambia y vuelve a su estado original cíclicamente.*

## QUÉ PUEDE INTERPOLARSE

Corel R.A.V.E. permite interpolar las propiedades de los objetos, como su tamaño, posición, ángulo de rotación y contorno, así como los efectos interactivos aplicados, como silueta, transparencia, relleno, envoltura, distorsión y sombra. Es posible interpolar simultáneamente uno o varios efectos y propiedades de objeto.



*Es posible interpolar el tamaño, la posición y el ángulo de rotación de esta imagen simultáneamente para que ruede por el escenario al retroceder.*

Sin embargo, no todos los atributos de objeto ni efectos interactivos pueden interpolarse. Si desea obtener más información, consulte "Limitaciones de interpolación".

### **CREACIÓN DE MOVIMIENTO**

Corel R.A.V.E. permite crear interesantes efectos de movimiento interpolando la posición, el ángulo de rotación y el tamaño de un objeto. Con la interpolación de la posición de un objeto, éste se desplaza a través de la escena. El objeto puede moverse en línea recta o seguir un trayecto a mano alzada. Con la interpolación del ángulo de rotación del objeto, éste se desplaza alrededor de su centro. Si se interpola la inclinación del objeto, se añade profundidad al objeto que parece girar. Si se interpola la escala del objeto, éste parece acercarse o alejarse.

### **CREACIÓN DE OTROS EFECTOS DE ANIMACIÓN**

A continuación se indican algunos efectos de animación y sugerencias para crearlos.

<b>Efecto de animación</b>	<b>Interpole</b>
Fundido de un objeto	Transparencia
Cambio del color y patrón de un objeto	Relleno
Cambio de la forma de un objeto	Efectos de envoltura y distorsión
Desplazamiento de una luz sobre un objeto	Sombra y transparencia
Aplicación de brillo a un objeto	Relleno y sombra



*La interpolación de la sombra de este objeto produce el efecto de una luz que se mueve por encima del mismo.*

### PARA INTERPOLAR UN OBJETO

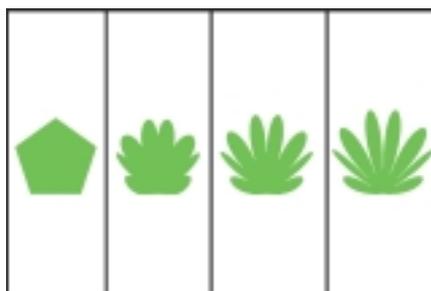
- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en el fotograma final de la línea de tiempo del objeto.
- 3 Haga clic en **Película ▶ Insertar fotograma clave**.
- 4 Modifique el objeto de la escena editando cualquiera de sus propiedades o de los efectos interactivos aplicados.



- Sólo pueden interpolarse los objetos cuya duración sea superior a un fotograma. Si desea obtener más información sobre la duración de objetos, consulte “Para aumentar la duración de un objeto nuevo”.



- Para convertir un fotograma en fotograma clave, también puede hacer doble clic en él.



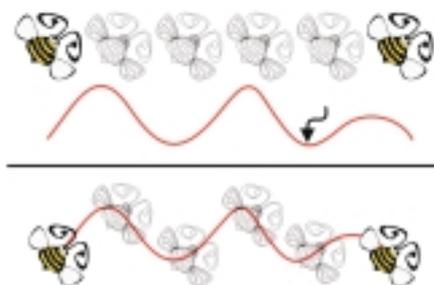
*La interpolación de un efecto de distorsión aplicado a un objeto produce un objeto animado que cambia su forma.*

### PARA MOVER UN OBJETO EN LÍNEA RECTA

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en un fotograma de la línea de tiempo del objeto.
- 3 Haga clic en **Insertar fotograma clave** .
- 4 Arrastre el objeto a otro lugar de la escena.

### PARA MOVER UN OBJETO A LO LARGO DE UN TRAYECTO

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en el fotograma final de la línea de tiempo del objeto.
- 3 Haga clic en **Insertar fotograma clave** .
- 4 Arrastre el objeto a otro lugar de la escena.
- 5 Dibuje un trayecto con la herramienta **Mano alzada** .
- 6 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, arrastre el ratón desde el fotograma inicial del trayecto al fotograma inicial de la línea de tiempo del objeto.
- 7 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, seleccione el objeto y haga clic en un fotograma intermedio de su línea de tiempo.
- 8 Haga clic en **Película ▶ Asociar al trayecto**.
- 9 Haga clic en el trayecto.



*La interpolación de la posición del objeto y la incorporación del objeto a un trayecto produce un objeto animado que se desplaza a lo largo del trayecto especificado.*

### PARA GIRAR UN OBJETO EN EL TIEMPO

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en el fotograma final de la línea de tiempo del objeto.
- 3 Haga clic en **Insertar fotograma clave** .
- 4 Haga clic en el objeto en la escena para que aparezcan los tiradores de rotación.  
Los tiradores de rotación son las flechas curvas dobles situadas en las esquinas del cuadro de selección.

- 5 Arrastre un tirador de rotación a otra posición.

#### **PARA AÑADIR PROFUNDIDAD A UN OBJETO QUE GIRA**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en el fotograma final de la línea de tiempo del objeto.
- 3 Haga clic en **Insertar fotograma clave** .
- 4 Haga clic en el objeto en la escena para que aparezcan los tiradores de inclinación.  
Los tiradores de inclinación son las flechas rectas dobles situadas en el centro de cada lado del cuadro de selección.
- 5 Arrastre un tirador de inclinación a otra posición.

#### **PARA APLICAR ESCALA A UN OBJETO A LO LARGO DEL TIEMPO**

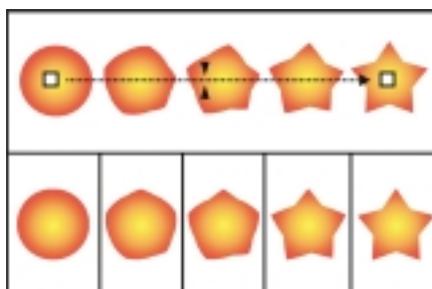
- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en el fotograma final de la línea de tiempo del objeto.
- 3 Haga clic en **Insertar fotograma clave** .
- 4 Escriba valores en los cuadros de lista **Factor de escala** de la Barra de propiedades.



- Para aplicar escala a un objeto, también puede arrastrar el tirador de selección de cualquier esquina.
- 

#### **ANIMACIÓN DE MEZCLAS**

La animación de mezclas permite transformar radicalmente la forma de un objeto en el tiempo al cambiar el tipo de objeto. Por ejemplo, puede transformar una elipse en una estrella o una letra en otra. Cuando se anima una mezcla, se muestra como un objeto animado y se representa con una sola línea de tiempo que se prolonga a lo largo de tantos fotogramas como objetos haya en la mezcla. La animación comienza con el objeto inicial de la mezcla, que atraviesa la escena a medida que se transforma en el objeto final. Si desea que la animación siga un camino específico, puede asociar la mezcla a un trayecto.



Al animar la mezcla del fotograma 1, éste se extiende por varios fotogramas y produce un objeto animado que cambia de forma al desplazarse por el escenario.

Las mezclas animadas aumentan el tamaño de archivo de una película. Si desea modificar la forma de un objeto en el tiempo sin cambiar el tipo de objeto, es recomendable utilizar la interpolación. Si desea obtener más información sobre la interpolación, consulte “Interpolación de objetos”.

#### PARA ANIMAR UNA MEZCLA

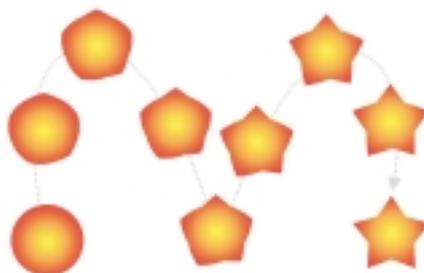
- 1 Seleccione una mezcla.
- 2 Haga clic en Película ▶ Crear secuencia a partir de mezcla.



- En la ventana acoplable Línea de tiempo, la mezcla animada se muestra como un objeto animado con una sola línea de tiempo.

#### PARA ANIMAR UNA MEZCLA A LO LARGO DE UN TRAYECTO

- 1 Dibuje un trayecto con la herramienta Mano alzada .
- 2 Seleccione una mezcla.
- 3 Haga clic en Película ▶ Asociar al trayecto.
- 4 Haga clic en el trayecto.
- 5 Haga clic en Película ▶ Crear secuencia a partir de mezcla.



La animación de una mezcla a lo largo de un trayecto produce un objeto animado que cambia de forma al desplazarse a lo largo del trayecto creado.

## ANIMACIÓN DE OBJETOS FOTOGRAMA A FOTOGRAMA

La animación de objetos fotograma a fotograma proporciona un control absoluto sobre el modo en que cambia un objeto en el tiempo y permite animar las propiedades de objeto y los efectos que no pueden interpolarse.

Para animar objetos fotograma a fotograma, debe convertir todos los fotogramas de la línea de tiempo del objeto en fotogramas clave y después modificar el objeto en cada uno de ellos. Como resultado, el tamaño de archivo de la película aumenta sensiblemente.

### PARA ANIMAR UN OBJETO FOTOGRAMA A FOTOGRAMA

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en un fotograma de la línea de tiempo del objeto.
- 3 Haga clic en **Insertar fotograma clave** .
- 4 Modifique el objeto en la escena.
- 5 Repita los pasos del 2 al 4 hasta modificar el objeto en todos los fotogramas de su línea de tiempo.

## UTILIZACIÓN DE ARCHIVOS GIF ANIMADOS

Cuando se importa un archivo GIF animado, en la ventana acoplable **Línea de tiempo** se muestra como un grupo de objetos. Creando una secuencia de animación con este grupo de objetos es fácil recrear su animación. Si desea obtener más información sobre la importación de archivos, consulte "Importación de archivos".

Para modificar la animación, los objetos del grupo se editan por separado. Por ejemplo, puede prolongar la duración de un objeto e interpolarlo. Si desea obtener más información sobre la modificación de animaciones, consulte "Modificación de animaciones".

### PARA RECUPERAR LA ANIMACIÓN DE UN ARCHIVO GIF ANIMADO IMPORTADO

- 1 Seleccione el grupo de objetos.
- 2 Haga clic en **Película ▶ Crear secuencia a partir de grupo**.

## PREVISUALIZACIÓN DE ANIMACIONES

Para previsualizar una película mientras se trabaja con ella, es posible reproducirla o recorrerla lentamente eligiendo fotogramas.

Cuando la película se reproduce, se muestra en un bucle continuo, es decir, cada vez que llega al último fotograma, vuelve a comenzar automáticamente en el primero. Puede detener la película en cualquier momento y visualizar fotogramas determinados.

Cuando la película se recorre lentamente, es posible controlar la velocidad y detenerse en cualquier fotograma.

## PARA PREVISUALIZAR UNA ANIMACIÓN

Para	Realice lo siguiente
Reproducir una película	Haga clic en Película ▶ Control ▶ Reproducir película.
Detener una película	Haga clic en Película ▶ Control ▶ Detener película.
Rebobinar hasta el principio de una película	Haga clic en Película ▶ Control ▶ Rebobinar.
Avanzar hasta el final de la película	Haga clic en Película ▶ Control ▶ Avance rápido.
Retroceder al fotograma anterior	Haga clic en Película ▶ Control ▶ Retroceder un fotograma.
Avanzar al fotograma siguiente	Haga clic en Película ▶ Control ▶ Avanzar un fotograma.
Recorrer una película lentamente	En la ventana acoplable <b>Línea de tiempo</b> , arrastre la cabeza de reproducción hacia atrás y hacia delante a lo largo de la línea de tiempo.



- Para controlar la reproducción de una película, también puede utilizar los controles de reproducción situados en la esquina inferior izquierda de la ventana de dibujo.

## MODIFICACIÓN DE ANIMACIONES

Los objetos animados se modifican al desplazar su línea de tiempo y editar el modo en que cambian en el tiempo. Cuando se editan objetos animados, es posible visualizar varios fotogramas en la escena.

### DESPLAZAMIENTO DE LA LÍNEA DE TIEMPO DE UN OBJETO

El desplazamiento de la línea de tiempo de un objeto permite mover el objeto a otra serie de fotogramas sin alterar su duración. Por ejemplo, puede desplazar la línea de tiempo de un objeto que aparece en los fotogramas del 5 al 20 para que aparezca en los fotogramas del 10 al 25. También es posible cambiar la duración de los objetos animados. Si desea obtener más información, consulte “Definición de la duración de los objetos”.

### MODIFICACIÓN DE OBJETOS ANIMADOS

La forma en que un objeto animado cambia en el tiempo se modifica añadiendo, eliminando y desplazando fotogramas clave. Al añadir fotogramas clave, se tiene más control sobre el modo en que un objeto cambia entre sus fotogramas inicial y final; al eliminar fotogramas clave, es posible suprimir los cambios innecesarios del objeto en el tiempo; al desplazar fotogramas clave, se controla la velocidad del cambio.

### VISUALIZACIÓN DE VARIOS FOTOGRAMAS EN LA ESCENA

Para facilitar la modificación y coordinación de objetos animados, Corel R.A.V.E. permite visualizar el contenido de fotogramas sucesivos en la escena mediante la

función de papel de cebolla. Con esta función, los objetos del fotograma actual se muestran a todo color, mientras que los de los demás fotogramas se muestran en visualización de líneas de dibujo. Es posible indicar el rango de fotogramas que se va a visualizar.

La visualización de varios fotogramas en la escena permite comparar el contenido de diversos fotogramas y seleccionar objetos en fotogramas distintos del actual. La selección de objetos en fotogramas diferentes permite su alineación y distribución. También puede desplazar y transformar simultáneamente diferentes objetos animados de una película. Si desea obtener más información sobre la selección, modificación y organización de objetos, consulte "Operaciones con objetos".

### PARA DESPLAZAR LA LÍNEA DE TIEMPO DE UN OBJETO

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en un fotograma intermedio de la línea de tiempo del objeto y arrástrelo a otra posición.

### PARA AÑADIR, ELIMINAR Y TRASLADAR FOTOGRAMAS CLAVE

Para	Realice lo siguiente
Añadir un fotograma clave	Haga clic en a un fotograma de la línea de tiempo del objeto y después en <b>Película ▶ Insertar fotograma clave</b> .
Eliminar un fotograma clave	Haga clic en un fotograma clave de la línea de tiempo del objeto y después en <b>Película ▶ Eliminar fotograma clave</b> .
Trasladar un fotograma clave	Haga clic en un fotograma clave de la línea de tiempo del objeto y arrástrelo a otro fotograma.



- No es posible mover un fotograma clave más allá de otro fotograma clave de la línea de tiempo del objeto.



- Para añadir un fotograma clave, también puede hacer doble clic en un fotograma de la línea de tiempo del objeto.
- Para eliminar un fotograma clave, también puede hacer doble clic en él.

### PARA VISUALIZAR EL CONTENIDO DE VARIOS FOTOGRAMAS

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en **Papel de cebolla** .
- 2 Arrastre los tiradores de papel de cebolla  para establecer el rango de fotogramas que desee ver en la escena.



- Oculte las capas que no vaya a modificar para evitar que las siluetas se confundan en la escena.

## Adición de sonido

Corel R.A.V.E. permite añadir sonido a películas mediante la importación de archivos de audio guardados en formato WAV no comprimido. Cuando se importa un archivo de audio, cubre una sucesión de fotogramas en la línea de tiempo. La línea de tiempo del objeto de audio se desplaza igual que la de cualquier otro objeto de una película. Si desea obtener más información, consulte “Modificación de animaciones”.

Cuando se reproduce una película, sólo tienen sonido los fotogramas que cubre el objeto de audio. El sonido puede introducirse en un bucle para que se reproduzca repetidamente a lo largo de la película.

También puede estirarlo para crear interesantes efectos de sonido.

### PARA AÑADIR SONIDO A UNA PELÍCULA

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Elija el archivo y la carpeta donde esté almacenado el archivo de audio.
- 3 Haga doble clic en el nombre del archivo.

### PARA REPETIR SONIDO EN UNA PELÍCULA

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en un objeto de audio.
- 2 Haga clic en el icono de **ejecución única** situado a la izquierda del nombre del objeto de audio.

### PARA EXTENDER EL SONIDO EN UNA PELÍCULA

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en un objeto de audio.
- 2 Arrastre el fotograma inicial o final de la línea de tiempo del objeto de audio hasta el fotograma que desee.

## Repetición de objetos animados

Los objetos animados existen en una sucesión de fotogramas de una película. Creando bucles, es posible repetir un objeto animado o un grupo de objetos que contengan objetos animados a lo largo de una película.

Cuando se crea un bucle de un objeto animado, su línea de tiempo se repite a lo largo de la película. Las líneas de tiempo repetidas se muestran en gris y no pueden modificarse; sin embargo, reflejan todos los cambios que se realicen en la línea de tiempo original del objeto.

La creación de un bucle de un grupo de objetos permite repetir el grupo en conjunto o repetir únicamente los objetos animados que contenga. La duración del grupo determina el número de veces que se repite cada objeto por separado.

También es posible crear bucles de imágenes cambiantes y objetos de audio. Si desea obtener más información sobre la creación de bucles de imágenes cambiantes, consulte “Repetición de animación en imágenes cambiantes”. Si desea obtener más información sobre la creación de bucles de objetos de audio, consulte “Adición de sonido”.

Para utilizar una animación repetida en otras películas, puede guardarla en un archivo de Corel R.A.V.E. independiente. Por ejemplo, puede crear un logotipo de empresa que

gire constantemente mientras se muestra el texto y después guardar el bucle para volver a utilizarlo en otra película.

#### **PARA CREAR UN BUCLE DE UN OBJETO ANIMADO O UN GRUPO DE OBJETOS**

- 1 Seleccione un objeto o un conjunto de objetos agrupados.
- 2 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en el icono **Ejecución única** situado a la izquierda del nombre del objeto o del grupo de objetos.

#### **PARA CREAR UN BUCLE DE UN OBJETO DE UN GRUPO**

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, seleccione un conjunto de objetos agrupados.
- 2 Haga doble clic en el nombre del grupo para ver los objetos que contiene.
- 3 Seleccione un objeto.
- 4 Haga clic en el icono **Ejecución única** situado a la izquierda del nombre del objeto.

#### **PARA GUARDAR UN OBJETO O UN GRUPO DE OBJETOS ANIMADOS REPETIDOS**

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, seleccione un objeto animado o un conjunto de objetos agrupados con bucle.
- 2 Haga clic en **Archivo** ▶ **Guardar como**.
- 3 Elija la unidad y la carpeta donde desee almacenar el archivo.
- 4 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.  
Si desea especificar configuraciones avanzadas, haga clic en **Avanzada**, especifique la configuración que desee en el cuadro de diálogo **Opciones** y haga clic en **Aceptar**.
- 5 Active la casilla de selección **Sólo seleccionado**.
- 6 Haga clic en **Guardar**.

#### **REFERENCIA: CREACIÓN DE ANIMACIÓN**

Algunas propiedades de objeto y atributos de efectos no pueden animarse con la interpolación.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Limitaciones de interpolación

#### **LIMITACIONES A LA INTERPOLACIÓN**

Cuando se interpolan objetos, normalmente Corel R.A.V.E. interpola sus propiedades entre fotogramas clave, con lo cual el cambio resultante es uniforme. Sin embargo, no es posible interpolar algunos atributos de contorno y relleno de los objetos, ni tampoco algunos atributos de efectos, ya que cambiarían bruscamente en el fotograma clave. Para asegurar la animación uniforme de un objeto que posee estas propiedades y atributos de efectos, es preciso animarlo fotograma a fotograma. Si desea obtener más información, consulte "Animación de objetos fotograma a fotograma".

Las tablas siguientes indican las propiedades de objeto y los atributos de efectos interactivos que no pueden interpolarse.

<b>Propiedad de objeto</b>	<b>Atributos de propiedad de objeto que no pueden interpolarse</b>
Contorno de un objeto	Formas de esquina de los objetos, finales de línea y formas de final de línea de trayectos abiertos, opción <b>Detrás del relleno</b> , opción <b>Escalar con la imagen</b>
Rellenos uniformes	Modelo de color del relleno
Rellenos degradados	Tipo de relleno degradado
Rellenos de patrón	Tipo de relleno de patrón
Rellenos de textura	Tipos de relleno de textura, opción <b>Transformar relleno con objeto</b> , opción <b>Reflejar mosaicos de relleno</b>
Envoltorio y descentrado de texto	Todos los tipos de envoltorios y descentrado de texto

<b>Efecto</b>	<b>Atributos de efecto que no pueden interpolarse</b>
Mezcla	Bucles de mezclas, trayecto hacia la izquierda y hacia la derecha de la progresión de color
Silueta	Trayecto hacia la izquierda y hacia la derecha de la progresión de color
Medios artísticos	Tipo de pincelada preestablecido Tipo de pincel Atributos del Diseminador de objetos: espaciado entre objetos, orden de los objetos, ángulo de rotación y descentrado de objetos
Distorsión	Tipo de distorsión  Distorsión Cremallera: distorsión Cremallera local y redondez de los puntos de la distorsión Cremallera  Distorsión Torbellino: rotación hacia la izquierda y hacia la derecha  Opción <b>Mantener líneas</b> y modos de asignación <b>Horizontal</b> , <b>Original</b> y <b>Modelable</b>
Sombra	Perspectiva de la sombra, dirección del fundido y estilo de bordes del fundido
Lente	Tipo de lente



# CREACIÓN DE OBJETOS INTERACTIVOS

Corel R.A.V.E. permite crear objetos interactivos denominados imágenes cambiantes para utilizarlos como herramientas de navegación.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Creación de imágenes cambiantes
- Modificación de imágenes cambiantes
- Repetición de animaciones en imágenes cambiantes
- Adición de sonido a imágenes cambiantes
- Creación de hipervínculos

## CREACIÓN DE IMÁGENES CAMBIANTES

Es posible crear una imagen cambiante a partir de casi cualquier objeto o grupo de objetos. Las imágenes cambiantes son objetos interactivos que cambian de aspecto al hacer clic en ellos o señalarlos.

Para crear una imagen cambiante, se añaden y modifican los siguientes estados:

- **No presionado:** estado predeterminado del objeto cuando no hay actividad del ratón asociada a él.
- **Bajo cursor:** se activa cuando el puntero del ratón se encuentra sobre el objeto.
- **Presionado:** se activa cuando se hace clic en el objeto.

Por ejemplo, puede especificar que un botón rojo cambie de color al hacer clic en él o bien que aparezca texto al señalarlo.

También es posible animar el contenido de diferentes estados de imagen cambiante. Por ejemplo, puede especificar que el botón rojo desaparezca y aparezca en su estado no presionado y que muestre texto giratorio al señalarlo. Si desea obtener más información sobre la animación de objetos, consulte “Interpolación de objetos” y “Animación de mezclas”.

A un estado de imagen cambiante también puede añadirse sonido. Una vez creada una imagen cambiante, es posible previsualizarla.



Una sencilla imagen cambiante de botón en sus estados No presionado, Bajo cursor y Presionado.

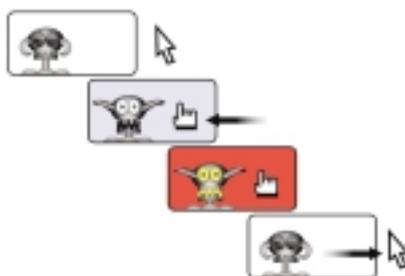


Imagen cambiante de botón más exótica en sus estados No presionado, Bajo cursor y Presionado.

#### PARA CREAR UNA IMAGEN CAMBIANTE

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, seleccione el objeto o conjunto de objetos agrupados que desee convertir en imagen cambiante.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Crear imagen cambiante**.
- 3 Haga clic en **Efectos ▶ Editar imagen cambiante**.
- 4 Haga clic en una de las siguientes fichas:
  - **No presionado**
  - **Bajo cursor**
  - **Presionado**
- 5 Modifique el estado de imagen cambiante añadiendo, eliminando o modificando objetos.
- 6 Repita los pasos 4 y 5 para modificar los demás estados de imagen cambiante.
- 7 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Finalizar la edición de imagen cambiante**.



- Para finalizar la edición de la imagen cambiante, también puede hacer clic en el botón **Finalizar la edición de imagen cambiante** situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de dibujo.

### PARA ANIMAR UNA IMAGEN CAMBIANTE

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en una imagen cambiante.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Editar imagen cambiante**.
- 3 Haga clic en la ficha correspondiente al estado de imagen cambiante que desee animar.
  - **No presionado**
  - **Bajo cursor**
  - **Presionado**
- 4 Con la herramienta **Selección**, seleccione uno o varios objetos de la escena.
- 5 Interpole cualquiera de las propiedades de objeto o efectos interactivos aplicados al objeto.
- 6 Repita los pasos del 3 al 5 para animar otros objetos de la imagen cambiante.
- 7 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Finalizar la edición de imagen cambiante**.



- Sólo es posible interpolar objetos cuya duración sea superior a un fotograma. Si desea obtener más información sobre la especificación de la duración de los objetos, consulte “Definición de la duración de los objetos”.

### PARA PREVISUALIZAR UNA IMAGEN CAMBIANTE

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en una imagen cambiante.
- 2 En la barra de tareas **Internet**, haga clic en el botón **Previsualización de imágenes cambiantes**  .  
Si la imagen cambiante está animada, haga clic en **Película ▶ Control ▶ Reproducir película** para previsualizar la animación.



- Para seguir trabajando, desactive el botón **Previsualización de imágenes cambiantes** cuando termine de comprobar la imagen cambiante.

### Modificación de IMÁGENES CAMBIANTES

Las imágenes cambiantes pueden modificarse en cualquier momento cambiando el contenido de cada estado de imagen cambiante. Pueden modificarse todos los objetos en estado de imagen cambiante. Cuando un estado de imagen cambiante ya no es necesario, puede eliminarse suprimiendo su contenido. También es posible duplicar un estado de imagen cambiante para rellenar uno vacío. Por ejemplo, al quitar el estado **Presionado** de una imagen cambiante, se genera una imagen cambiante que no varía cuando se coloca el ratón sobre ella. Si se duplica el estado de imagen cambiante **Bajo**

cursor, se rellena el estado vacío Presionado y se genera un botón que reacciona del mismo modo ya se haga clic en él o se lo señale.

#### PARA MODIFICAR ESTADOS DE IMAGEN CAMBIANTE

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en una imagen cambiante.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Editar imagen cambiante**.
- 3 En la barra de tareas **Internet**, elija un estado de imagen cambiante en el cuadro de lista **Estado activo de imagen cambiante**.
- 4 Modifique los objetos en la escena.
- 5 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Finalizar la edición de imagen cambiante**.

También es posible	Realice lo siguiente
Eliminar un estado de imagen cambiante	Elija un estado de imagen cambiante en el cuadro de lista <b>Estado activo de imagen cambiante</b> y haga clic en <b>Eliminar estado de imagen cambiante</b> .
Duplicar un estado de imagen cambiante	Elija un estado de imagen cambiante en el cuadro de lista <b>Estado activo de imagen cambiante</b> y haga clic en <b>Duplicar estado</b> .



- Sólo puede duplicarse un estado de imagen cambiante si el siguiente estado está vacío.

#### REPETICIÓN DE ANIMACIÓN EN IMÁGENES CAMBIANTES

Es posible repetir los efectos de animación de las imágenes cambiantes creando bucles. Por ejemplo, puede crear una imagen cambiante que palpite constantemente y que muestre texto cuando la señale.

Es posible crear bucles de imágenes cambiantes en conjunto, de cada estado de imagen cambiante por separado y de objetos en estado de imagen cambiante. Cuando se crea un bucle de una imagen cambiante, ésta se repite de tal forma que existe a lo largo de toda la película. Cuando se crea un bucle de un estado de imagen cambiante, el estado se repite mientras dura la imagen cambiante. Si se crea un bucle de un objeto en estado de imagen cambiante, el objeto se repite mientras dura el estado de imagen cambiante. El número de veces que se repite el bucle de un estado de imagen cambiante depende de la duración de la imagen cambiante; el número de veces que se repite el bucle de un objeto en estado de imagen cambiante depende de la duración del estado.

#### PARA CREAR UN BUCLE DE UNA IMAGEN CAMBIANTE

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en una imagen cambiante.
- 2 Haga clic en el icono **Bucle único** situado a la izquierda del nombre de la imagen cambiante.

#### PARA CREAR UN BUCLE DE UN ESTADO DE IMAGEN CAMBIANTE

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en una imagen cambiante.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Editar imagen cambiante**.
- 3 En la barra de tareas **Internet**, elija un estado de imagen cambiante en el cuadro de lista **Estado activo de imagen cambiante**.
- 4 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en el icono **Ejecución única**  situado a la izquierda del estado de imagen cambiante del que desee crear un bucle.



- Sólo es posible crear un bucle de un estado de imagen cambiante cuando su línea de tiempo es inferior a la línea de tiempo de la imagen cambiante.

#### PARA CREAR UN BUCLE DE UN OBJETO EN ESTADO DE IMAGEN CAMBIANTE

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en una imagen cambiante.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Editar imagen cambiante**.
- 3 En la barra de tareas **Internet**, elija un estado de imagen cambiante en el cuadro de lista **Estado activo de imagen cambiante**.
- 4 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga doble clic en el estado de imagen cambiante seleccionado.
- 5 Haga clic en un objeto.
- 6 Haga clic en el icono **Ejecución única**  situado a la izquierda del objeto del que desee crear el bucle.

#### Adición de sonido a imágenes cambiantes

Cuando se añade sonido a una imagen cambiante, se asocia una banda sonora a un estado de imagen cambiante que se activa al señalar o hacer clic. Cuando el correspondiente estado de imagen cambiante no está activo, el sonido se detiene. Por ejemplo, al señalar una imagen cambiante puede iniciarse una melodía que se detendrá cuando señale otro punto.

#### PARA AÑADIR SONIDO A UNA IMAGEN CAMBIANTE

- 1 En la ventana acoplable **Línea de tiempo**, haga clic en una imagen cambiante.
- 2 En la barra de tareas **Internet**, elija un estado de imagen cambiante que no sea **No presionado** en el cuadro de lista **Estado activo de imagen cambiante**.
- 3 Elija **Sonido** en el cuadro de lista **Comportamiento**.
- 4 Haga clic en el botón **Archivo de sonido** .
- 5 En el cuadro de diálogo **Abrir**, elija la unidad y la carpeta donde esté guardado el archivo de sonido.
- 6 Haga doble clic en el nombre del archivo.

## CREACIÓN DE HIPERVÍNCULOS

Corel R.A.V.E. permite crear hipervínculos a partir de imágenes cambiantes y otros objetos de una película. Los hipervínculos son texto, dibujos o imágenes que permiten conectarse a documentos publicados en Internet.

Para vincularse a un documento publicado en Internet, debe asignar la dirección URL de ese documento al objeto seleccionado. De este modo se crea automáticamente un área de clic vinculada a la URL que se denomina zona interactiva. La zona interactiva puede definirse a partir de la forma del objeto o de su caja delimitadora. Además, es posible visualizar la zona interactiva y cambiar los colores de su patrón de rayas y relleno de fondo para facilitar la identificación.

Corel R.A.V.E. permite elegir el modo de visualizar el documento al que está vinculado un objeto en un explorador Web. Por ejemplo, es posible indicar al explorador que abra el documento en la ventana predeterminada del explorador, en una ventana nueva o en un marco creado expresamente.

También es posible añadir comentarios a los hipervínculos. Los comentarios aparecen en la barra de estado del explorador Web cuando se mueve el puntero sobre el hipervínculo.

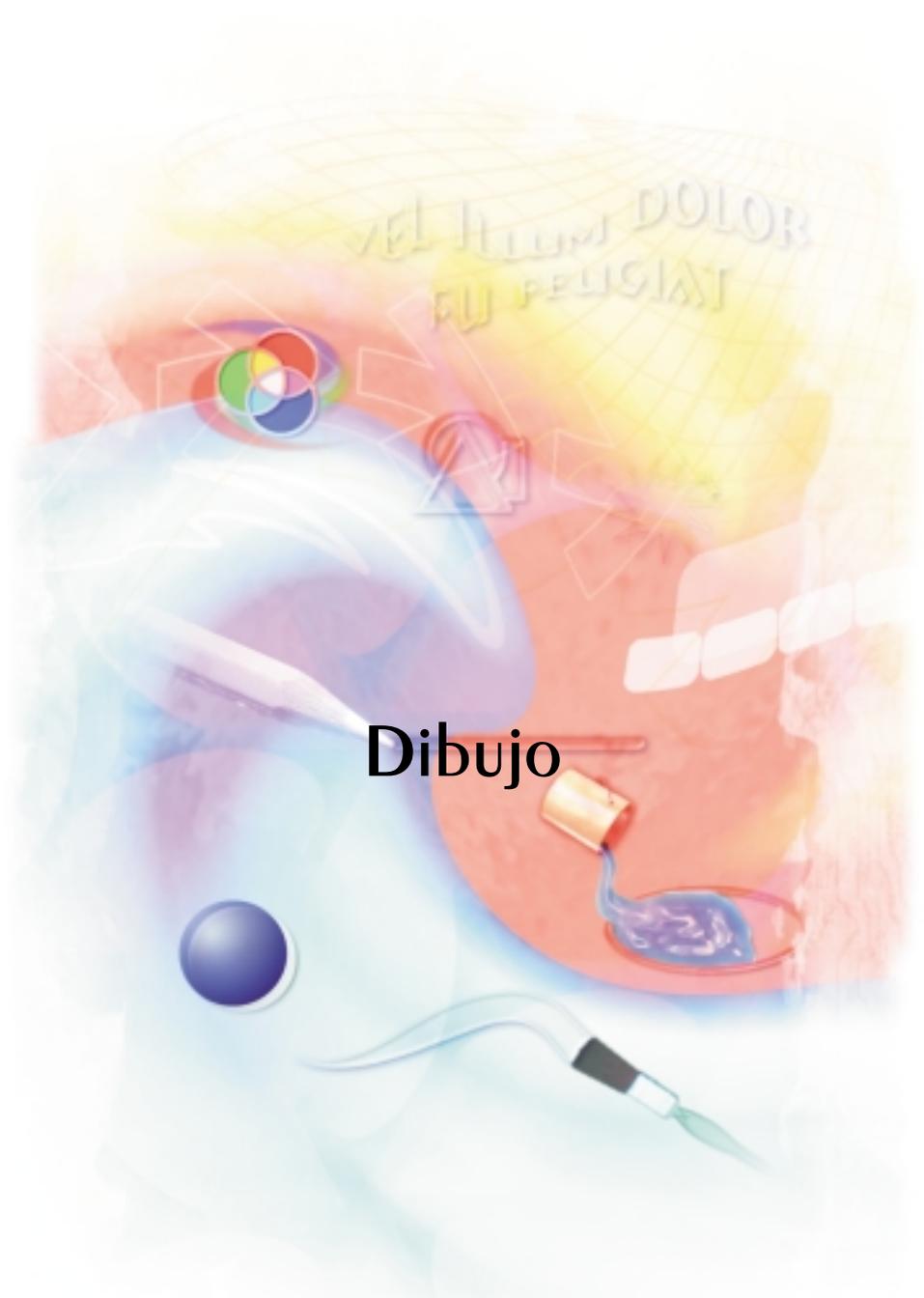
### PARA VINCULAR UN OBJETO A UNA DIRECCIÓN URL

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Barras de herramientas** y active la barra de herramientas **Internet**.
- 3 Elija URL en el cuadro de lista **Comportamiento**.
- 4 En el cuadro de lista **Dirección Internet**, escriba la dirección URL con la que desee crear el vínculo, incluido el prefijo `http://`.
- 5 Elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Marco de destino**:
  - **Blank**: para abrir la URL en una nueva ventana de explorador.
  - **Parent**: para abrir la URL en el marco principal del que contiene el hipervínculo.
  - **Self**: para abrir la URL en el marco actual.
  - **Top**: para abrir la URL en el marco raíz del explorador.

También es posible	Realice lo siguiente
Añadir comentarios	Abra el menú lateral <b>Comentarios ALT</b> y escriba un comentario en el cuadro <b>Comentarios ALT</b> .
Elegir la forma de una zona interactiva	Abra el menú lateral <b>Zona interactiva</b> y active una de las opciones de la sección <b>Definir zona interactiva mediante</b> .
Elegir el color de las rayas de una zona interactiva	Abra el menú lateral <b>Zona interactiva</b> y haga clic en un color del selector de color <b>Rayas</b> .
Elegir el color del fondo de una zona interactiva	Abra el menú lateral <b>Zona interactiva</b> y haga clic en un color del selector de color <b>Fondo</b> .

VEL ALUMI DOLOR  
FU PENCISIAI

Dibujo







# OPERACIONES CON LÍNEAS, CONTORNOS Y PINCELADAS

CorelDRAW permite añadir líneas y pinceladas por medio de diversas técnicas y herramientas. Después de dibujar líneas o aplicar pinceladas a las líneas, puede asignarles formato. También puede dar formato a los contornos que rodean a los objetos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Dibujo de líneas
- Aplicación de pinceladas

## Dibujo de líneas

CorelDRAW permite dibujar líneas distintas de cualquier tipo, desde líneas a mano alzada curvas o rectas hasta líneas caligráficas. Las curvas a mano alzada parecen estar dibujadas a mano. Si comete un error mientras dibuja líneas a mano alzada, ya sean curvas o rectas, tiene la opción de borrar la última parte dibujada de la línea.

Otro tipo de línea que puede dibujar es una línea Bézier. Los segmentos pueden ser rectos o curvos y se añaden de uno en uno. Las líneas Bézier tienen nodos y puntos de control que se pueden manipular al dibujar para dar forma a las líneas. Los tipos de nodo también se pueden cambiar después de terminar una línea. Para obtener información sobre los tipos de nodos, consulte “Operaciones con objetos de curvas”.

CorelDRAW también permite simular el efecto de una pluma caligráfica cuando se dibujan líneas. Las líneas caligráficas varían de grosor en función de la dirección de la línea y el ángulo de la plumilla. De modo predeterminado, las líneas caligráficas se muestran como formas cerradas dibujadas con un lápiz. El grosor de una línea caligráfica se puede controlar cambiando el ángulo de la línea con respecto al ángulo de pluma caligráfica elegido. Por ejemplo, cuando dibuje en 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.

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

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 información sobre la aplicación de rellenos, consulte “Aplicación de rellenos a objetos”.

#### PARA DIBUJAR UNA LÍNEA RECTA O CURVA

Para dibujar	Realice lo siguiente
Una línea recta	Abra el menú lateral correspondiente  y haga clic en la herramienta <b>Mano alzada</b>  . Haga clic en el punto en que desee comenzar la línea y luego donde desee terminarla.
Una línea curva	Abra el <b>menú lateral de curva</b> y haga clic en la herramienta <b>Mano alzada</b> . Haga clic y arrastre en la página de dibujo.



- Para restringir el ángulo con que se dibuja una línea recta, mantenga presionada la tecla CTRL mientras arrastra.
- Para borrar una parte de una línea curva, sin soltar el botón del ratón mantenga presionada la tecla MAYÚS y arrastre hacia atrás sobre la línea.
- Estos procedimientos también sirven para añadir segmentos a una línea seleccionada haciendo clic en el nodo final de la línea y arrastrándolo. Si desea dibujar una forma cerrada, dibuje una línea que conecte el nodo final con el inicial.

#### PARA DIBUJAR LÍNEAS BÉZIER

Para dibujar	Realice lo siguiente
Una línea Bézier recta o dentada	Abra el menú lateral correspondiente  y haga clic en la herramienta Bézier  . Haga clic en el punto en que desee comenzar la línea y luego donde desee cambiar de dirección. Presione la BARRA ESPACIADORA para terminar la línea.
Una línea Bézier curva	Abra el menú lateral correspondiente y haga clic en la herramienta Bézier. Haga clic y arrastre para dar forma a la línea.



*Es posible dibujar líneas dentadas con la herramienta Bézier haciendo clic cada vez que la línea deba cambiar de dirección.*



*Es posible crear objetos complejos dibujando curvas Bézier.*



- Para crear una forma cerrada mientras dibuja una línea Bézier, haga clic en el primer nodo que ha creado.

#### PARA DIBUJAR UNA LÍNEA CALIGRÁFICA

- 1 Abra el **menú lateral de curva**  y 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 de pluma caligráfica** de la Barra de propiedades.

Si desea suavizar los bordes de la línea, escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la Barra de propiedades.

- 4 Arrastre hasta que la línea tenga la forma que desee.

Si desea establecer la anchura de la línea, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la Herramienta Medios artísticos** de la Barra de propiedades.



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



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

## PARA DIBUJAR UNA LÍNEA SENSIBLE A LA PRESIÓN

- 1 Abra el **menú lateral correspondiente** y haga clic en la **herramienta Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el **botón Presión** de la Barra de propiedades.  
Si desea suavizar los bordes de la línea, escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la Barra de propiedades.
- 3 Arrastre hasta que la línea tenga la forma que desee.  
Si desea cambiar la anchura de la línea, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la Herramienta Medios artísticos** de la Barra de propiedades.



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



- Si utiliza el ratón, presione las teclas **FLECHA ARRIBA** o **FLECHA ABAJO** para variar la presión de la pluma y en consecuencia la anchura de la línea.
- Para acceder a las líneas sensibles a la presión, también puede hacer clic en **Efectos** ▶ **Medios artísticos** y especificar la configuración que desee en la ventana acoplable **Medios artísticos**.

## Aplicación de pinceladas

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

También es posible crear pinceladas personalizadas por medio de un objeto o un grupo de objetos. Si desea información acerca del agrupamiento de objetos, consulte "Agrupamiento y combinación de objetos". Los objetos que utilice para crear una pincelada pueden ser vectoriales o de mapa de bits, incluso si tienen sombras o transparencias. Si crea una pincelada personalizada, puede guardarla como preestablecida.

### PARA APLICAR UNA PINCELADA PREESTABLECIDA

- 1 Abra el **menú lateral correspondiente**  y haga clic en la **herramienta Medios artísticos** .
- 2 Haga clic en el **botón Pincel** de la Barra de propiedades.
- 3 Elija una pincelada en el cuadro **Lista de pinceladas**.  
Si desea suavizar los bordes de la pincelada, escriba un valor en el cuadro **Suavizado mano alzada** de la Barra de propiedades.
- 4 Arrastre hasta que la pincelada tenga la forma que desee.

Si desea establecer la anchura de la pincelada, escriba un valor en el cuadro **Anchura de la Herramienta Medios artísticos** de la Barra de propiedades.



- Para aplicar una pincelada que no aparezca en el cuadro **Lista de pinceladas**, haga clic en el botón **Examinar** de la Barra de propiedades y busque el archivo de pincelada.

#### **PARA CREAR UNA PINCELADA PERSONALIZADA**

- 1 Seleccione un objeto o un conjunto de objetos agrupados.
- 2 Abra el **menú lateral** y haga clic en la **herramienta Medios artísticos**.
- 3 Haga clic en el **botón Pincel** de la Barra de propiedades.
- 4 Haga clic en el objeto o en los objetos agrupados.
- 5 Haga clic en el **botón Guardar trazo de Medios artísticos** de la Barra de propiedades.
- 6 Escriba un nombre para la pincelada en el cuadro **Nombre de archivo**.
- 7 Haga clic en **Guardar**.



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

#### **DESDE AQUÍ**

Si desea obtener más información sobre...

Dibujo de líneas preestablecidas

Formato de líneas y contornos

En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...

líneas, dibujo de líneas preestablecidas

líneas, formato





# Dibujo de FORMAS

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

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Dibujo de rectángulos y cuadrados
- Dibujo de elipses, círculos, arcos y sectores circulares
- Dibujo de polígonos y estrellas
- Dibujo de espirales
- Dibujo de cuadrículas
- Dibujo de formas predefinidas

## Dibujo de RECTÁNGULOS y CUADRADOS

CorelDRAW permite dibujar rectángulos y cuadrados. Después de dibujar uno, es posible cambiar su forma redondeando una o más esquinas.

### PARA dibujar UN RECTÁNGULO O UN CUADRADO

Para dibujar	Realice lo siguiente
Un rectángulo	Haga clic en la herramienta <b>Rectángulo</b>  y arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el rectángulo tenga el tamaño que desee.
Un cuadrado	Haga clic en la herramienta <b>Rectángulo</b> , mantenga presionada la tecla <b>CTRL</b> y arrastre el cursor en diagonal en la ventana de dibujo hasta que el cuadrado tenga el tamaño que desee.



- Para dibujar un rectángulo o un cuadrado desde su centro hacia afuera, mantenga presionada la tecla **MAYÚS** mientras arrastra.
- Para dibujar un rectángulo que cubra toda la página de dibujo, haga doble clic en la herramienta **Rectángulo**.

### PARA REDONDEAR LAS ESQUINAS DE UN RECTÁNGULO O UN CUADRADO

- 1 Abra el **menú lateral de formas**  y haga clic en la **herramienta Forma** .
- 2 Haga clic en un rectángulo o en un cuadrado.
- 3 Arrastre un nodo de esquina por el contorno de la forma.



- Para redondear una sola esquina de un rectángulo o un cuadrado, haga clic en un nodo con la herramienta **Forma**, espere un momento y arrastre el nodo por el contorno de la forma.

### Dibujo de elipses, círculos, arcos y sectores circulares

Es posible dibujar una elipse o un círculo y cambiar su forma a arco o sector circular. También se puede cambiar la dirección de los arcos y los sectores circulares.

#### PARA DIBUJAR UNA ELIPSE O UN CÍRCULO

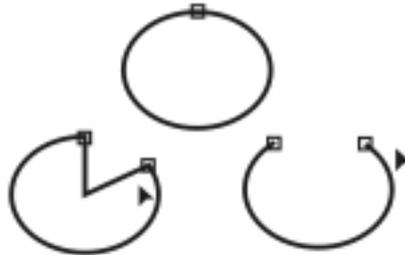
Para dibujar	Realice lo siguiente
Una elipse	Haga clic en la <b>herramienta Elipse</b>  y arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que la elipse tenga el tamaño que desee.
Un círculo	Haga clic en la <b>herramienta Elipse</b> , mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el círculo tenga el tamaño que desee.



- Para dibujar una elipse o un círculo desde su centro hacia afuera, mantenga presionada la tecla MAYÚS mientras arrastra.

#### PARA DIBUJAR UN ARCO O UN SECTOR CIRCULAR

Para dibujar	Realice lo siguiente
Un arco	Abra el <b>menú lateral de formas</b>  y haga clic en la <b>herramienta Forma</b> . Haga clic en el nodo de la elipse o el círculo y arrástrelo fuera del perímetro de la forma.
Un sector circular	Abra el menú lateral de <b>formas</b> y haga clic en la <b>herramienta Forma</b> . Haga clic en el nodo de la elipse o el círculo y arrástrelo dentro del perímetro de la forma.



*Para crear una cuña, arrastre el nodo de una elipse hasta el interior de la misma, como se muestra arriba y a la izquierda. Para crear un arco, arrastre el nodo hasta el exterior de una elipse, como se muestra arriba y a la derecha.*



- Si desea cambiar la dirección de un arco o sector circular seleccionado, haga clic en el **botón Hacia la derecha/izquierda o Pies** de la Barra de propiedades.
- Para restringir el movimiento del nodo a incrementos de 15 grados, mantenga presionada la tecla CTRL mientras arrastra.

## Dibujo de polígonos y ESTRELLAS

CorelDRAW permite dibujar polígonos y estrellas y luego cambiar su forma. Por ejemplo, puede convertir los polígonos en estrellas y viceversa, cambiar el número de lados de un polígono o el de puntas de una estrella, y perfilar las puntas de una estrella.

Los cambios realizados en un solo nodo de un polígono o estrella pueden aplicarse a todos los nodos para que todos los cambios sean simétricos.

### PARA DIBUJAR UN POLÍGONO O UNA ESTRELLA

Para dibujar	Realice lo siguiente
Un polígono	Abra el <b>menú lateral de objetos</b>  , haga clic en la <b>herramienta Polígono</b> y arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el polígono tenga el tamaño que desee.
Una estrella	Abra el <b>menú lateral Objeto</b> , haga clic en la herramienta <b>Polígono</b> , arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que el polígono tenga el tamaño que desee y haga clic en el <b>botón Estrella</b> de la Barra de propiedades.



- Para dibujar un polígono o una estrella desde su centro hacia afuera, mantenga presionada la tecla **MAYÚS** mientras arrastra.
- Para dibujar un polígono o una estrella que sean simétricos desde su centro hacia afuera, mantenga presionada la tecla **CTRL** mientras arrastra.

### PARA CAMBIAR LA FORMA DE UN POLÍGONO O UNA ESTRELLA

Para	Realice lo siguiente
Convertir un polígono en una estrella o viceversa	Seleccione un polígono o una estrella y haga clic en los botones <b>Polígono/Estrella</b> de la Barra de propiedades.
Cambiar el número de lados de un polígono o el de puntas de una estrella	Seleccione un polígono o una estrella, escriba un valor en el cuadro <b>Número de puntos en polígono</b> de la Barra de propiedades y presione <b>INTRO</b> .
Perfilar las puntas de una estrella	Seleccione una estrella y desplace el deslizador <b>Perfilado de polígono</b> de la Barra de propiedades.



- El deslizador **Perfilado** sólo aparece si la estrella seleccionada tiene un mínimo de siete puntas. La sensibilidad del deslizador aumenta con el número de puntas.

### Dibujo de espirales

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



*Espiral simétrica (izquierda) y espiral logarítmica (derecha).*

### PARA dibujar UNA ESPIRAL

- 1 Abra el **menú lateral de objetos**  y 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 botones siguientes:

- **Espiral simétrica** 
- **Espiral logarítmica** 

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

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



- Para dibujar una espiral desde su centro hacia afuera, mantenga presionada la tecla **MAYÚS** mientras arrastra.
- Para dibujar una espiral con dimensiones iguales en horizontal y vertical, mantenga presionada la tecla **CTRL** mientras arrastra.

### Dibujo de CUADRÍCULAS

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

#### PARA dibujar UNA CUADRÍCULA

- 1 Abra el **menú lateral de objetos**  y haga clic en la **herramienta Papel gráfico** .
- 2 Escriba valores en las partes superior e inferior del **cuadro Filas y columnas del papel gráfico** de la Barra de propiedades.

El valor que escriba en la parte superior especificará el número de columnas, mientras que el de la parte inferior será el de filas.

- 3 Sitúe el cursor en el punto donde desee que aparezca la cuadrícula.
- 4 Arrastre el ratón en diagonal para dibujar la cuadrícula.

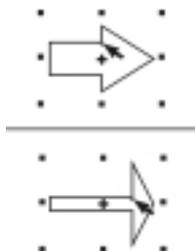
Si desea dibujar la cuadrícula desde su centro hacia afuera, mantenga presionada la tecla **MAYÚS**.



- Para dividir una cuadrícula en sus rectángulos componentes, seleccione la cuadrícula con una herramienta **Selección** y haga clic en **Desagrupar** en la barra de propiedades Agrupar.

## Dibujo de FORMAS PREDEFINIDAS

Es posible dibujar formas predefinidas, como formas básicas, flechas, estrechas y notas por medio de la colección de Formas perfectas. Las formas básicas, las flechas, las estrellas y las notas tienen glifos, que permiten modificar su aspecto. Las formas de ángulo recto, corazón, rayo y explosión carecen de glifos.



*Es posible arrastrar un glifo para modificar una forma.*

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

### PARA DIBUJAR UNA FORMA PREDEFINIDA

- 1 Abra el **menú lateral de formas perfectas**  y haga clic en una de las herramientas siguientes:
  - Formas básicas
  - Formas de flecha
  - Formas de diagrama de flujo
  - Formas de estrella
  - Formas de notas
- 2 Abra el selector **Formas perfectas** de la Barra de propiedades y haga clic en una forma.
- 3 Arrastre el cursor en la ventana de dibujo hasta que la forma tenga el tamaño que desee.

### PARA MODIFICAR UNA FORMA PREDEFINIDA POR MEDIO DE SUS GLIFOS

- 1 Seleccione una forma con un glifo.
- 2 Arrastre un glifo hasta que la forma sea como desee.



- Las formas de diagrama de flujo no tienen glifos.
-

### **PARA AÑADIR TEXTO EN 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 cuadro de texto**.
- 3 Escriba el texto dentro de la forma y asígnele formato.





# OPERACIONES CON OBJETOS

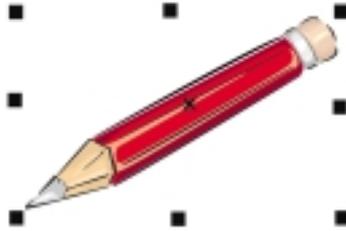
Las operaciones con objetos son una parte esencial de la creación de dibujos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- La selección de objetos
- La copia, duplicación y eliminación de objetos
- La colocación de objetos
- La asignación de tamaño y la aplicación de escala a los objetos
- La inclinación y el estiramiento de objetos
- La rotación y el reflejo de objetos
- El cambio de orden de los objetos
- La agrupación y combinación de objetos
- La alineación y distribución de objetos, y el procedimiento para encajarlos
- La clonación de objetos
- La mezcla de objetos
- La diseminación de objetos por una línea
- El dibujo de líneas de cota, conexión y flujo

## SELECCIÓN DE OBJETOS

Para poder modificar un objeto, antes hay que seleccionarlo. Es posible seleccionar objetos visibles y ocultos, así como objetos independientes dentro de un grupo o un grupo anidado. También se pueden seleccionar todos los objetos a la vez.



Al seleccionar un objeto, aparecen tiradores de selección alrededor del mismo. Una pequeña "x" marca el centro del cuadro de selección.



Es posible seleccionar un solo objeto de un grupo de objetos.

#### PARA SELECCIONAR OBJETOS

Para seleccionar	Realice lo siguiente
Un objeto	Haga clic en el objeto con la herramienta <b>Selección</b>  .
Varios objetos	Mantenga presionada la tecla <b>Mayús</b> y haga clic en cada objeto que desee seleccionar.
Un objeto, empezando por el primer objeto creado y siguiendo hacia el último objeto creado.	Presione <b>Tabulador</b> hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto que desee seleccionar.
Un objeto, empezando por el último objeto creado y retrocediendo hacia el primer objeto creado.	Presione <b>Mayús + Tabulador</b> hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto que desee seleccionar.
Todos los objetos	Haga clic en <b>Edición ▶ Seleccionar todo ▶ Objetos</b> .
Un objeto perteneciente a un grupo	Mantenga presionada la tecla <b>Ctrl</b> y haga clic en un objeto del grupo.
Un objeto en un grupo anidado	Mantenga presionada la tecla <b>Ctrl</b> y haga clic en el objeto que desee seleccionar hasta que aparezca rodeado por un cuadro de selección.

Un objeto oculto	Mantenga presionada la tecla <b>Alt</b> y haga clic en el objeto situado en primer plano hasta que aparezca un cuadro de selección rodeando el objeto oculto que desee seleccionar.
Varios objetos ocultos	Mantenga presionadas las teclas <b>Alt + Mayús</b> y haga clic en el objeto situado en primer plano hasta que aparezca un cuadro de selección rodeando los objetos ocultos que desee seleccionar.
Un objeto oculto en un grupo	Mantenga presionadas las teclas <b>Ctrl + Mayús</b> y haga clic en el objeto situado en primer plano hasta que aparezca un cuadro de selección alrededor del objeto oculto que desee seleccionar.



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



- También se pueden seleccionar uno o varios objetos arrastrando la herramienta **Selección** para rodearlos.

#### PARA Deseleccionar objetos

Para deseleccionar	Realice lo siguiente
Un solo objeto	Haga clic en la herramienta <b>Selección</b>  y luego haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo.
Un solo objeto dentro de un grupo de objetos seleccionados	Mantenga presionada la tecla <b>Mayús</b> y haga clic en el objeto con la herramienta <b>Selección</b> .

#### Copia, duplicación y eliminación de objetos

CorelDRAW proporciona dos formas de copiar objetos. El objeto se puede duplicar, o bien se puede cortar o copiar para situarlo en el Portapapeles y luego pegarlo en el dibujo.

Es posible copiar objetos completos o sólo sus propiedades de relleno. Si se corta un objeto para almacenarlo en el Portapapeles, el objeto desaparece del dibujo, mientras que, si se copia para almacenarlo en el Portapapeles, el original permanece en el dibujo. Cuando se duplica un objeto, éste se copia directamente en la ventana de dibujo, no en el Portapapeles.

Existe la posibilidad de crear un duplicado transformado de un objeto y conservar el original intacto. Si decide conservar el objeto original, puede eliminar el duplicado. La duplicación de objetos es más rápida que la operación de cortar y pegar.

Cuando deja de necesitarse un objeto, puede eliminarse.

#### PARA COLOCAR UN OBJETO EN EL PORTAPAPELES

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en Edición y luego haga clic en una de estas opciones:

- Cortar
- Copiar



- También puede cortar o copiar un objeto haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el objeto y seleccionando Cortar o Copiar.

#### **PARA PEGAR UN OBJETO EN UN DIBUJO**

- Haga clic en Edición ▶ Pegar.

#### **PARA ELIMINAR UN OBJETO**

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



- También se puede eliminar haciendo clic con el botón derecho del ratón en el objeto y haciendo clic en Eliminar.

### **Colocación de objetos**

Los objetos se pueden colocar arrastrándolos a una nueva ubicación, desplazándolos o especificando su posición horizontal y vertical.

Los valores establecidos en superdesplazamiento y microdesplazamiento permiten mover los objetos por incrementos. El desplazamiento de los objetos se realiza de forma predeterminada con incrementos de 0,25 cm, pero este valor se puede cambiar según las necesidades.

Al especificar la posición de un objeto, se pueden establecer sus coordenadas horizontales y verticales con respecto al punto de anclaje del centro del objeto o cualquier otro punto de anclaje. También se pueden colocar los objetos situándolos en unas coordenadas horizontales y verticales específicas de la ventana de dibujo con respecto al centro u otro punto especificado del objeto.

El punto de origen predeterminado (0,0) se sitúa en el ángulo inferior izquierdo de la página de dibujo. Cuando se activa la casilla de selección Posición relativa de la ventana acoplable Transformaciones, los cuadros H y V indican la posición del punto de anclaje central con el valor 0,0. Cuando se especifica otra posición en los cuadros H y V, los valores representan un cambio de la posición actual del objeto medido desde el punto de anclaje central.

#### **PARA MOVER UN OBJETO**

- Arrastre el objeto a una nueva posición del dibujo.

## 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 un múltiplo de la distancia de desplazamiento.	Mantenga presionada la tecla <b>Ctrl</b> y presione una tecla de <b>flecha</b> .
Desplazar el objeto seleccionado según una fracción de la distancia de desplazamiento.	Mantenga presionada la tecla <b>Mayús</b> y presione una tecla de <b>flecha</b> .

## PARA ESTABLECER LAS DISTANCIAS DE DESPLAZAMIENTO

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Documento** y luego haga clic en **Reglas**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Desplazamiento**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Superdesplazamiento** o **Microdesplazamiento**.
- 5 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista **Unidades**.



- También se puede establecer la distancia de desplazamiento anulando la selección de todos los objetos y escribiendo un valor en el cuadro **Valor de desplazamiento** de la barra de propiedades.

## PARA COLOCAR UN OBJETO

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 En la barra de propiedades, escriba valores en los siguientes cuadros apilados:
  - x: permite colocar el objeto en el eje de abscisas.
  - y: permite colocar el objeto en el eje de coordenadas.
- 3 Presione **Intro**.

## PARA COLOCAR UN OBJETO CON UN PUNTO DE ANCLAJE DISTINTO

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana** ▶ **Ventanas acoplables** ▶ **Transformaciones** ▶ **Posición**.
- 3 Desactive la casilla de selección **Posición relativa**.
- 4 Escriba un valor en los siguientes cuadros:

- **H**: permite especificar la posición horizontal del objeto.
  - **V**: permite especificar la posición vertical del objeto.
- 5 Active la casilla de selección correspondiente al punto de anclaje que desee establecer.
  - 7 Haga clic en **Aplicar**.

## ASIGNACIÓN DE TAMAÑO Y APLICACIÓN DE ESCALA A LOS OBJETOS

CorelDRAW permite cambiar el tamaño y la escala de los objetos. En ambos casos, el cambio de las dimensiones se hace manteniendo su proporción y puede llevarse a cabo especificando valores nuevos o modificando el objeto directamente. La aplicación de escala cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado.

El punto de anclaje de un objeto se puede trasladar desde su centro a cualquiera de los ocho tiradores de selección. CorelDRAW permite restablecer el punto de anclaje en el centro del objeto.

### PARA CAMBIAR EL TAMAÑO DE UN OBJETO

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado.	Arrastre cualquiera de los <b>tiradores de selección</b> de los vértices.
Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado a partir de su centro.	Mantenga presionada la tecla <b>Mayús</b> y arrastre uno de los tiradores de selección.
Cambiar el tamaño de un objeto seleccionado a un múltiplo de su tamaño original.	Mantenga presionada la tecla <b>Ctrl</b> y arrastre uno de sus tiradores de selección.
Estirar un objeto al cambiarlo de tamaño.	Mantenga presionada la tecla <b>Alt</b> y arrastre uno de los tiradores de selección.



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

### PARA APLICAR ESCALA A UN OBJETO

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Transformaciones ▶ Escala**.
- 3 Escriba valores en los cuadros siguientes:
  - **H**: permite especificar el porcentaje de escala del objeto en dirección horizontal.
  - **V**: permite especificar el porcentaje de escala del objeto en dirección vertical.

Si desea cambiar el punto de anclaje del objeto, active la casilla de selección que corresponde al punto de anclaje que desee establecer.



- También se puede escalar el objeto arrastrando un tirador de selección.
- Si desea mantener la proporción del objeto, desactive la casilla de selección No proporcional.

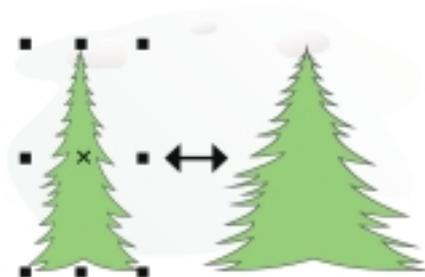
## **Inclinación y estiramiento de objetos**

CorelDRAW ofrece la posibilidad de inclinar y estirar objetos. Cuando se inclina un objeto, se debe especificar el grado de inclinación.



*Inclinación de un objeto horizontalmente.*

Al estirarlo, se cambian las dimensiones horizontales y verticales del objeto de forma no proporcional. Un objeto se puede estirar desde su centro y en incrementos del 100%.



*Estiramiento de un objeto horizontalmente.*

CorelDRAW también permite cambiar el punto de anclaje de inclinación predeterminado de un objeto, es decir, su centro. Después de cambiar el punto de anclaje de inclinación, puede volverse a establecer en el centro.

### **PARA INCLINAR UN OBJETO**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Transformaciones ▶ Inclinación**.

- 3 Escriba un valor en uno o en los dos cuadros siguientes:
  - H: permite especificar el número de grados de inclinación horizontal del objeto.
  - V: permite especificar el número de grados de inclinación vertical del objeto.
- 4 Haga clic en **Aplicar**.



- También se puede inclinar el objeto de forma interactiva arrastrando uno de sus tiradores de inclinación.

### PARA ESTIRAR UN OBJETO

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Transformaciones ▶ Tamaño**.
- 3 Active la casilla de selección **No proporcional**.  
Si desea cambiar el punto de anclaje del objeto, active la casilla de selección correspondiente al punto de anclaje que quiera especificar.
- 4 Escriba un valor en uno de los cuadros siguientes:
  - **H**: permite especificar la anchura del objeto seleccionado.
  - **V**: permite especificar la altura del objeto seleccionado.
- 5 Haga clic en **Aplicar**.

También es posible	Realice lo siguiente
Estirar un objeto desde su centro.	Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre un tirador de selección de un vértice.
Estirar un objeto con incrementos del 100%.	Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el tirador de selección de un vértice.



- Para recuperar las proporciones originales del objeto antes de volverlo a transformar, debe desactivar la casilla de selección **No proporcional** y escribir de nuevo los mismos valores.



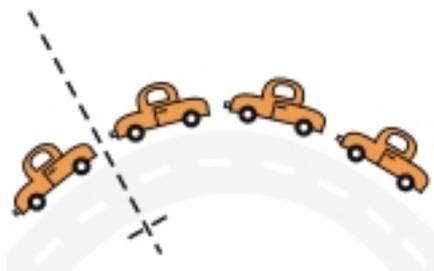
- Un objeto se puede estirar de forma no proporcional manteniendo presionada la tecla Alt y arrastrando el tirador de selección de un vértice.

### ROTACIÓN Y REFLEJO DE OBJETOS

CorelDRAW permite hacer rotar los objetos y reflejar sus imágenes.

Un objeto se hace rotar especificando sus coordenadas horizontales y verticales en el dibujo. 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, en función del efecto que se quiera conseguir.



*Rotación de objetos alrededor de un solo punto.*

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



*Reflejo de un objeto de la parte superior a la inferior.*

#### **PARA HACER ROTAR UN OBJETO**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Transformaciones ▶ Rotar**.
- 4 Desactive la casilla de selección Centro relativo.  
Para hacer rotar un objeto sobre un punto relativo a su posición actual, active la casilla de selección Centro relativo.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Ángulo.
- 5 Escriba valores en cualquiera de los cuadros siguientes:
  - **H**: permite especificar las coordenadas horizontales sobre las que debe rotar el objeto.
  - **V**: permite especificar las coordenadas verticales sobre las que debe rotar el objeto.
- 6 Haga clic en **Aplicar**.



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

### PARA REFLEJAR UN OBJETO

- 1 Seleccione un objeto.
  - 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Transformación ▶ Scale**.
  - 3 Haga clic en uno de los siguientes botones, correspondientes a:
    - **Reflejo horizontal**: hace girar el objeto de izquierda a derecha.
    - **Reflejo vertical**: hace girar el objeto de arriba a abajo.
  - 4 Active la casilla de selección correspondiente al punto de anclaje que desee establecer.
  - 5 Haga clic en **Aplicar**.
- 



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

### CAMBIO DE ORDEN DE LOS OBJETOS

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



*El orden de apilamiento determina la profundidad a que están situados los objetos. En este ejemplo, los objetos se han apilado para crear un borde, fondo y primer plano.*

### PARA CAMBIAR EL ORDEN DE UN OBJETO

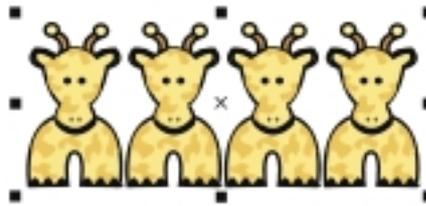
- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Organizar ▶ Orden** y luego haga clic en una de estas opciones:
  - **Hacia adelante**: sitúa el objeto seleccionado al frente de los demás objetos.
  - **Hacia atrás**: sitúa el objeto seleccionado detrás de los demás objetos.

- **Avanzar una:** mueve el objeto seleccionado una posición hacia delante.
- **Retroceder una:** mueve el objeto seleccionado una posición hacia atrás.
- **Delante de:** sitúa el objeto seleccionado delante de un objeto específico.
- **Detrás de:** sitúa el objeto seleccionado detrás de un objeto específico.

## AGRUPACIÓN Y COMBINACIÓN DE OBJETOS

CorelDRAW permite agrupar y combinar objetos.

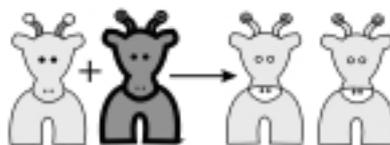
Cuando se agrupan dos o más objetos, se tratan como una unidad. Esto permite aplicar el mismo formato, las mismas propiedades y otros cambios a todos los objetos de un grupo al mismo tiempo. CorelDRAW también permite agrupar objetos para crear grupos anidados.



*Los objetos individuales mantienen sus propios atributos cuando se agrupan.*

Si desea modificar un objeto de un grupo de forma independiente, puede desagrupar los objetos. También puede añadir y eliminar objetos de un grupo.

La combinación de dos o más objetos crea un solo objeto con los mismos atributos de relleno y contorno. Se pueden combinar rectángulos, elipses, polígonos, estrellas, espirales, gráficos y texto. Al hacerlo, CorelDRAW los convierte en un solo objeto curvo. Si necesita modificar los atributos de un objeto combinado, puede descombinarlo.



*Los objetos combinados comparten atributos y cambian de aspecto.*

### PARA AGRUPAR OBJETOS

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

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



- Se pueden seleccionar objetos de distintas capas y agruparlos, pero, una vez agrupados, los objetos pertenecen a la misma capa.



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

### PARA DESAGRUPAR OBJETOS

- 1 Seleccione uno o todos los objetos agrupados.
- 2 Haga clic en **Organizar ▶ Desagrupar**.

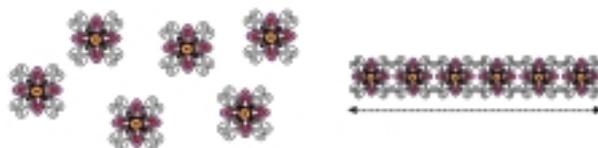


- También puede desagrupar objetos haciendo clic en el botón **Desagrupar todo** de la barra de propiedades.

### ALINEACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y PROCEDIMIENTO PARA ENCAJAR OBJETOS

CorelDRAW permite alinear y distribuir los objetos en el dibujo.

La alineación sitúa en el mismo eje cualquier serie de objetos. Éstos se pueden alinear horizontalmente y verticalmente.



*Objetos antes y después de la alineación.*

La distribución permite situar objetos a intervalos iguales en una zona especificada.

La operación de encajar vincula un objeto a otro. Por ejemplo, si se encaja una nota en un objeto, la nota se desplazará con ese objeto.

### PARA ALINEAR UNA SERIE DE OBJETOS

- 1 Seleccione los objetos.
- 2 Haga clic en **Organizar ▶ Alinear y Distribuir**.
- 3 Haga clic en la ficha **Alinear**.
- 4 Active las casillas de selección según la alineación horizontal o vertical que desee realizar.  
Si desea alinear los objetos verticalmente, active la casilla de selección **Izquierda, Centro o Derecha**.
- 5 En el área **Alinear con**, active una de las casillas de selección siguientes:
  - **Borde de página**: alinea los objetos con el borde de la página.
  - **Centro de la página**: centra los objetos en la página.
  - **Alinear con cuadrícula**: alinea los objetos con la línea más próxima de la cuadrícula.



- También se pueden alinear objetos seleccionándolos y haciendo clic en el botón **Alinear** de la barra de propiedades.
- 

### PARA DISTRIBUIR OBJETOS

- 1 Seleccione los objetos.
- 2 Haga clic en **Organizar ▶ Alinear y distribuir**.
- 3 Haga clic en la ficha **Distribuir**.
- 4 Active las casillas de selección correspondientes a la distribución que desee realizar.
- 5 En el área **Distribuir**, active la casilla de selección correspondiente al área de distribución.



- Si desea obtener una visualización previa del objeto distribuido, haga clic en el botón **Previsualizar**.
- 

### CLONACIÓN DE OBJETOS

Al clonar un objeto, se crea una copia del mismo y se vincula al original. Cualquier cambio efectuado en el objeto original (o maestro) se refleja automáticamente en el objeto clonado (copia), aunque es posible cambiar la copia de forma independiente. Los cambios realizados pueden anularse para recuperar el original.

### PARA CLONAR UN OBJETO

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

### También es posible

---

Especificar el objeto maestro de un objeto clonado.	Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto clonado y haga clic en <b>Seleccionar maestro</b> .
Especificar el objeto clonado de un objeto maestro.	Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto maestro y luego haga clic en <b>Seleccionar clonaciones</b> .

---

### PARA VOLVER AL OBJETO MAESTRO DE UNA CLONACIÓN

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto clonado modificado y luego haga clic en **Volver al maestro**.
- 2 Active alguna de las casillas de selección siguientes:
  - **Clonar relleno:** restaura los atributos de relleno del objeto maestro.
  - **Clonar contorno:** restaura los atributos de contorno del objeto maestro.
  - **Clonar forma del trayecto:** restaura los atributos de forma del objeto maestro.
  - **Clonar transformaciones:** restaura los atributos de tamaño y forma del objeto maestro.
  - **Clonar máscara de color del mapa de bits:** restaura las configuraciones de color del objeto maestro.

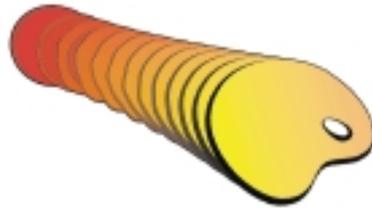


- Si se cambia un atributo de un objeto clonado, ese atributo dejará de estar vinculado al objeto maestro.
  - Sólo se pueden restaurar atributos cambiados a partir de las propiedades del objeto maestro.
- 

### MEZCLA DE OBJETOS

CorelDRAW permite crear diversos tipos de mezclas, por ejemplo, mezclas en línea recta, mezclas a lo largo de trayectos y mezclas compuestas.

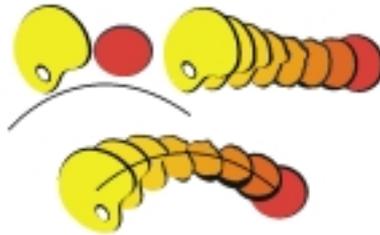
La mezcla en línea recta muestra la progresión de forma y tamaño entre un objeto y otro. Los colores de contorno y relleno de los objetos intermedios se van transformando a lo largo de un trayecto en línea recta que atraviesa el espectro de colores. Los contornos de los objetos intermedios muestran una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



*Mezcla de líneas rectas.*

Después de crear la mezcla, su configuración se puede clonar o copiar en otros objetos. Al copiar una mezcla, el objeto adopta la configuración del original, excepto para los atributos de contorno y relleno. Al clonar una mezcla, los cambios que se realizan en la mezcla original (también llamada maestra) se aplican a la clonación.

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

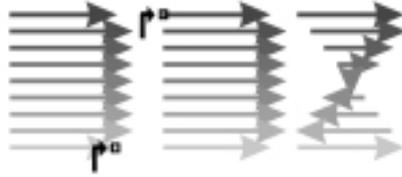


*Mezcla a lo largo de un trayecto.*



*Mezcla compuesta utilizando cuatro objetos y tres mezclas sencillas.*

El aspecto de la mezcla se puede modificar ajustando el número y el espacio de sus objetos intermedios, y cambiando la progresión de los colores, los nodos a los que se asigna la mezcla, el trayecto de ésta y los objetos inicial y final.



La mezcla de la parte derecha se creó asignando los nodos de inicio y fin de los dos objetos de la parte izquierda.

Las mezclas también se pueden dividir y eliminar.

### PARA MEZCLAR OBJETOS

Para	Realice lo siguiente
Efectuar una mezcla a lo largo de una línea recta.	Abra el menú lateral de <b>herramientas interactivas</b>  y haga clic en la herramienta <b>Mezcla interactiva</b> . Seleccione el primer objeto y arrástrelo hasta el segundo objeto. Si desea anular la mezcla, presione <b>Esc</b> mientras arrastra el objeto.
Mezclar un objeto a lo largo de una forma o un trayecto a mano alzada.	Abra el menú lateral de <b>herramientas interactivas</b> y haga clic en la herramienta <b>Mezcla interactiva</b> . Seleccione el primer objeto. Mantenga presionada la tecla <b>Alt</b> y arrastre dibujando una línea hasta el segundo objeto.
Adaptar una mezcla a un trayecto.	Seleccione una mezcla. Mantenga presionado el botón derecho del ratón, arrastre la mezcla sobre un objeto curvo y haga clic en <b>Adaptar mezcla a trayecto</b> .
Estirar la mezcla a lo largo de un trayecto completo.	Seleccione una mezcla. Mantenga presionado el botón derecho del ratón, arrastre la mezcla sobre un objeto curvo y haga clic en <b>Adaptar mezcla a trayecto</b> . Haga clic en el botón <b>Opciones diversas de mezcla</b> de la barra de propiedades y active la casilla de selección <b>Mezclar en todo el trayecto</b> .
Crear una mezcla compuesta.	Utilice la herramienta <b>Mezcla interactiva</b> para arrastrar un objeto hasta el objeto inicial o final de una mezcla.

### PARA COPIAR O CLONAR UNA MEZCLA

- 1 Seleccione los dos objetos que desee mezclar.
- 2 Haga clic en **Efectos** y en una de las siguientes 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.

### **PARA ESTABLECER LA DISTANCIA DE LOS OBJETOS INTERMEDIOS EN UNA MEZCLA ADAPTADA A UN TRAYECTO**

- 1 Seleccione una mezcla.
- 2 Haga clic en el botón **Usar etapas o espaciado fijo de mezcla** de la barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Número de etapas de mezcla y descentrado entre formas** de la barra de propiedades.
- 4 Presione **Intro**.



- Es posible establecer la velocidad de aceleración del color haciendo clic en el botón **Aceleración de objeto y color** y moviendo el deslizador correspondiente.
- 

### **PARA ESTABLECER LA PROGRESIÓN DEL COLOR DE LOS OBJETOS INTERMEDIOS DE UNA MEZCLA**

- 1 Seleccione una mezcla.
- 2 En la barra de propiedades, haga clic en una de las siguientes opciones:
  - **Mezcla directa**
  - **Mezcla hacia la derecha**
  - **Mezcla hacia la izquierda**



- No se pueden crear progresiones de color utilizando objetos mezclados rellenos con imágenes de mapa de bits, texturas, patrones de dos colores o a todo color, y PostScript.
- 



- Se puede establecer la velocidad de aceleración del color haciendo clic en el botón **Aceleración de objeto y color** y moviendo los deslizadores correspondientes.
- 

### **PARA DESIGNAR LOS NODOS DE UNA MEZCLA**

- 1 Seleccione una mezcla.
- 2 Haga clic en el botón **Opciones diversas de mezcla** de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Designar nodos**.
- 4 Haga clic en un nodo del primer objeto y del último.

## 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 <b>Propiedades de comienzo y final de objeto</b> de la barra de propiedades y luego haga clic en <b>Mostrar inicio</b> o <b>Mostrar final</b> .
Cambiar el objeto inicial o final de una mezcla.	Seleccione una mezcla, haga clic en el botón <b>Propiedades de comienzo y final de objeto</b> de la barra de propiedades y luego haga clic en <b>Nuevo inicio</b> o <b>Nuevo final</b> . Haga clic en el objeto 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 y haga clic en el objeto inicial o final de la mezcla. Haga clic en el botón <b>Opciones diversas de mezcla</b> de la barra de propiedades. Si ha seleccionado el objeto inicial, haga clic en el botón <b>Unir comienzo</b> . Si ha seleccionado el objeto final, haga clic en el botón <b>Unir final</b> .



- La dirección de la mezcla se puede invertir haciendo clic en **Organizar 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 luego haga clic en **Nuevo trayecto**.
- 3 Haga clic en el trayecto que desee utilizar para la mezcla.

### También es posible

Separar una mezcla de un trayecto seleccionado.	Haga clic en el botón <b>Propiedades del trayecto</b> de la barra de propiedades y luego haga clic en <b>Separar del trayecto</b> .
Cambiar el trayecto de una mezcla de mano alzada seleccionada.	Haga clic en el trayecto de la mezcla con la <b>herramienta Forma</b>  y arrastre un nodo del trayecto.



- Para seleccionar el trayecto de la mezcla, haga clic en el botón **Propiedades del trayecto** y luego haga clic en **Mostrar trayecto**.
- Es posible seleccionar y separar un componente de una mezcla compuesta manteniendo presionada la tecla Ctrl mientras se selecciona el componente.

## PARA DIVIDIR UNA MEZCLA

- 1 Seleccione una mezcla.
- 2 Haga clic en el botón **Opciones diversas de mezcla** de la barra de propiedades.

- 3 Haga clic en el botón **Dividir**.
- 4 Haga clic en el objeto intermedio donde desee dividir la mezcla.



- No se puede dividir la mezcla en el objeto intermedio adyacente al objeto inicial o final.

#### PARA ELIMINAR UNA MEZCLA

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



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

#### Diseminación de objetos a lo largo de una línea

CorelDRAW permite diseminar una serie de objetos en una línea. Además de objetos gráficos y de texto, es posible importar imágenes de mapa de bits y diseminarlas a lo largo de una línea, aunque, cuanto más complejo sea el objeto, más recursos del sistema se utilizarán, más tardará CorelDRAW en generar la línea y más extenso será el tamaño del archivo.

Es posible controlar la apariencia de la línea ajustando el espacio entre los objetos diseminados de forma que estén más próximos o más separados. También se puede modificar el orden de los objetos en la línea. Por ejemplo, si disemina una serie de objetos que incluye una estrella, un triángulo y un cuadrado, puede cambiar el orden de diseminación de forma que el cuadrado aparezca primero, seguido del triángulo y la estrella. CorelDRAW también permite desplazar los objetos diseminados en la línea haciéndolos girar en el trayecto o descentrándolos en cuatro posibles direcciones: alternados, a la izquierda, aleatoriamente o a la derecha. Por ejemplo, puede elegir un descentrado a la izquierda para que los objetos diseminados se alineen a la izquierda del trayecto.

También se pueden crear listas de diseminador.

#### PARA DISEMINAR OBJETOS EN UNA LÍNEA

- 1 Abra el menú lateral de **curvas**  y haga clic en la herramienta **Medios artísticos**.
- 2 Haga clic en el botón **Diseminador** de la barra de propiedades.
- 3 Elija una lista de diseminador en el cuadro **Lista de archivos de Lista del diseminador**.

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

- 4 Sitúe el cursor donde desee que comience la línea.
- 5 Arrastre el cursor 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 de <b>Pinceladas/Espaciado de objetos que se diseminarán.</b>
Ajustar el espacio entre pinceladas.	Escriba un número en el cuadro inferior de <b>Pinceladas/Espaciado de objetos que se diseminarán.</b>
Establecer el orden de diseminación.	Elija un orden en el cuadro de lista Elección del orden de diseminación.
Ajustar el tamaño de los objetos diseminados.	Escriba un número en el cuadro superior de Tamaño de objeto(s) que se diseminará.
Ajustar el tamaño de los objetos diseminados a lo largo del trayecto (por ejemplo, si se incrementa el valor, los objetos van aumentando de tamaño a medida que se mueven por el trayecto).	Escriba un número en el cuadro inferior de Tamaño de objeto(s) que se diseminará.
Recuperar los valores guardados de una lista de diseminador.	Haga clic en el botón <b>Restablecer valores</b> de la barra de propiedades.



- Las listas de diseminador que contienen objetos complejos utilizan más recursos del sistema. CorelDRAW tarda más en generar líneas que incluyen objetos complejos y el tamaño de los archivos se incrementa con este tipo de objetos.

**PARA HACER ROTAR LAS LÍNEAS DE OBJETOS DISEMINADOS**

- 1 Seleccione la lista de diseminador que desea ajustar.
- 2 Haga clic en el botón **Rotación** de la barra de propiedades.
- 3 Escriba un valor entre cero y 360 en el cuadro **Ángulo**.  
Por ejemplo, para que todos los objetos diseminados roten 45 grados, escriba "45" en el cuadro **Ángulo**.
- 4 Si desea que cada objeto diseminado rote incrementalmente, active la casilla de selección **Usar incremento** y escriba un valor en el cuadro **Incremento**.
- 5 Realice una de estas operaciones:
  - Active la opción **Basada en trayecto** para que los objetos roten en relación con la línea.

- Active la opción **Basada en página** para que los objetos roten en relación con la página.
- 6 Presione Intro.

#### **PARA DESCENTRAR LAS LÍNEA DE OBJETOS DISEMINADOS**

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

#### **PARA CREAR UNA LISTA DE DISEMINADOR NUEVA**

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

#### **Dibujo de LÍNEAS DE COTA y flujo**

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

La herramienta **Notas** permite dibujar líneas que señalan a objetos y los etiquetan. Al dibujar una de estas líneas, aparece un cursor de texto al final de la misma que indica dónde escribir la etiqueta del objeto.

También se pueden dibujar líneas de cota para indicar la distancia entre dos puntos de un dibujo o el tamaño de los objetos. Las líneas de cota cambian con el objeto y muestran la medida en la línea. Es posible elegir la forma de visualizar las líneas de cota.

## PARA DIBUJAR UNA LÍNEA DE FLUJO ENTRE DOS O MÁS OBJETOS

Para	Realice lo siguiente
Dibujar una línea de flujo.	Abra el menú lateral <b>Curva</b> y haga clic en la herramienta Línea de conexión interactiva. Arrastre el cursor desde un nodo de un objeto a un nodo de otro objeto.
Mover una línea de flujo.	Seleccione una línea de flujo utilizando la herramienta <b>Forma</b> y arrastre el nodo que desee mover.



- Las líneas de flujo pueden dibujarse en dirección horizontal o vertical, pero no en ambas direcciones. Por tanto, todos los ángulos de una línea de flujo son ángulos rectos.

## PARA DIBUJAR UNA LÍNEA DE COTA

Para	Realice lo siguiente
Dibujar una línea de cota.	Abra el menú lateral <b>Curva</b> y haga clic en la herramienta <b>Cotas</b> . En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones: Herramienta Cota vertical, Herramienta Cota horizontal, Herramienta Cota modificada. Haga clic en los puntos inicial y final de la línea de cota. Haga clic en el lugar donde desee colocar el texto de la cota.
Dibujar una línea de cota angular.	Abra el menú lateral <b>Curva</b> y haga clic en la herramienta <b>Cotas</b> . Haga clic en el botón de la herramienta <b>Cota angular</b> en la barra de propiedades. Haga clic en el punto donde deben cortarse las dos líneas que forman el ángulo. Haga clic en el punto donde debe finalizar la primera línea y luego en el punto donde debe finalizar la segunda. Haga clic en el punto donde debe aparecer la etiqueta del ángulo.

## PARA DIBUJAR UNA NOTA

- 1 Abra el menú lateral de **curvas** y haga clic en la herramienta **Cotas**.
- 2 Haga clic en la herramienta **Notas** de la barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el punto donde debe comenzar el primer segmento de la nota.
- 4 Haga clic en el punto donde debe comenzar el segundo segmento.
- 5 Haga clic en el punto donde desea situar el texto de la nota y escriba el texto.

## PARA ESTABLECER LA FORMA DE VISUALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE COTA

- 1 Seleccione una línea de cota.
- 2 Haga clic en el botón **Mostrar unidades de cotas** de la barra de propiedades.
- 3 En la barra de propiedades, elija las opciones adecuadas en los cuadros de lista siguientes:
  - Estilo de cotas

- **Precisión de cotas**
- **Unidades de cotas**

#### **También es posible**

Especificar la posición de las unidades de cota.	Haga clic en el botón <b>Posición del desplegable del texto</b> de la barra de propiedades y luego haga clic en la posición del texto.
Cambiar el tamaño en puntos y la fuente de las unidades de cota.	Escriba un valor en el cuadro de lista <b>Tamaño de fuente</b> de la barra de propiedades y elija una fuente en el cuadro de lista <b>Fuente</b> .

#### **Desde aquí**

<b>Si desea obtener más información sobre...</b>	<b>En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...</b>
Copia, duplicación y eliminación de objetos	objetos, copia
Desplazamiento y ubicación de objetos	objetos, ubicación
Asignación de tamaño y escala a los objetos	asignación de tamaño a objetos
Inclinación y estiramiento de objetos	objetos, inclinación y estiramiento
Rotación y reflejo de objetos	objetos, rotación y reflejo
Cambio de orden de los objetos	objetos, cambio de orden
Agrupamiento y combinación de objetos	objetos, agrupamiento y combinación
Alineación y distribución de objetos y procedimiento para encajarlos	objetos, alineación
Clonación de objetos	objetos, clonación
Mezcla de objetos	mezclas, creación
Diseminación de objetos	objetos, diseminación
Dibujo de líneas de flujo y de cota	líneas de flujo, dibujo



# ASIGNACIÓN DE FORMA A OBJETOS



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

En esta sección se familiarizará con

- Aplicación de efectos de distorsión
- Utilización de envolturas
- Operaciones con objetos de curvas
- Creación de objetos PowerClip™

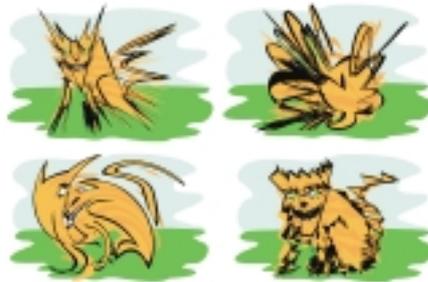
## Aplicación de efectos de distorsión

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

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



*Dibujo original antes de la aplicación de los cuatro efectos de distorsión.*

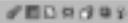


1. Distorsión Tirar 2. Distorsión Empujar 3. Distorsión Torbellino  
4. Distorsión Cremallera

Después de distorsionar un objeto, es posible modificar el efecto cambiando el centro de distorsión. Es un punto fijo, identificado 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.

#### PARA DISTORSIONAR UN OBJETO

- 1 Abra el menú lateral de **herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Distorsión interactiva**.
- 2 En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones para especificar la configuración que desee:
  - **Distorsión Empujar y tirar** 
  - **Distorsión Cremallera** 
  - **Distorsión Torbellino** 
- 3 Haga clic en donde desee situar el centro de distorsión.
- 4 Arrastre el objeto hasta que tenga la forma que desee.

#### También es posible

Cambiar el centro de distorsión	Arrastre el tirador de posición en forma de diamante a otra ubicación.
Ajustar el número de puntos en una distorsión Cremallera	Desplace el deslizador central del tirador de distorsión.



- Puede volver a aplicar los efectos a los objetos distorsionados.



- Puede centrar una distorsión haciendo clic en el botón Centro de distorsión de la Barra de propiedades.
- 

#### PARA ELIMINAR UNA DISTORSIÓN

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



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



- Puede eliminar la distorsión de un objeto seleccionado si hace clic en el botón **Borrar distorsión** de la Barra de propiedades.
- 

#### PARA COPIAR UNA DISTORSIÓN

- 1 Seleccione el objeto en que desea copiar la distorsión.
- 2 Haga clic en Efectos ▶ Copiar efecto ▶ Distorsión de.
- 3 Haga clic en un objeto distorsionado.

### ASIGNACIÓN DE FORMA A OBJETOS MEDIANTE ENVOLTURAS

CorelDRAW permite asignar la forma a objetos como líneas, texto artístico o marcos de texto de párrafo aplicándoles envolturas. Las envolturas están formadas por varios nodos que se pueden desplazar para darles forma; como resultado, también cambiará la forma del objeto. Puede aplicar una envoltura básica que se adapte a la forma del objeto o una envoltura preestablecida. Después de aplicar una envoltura, es posible modificarla o añadir otra nueva y seguir cambiando la forma del objeto. CorelDRAW también permite copiar y quitar las envolturas.

Puede modificar una envoltura añadiendo y volviendo a colocar los nodos. Al añadir nodos, tiene más control sobre la forma del objeto que esté contenido en la envoltura. CorelDRAW permite eliminar los 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 distintos tipos de nodos, consulte “Operaciones con objetos de curvas”.

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

#### PARA APLICAR UNA ENVOLTURA

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral de **herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Envoltura interactiva**.

- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
  - **Modo envoltura de línea recta**  : crea envolturas basadas en líneas rectas, lo que añade perspectiva a los objetos.
  - **Modo envoltura de arco único**  : crea envolturas con un lado en forma de arco, lo que da a los objetos un aspecto cóncavo o convexo.
  - **Modo envoltura de arco doble**  : crea envolturas con uno o más lados en forma de S.
  - **Modo envoltura sin restricciones**  : crea envolturas a mano alzada que permiten cambiar las propiedades de los nodos y añadir o eliminar nodos.
- 4 Arrastre los nodos para dar forma a la envoltura.  
Si desea restablecer la envoltura, presione la tecla Esc antes de soltar el ratón.

#### También es posible

Aplicar una envoltura preestablecida	Haga clic en el selector <b>Añadir preestablecido</b> de la Barra de propiedades y en una forma de envoltura.
Aplicar una envoltura a un objeto que ya tenga otra	Haga clic en el botón <b>Añadir nueva envoltura</b> de la Barra de propiedades y arrastre los nodos para cambiar la forma de la envoltura.
Eliminar una envoltura	Haga clic en <b>Efectos ▶ Borrar envoltura</b> .



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

#### PARA COPIAR UNA ENVOLTURA

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



- 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 va a copiar.

#### OPERACIONES CON OBJETOS DE CURVAS

CorelDRAW permite asignar la forma a los objetos manipulando sus nodos y segmentos. Los nodos de un objeto son los cuadrados diminutos que se muestran a intervalos por el contorno. La línea entre dos nodos adyacentes se denomina un segmento. Al desplazar los segmentos de un objeto se ajusta la forma con menos precisión, y al cambiar la posición de los nodos la forma se ajusta con exactitud.

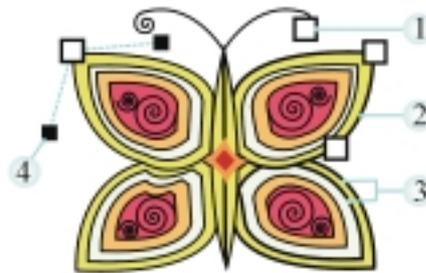
Al convertir los objetos en curvas, puede darles forma añadiendo, quitando, cambiando de posición o alineando y transformando sus nodos. Casi todos los objetos que se

añaden a un dibujo no son objetos de curvas, a excepción de las espirales, las líneas a mano alzada y las líneas bézier. Por eso, si desea personalizar la forma de un objeto es aconsejable que lo convierta en un objeto de curvas.

Antes de manipular los nodos de un objeto es necesario seleccionarlos. Al trabajar con objetos de curvas es posible seleccionar uno, varios o todos los nodos del objeto. Si se seleccionan varios nodos puede darse forma a distintas partes de un objeto simultáneamente.

Al añadir nodos, aumenta el número de segmentos y también el control obtenido sobre la forma del objeto. También puede quitar nodos para simplificar la forma de un objeto.

Cuando crea un objeto, éste está compuesto de un trayecto. Si trabaja con un objeto abierto, como una línea a mano alzada, puede cerrar los nodos de los extremos. Al cerrar los nodos de los extremos, ambos nodos se unen para crear un objeto cerrado. Puede añadir color dentro de los objetos cerrados que cree. Si desea obtener información sobre la aplicación de rellenos, consulte “Relleno de objetos”. Puede dividir un trayecto para crear subtrayectos. Si desea obtener información sobre la división de trayectos, consulte “División y borrado de partes de objetos”.



Componentes de una curva: 1. Nudo 2. Segmento 3. Trayecto y subtrayecto  
4. Tirador de control

Los nodos de un objeto de curvas se pueden cambiar a uno de estos tres tipos: asimétrico, uniforme o simétrico. Los nodos asimétricos hacen que su línea de intersección adopte la forma de una esquina o un punto cuando se ajuste la posición de los puntos de control del nodo. Los nodos uniformes hacen que su línea de intersección adopte la forma de una curva. Cada punto de control se puede alargar o acortar por separado, lo que permite ángulos más pequeños o grandes. Los nodos simétricos hacen que su línea de intersección adopte la forma de una curva, además de cruzar el nodo exactamente con el mismo ángulo.

Una vez creado un objeto de curvas se pueden alinear sus nodos. Por ejemplo, los nodos se pueden alinear horizontalmente o verticalmente.

También puede dar forma a los objetos estirando, escalando, haciendo rotar e inclinando sus nodos. Por ejemplo, si escala los nodos de esquina de un objeto de curvas, éste aumenta de tamaño proporcionalmente. Por otro lado, si los estira el objeto de curvas se alarga y su forma se distorsiona. Si hace rotar una parte o todo el objeto de curvas, puede desplazar el objeto de derecha a izquierda o de izquierda a derecha. También puede inclinar los nodos para dar forma al objeto de curvas.

CorelDRAW permite dar forma a los objetos cambiando la forma de sus segmentos. Puede hacer que un segmento curvo sea recto o que un segmento recto sea curvo. También puede cambiar la dirección de un segmento invirtiendo la posición de los nodos inicial y final. El efecto sólo es visible cuando los extremos de un segmento son distintos.

### PARA CONVERTIR LOS OBJETOS EN OBJETOS DE CURVAS

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



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



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

### PARA SELECCIONAR UN NODO

- 1 Abra el menú lateral de edición de forma  y haga clic en la herramienta **Forma** .
- 2 Seleccione un objeto de curvas.
- 3 Haga clic en un nodo.

#### También es posible

Seleccionar varios nodos	Mantenga presionada Mayús y haga clic en cada nodo.
Seleccionar todos los nodos	Haga clic en <b>Edición</b> ▶ <b>Seleccionar todo</b> ▶ <b>Nodos</b> .
Anular la selección de un nodo	Mantenga presionada Mayús y haga clic en un nodo seleccionado.
Anular la selección de varios nodos	Mantenga presionada Mayús y haga clic en cada nodo seleccionado.
Anular la selección de todos los nodos	Haga clic en un espacio en blanco de la ventana de dibujo.



- Puede seleccionar el primer nodo de un objeto de curvas si presiona la tecla Inicio y el último nodo si presiona la tecla Fin.

### PARA AÑADIR O QUITAR UN NODO

Para	Realice lo siguiente
Añadir un nodo	Abra el menú lateral de <b>edición de forma</b> , haga clic en <b>Editar forma</b> , seleccione un objeto de curvas y haga doble clic en donde desee añadir un nodo.
Quitar un nodo	Abra el menú lateral de <b>Edición de forma</b> , haga clic en la herramienta <b>Forma</b> , seleccione un objeto de curvas y haga doble clic en un nodo.

### PARA UNIR LOS NODOS DEL EXTREMO DE UN SUBTRAYECTO

- 1 Abra el menú lateral de **edición de forma** y haga clic en la herramienta **Forma**.
- 2 Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en los nodos de los extremos.
- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón **Cerrar automáticamente curva**.

### CREACIÓN DE OBJETOS POWERClip

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



*En la imagen de la izquierda se muestran dos objetos separados antes de crear el objeto PowerClip. En la imagen de la derecha se muestra un objeto PowerClip creado a partir de ambos objetos. La imagen de mapa de bits se convierte en el objeto contenido y el texto artístico, en su contenedor.*

Es posible crear objetos PowerClip más complejos colocando un objeto PowerClip dentro de otro para obtener un PowerClip anidado. Es posible copiar el contenido de un objeto PowerClip a otros objetos PowerClip.

Después de crear un objeto PowerClip, puede modificar tanto el contenido como el contenedor. Por ejemplo, puede bloquear el contenido para que se desplace con el contenedor cuando lo mueva. CorelDRAW también permite extraer el contenido de un objeto PowerClip para que pueda eliminarlo o modificarlo sin que esto tenga efecto en el contenedor.

### PARA CREAR UN OBJETO POWERClip

- 1 Seleccione un objeto.

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

Si desea crear un objeto PowerClip anidado, arrastre el objeto PowerClip dentro de un contenedor.



- Puede crear un objeto PowerClip si mantiene presionado el botón derecho del ratón, arrastra un objeto a un contenedor, suelta el botón del ratón y hace clic en PowerClip dentro.

---

#### **PARA COPIAR EL CONTENIDO DE UN OBJETO POWERCLIP**

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

#### **PARA MODIFICAR EL CONTENIDO DE UN OBJETO POWERCLIP**

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



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

---

#### **PARA BLOQUEAR O DESBLOQUEAR EL CONTENIDO DE UN OBJETO POWERCLIP**

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



- Si desplaza el contenedor cuando el contenido está desbloqueado, éste no se moverá y volverá a ser visible cuando mueva el contenedor por encima otra vez.

---

#### **PARA EXTRAER EL CONTENIDO DE UN OBJETO POWERCLIP**

- 1 Seleccione un objeto PowerClip.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ PowerClip ▶ Extraer contenido**.



- Es necesario extraer el contenido de cada nivel por separado en un objeto PowerClip anidado.

## REFERENCIA: ASIGNACIÓN DE FORMA A OBJETOS

Los objetos creados en CorelDRAW siguen un trayecto que define su forma. Si se corta o divide dicho trayecto se forman subtrayectos.

### TRAYECTOS Y SUBTRAYECTOS

Los trayectos son el contorno que da forma a los objetos y suelen ser visibles como una o más líneas o segmentos 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 objeto extraído y el objeto del que lo extrajo.

Los subtrayectos son las curvas y formas básicas a partir de las cuales se construye un solo objeto de curvas. Por ejemplo, en muchos casos se crea un solo objeto de curvas al convertir el texto en curvas. La letra "O", por ejemplo, está compuesta de dos elipses. Las elipses son subtrayectos que componen el objeto de curvas, "O". Una de las razones para crear un objeto con subtrayectos es que permite generar objetos con orificios. En el ejemplo anterior, puede ver objetos debajo del centro de la letra "O".

### Desde aquí

Si desea obtener más información sobre...	En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...
Edición de envolturas	envolturas, edición
Edición de los nodos de objetos de curvas	nodos, manipulación
División y borrado de partes de objetos	división
Soldadura, recorte e intersección de objetos	recorte
Edición de objetos PowerClip	Objetos PowerClip





# CREACIÓN DE OBJETOS ACTIVADOS EN LA WEB

---

CorelDRAW permite crear objetos activados en la Web para su óptima visualización en exploradores. Puede convertir el texto en un formato compatible con la Web para que se edite en un explorador, añadir objetos de formulario de Web como botones y casillas de selección y crear imágenes cambiantes interactivas a partir de objetos de CorelDRAW.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente

- Creación de texto compatible con la Web
- Uso de objetos preestablecidos de Internet
- Creación de imágenes cambiantes
- Operaciones con marcadores e hipervínculos

## **CREACIÓN DE TEXTO COMPATIBLE CON LA WEB**

Cuando se convierte el texto de párrafo a un formato compatible con la Web, se puede editar el texto del documento publicado en un explorador de HTML. Puede cambiar las características de fuente del texto, como el tipo, tamaño y estilo de la fuente. Los tamaños de texto compatible con la Web, enumerados del 1 al 7, se corresponden con determinados tamaños de punto en el rango entre 10 y 48. Si desea obtener más información sobre la asignación de formato al texto, consulte "Asignación de formato al texto".

Se utiliza el estilo de fuente de Web predeterminada de forma automática a menos que la sustituya por otra fuente. Incluso si decide sustituirla, la fuente predeterminada se utiliza cuando los visitantes de su sitio Web no tienen la misma fuente instalada en sus equipos PC. Los estilos de texto de negrita, cursiva y subrayado también están disponibles. Puede aplicar rellenos uniformes, pero no contornos, al texto compatible con la Web.

Todo el texto no compatible con la Web se convierte en imágenes de mapa de bits cuando el dibujo se publique en la World Wide Web con formato HTML.

## PARA CONVERTIR EL TEXTO EN COMPATIBLE CON LA WEB

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el texto de párrafo en texto compatible con la Web	Seleccione el texto de párrafo. Haga clic en <b>Texto</b> ▶ <b>Crear texto compatible con la Web</b> .
Convertir un nuevo texto en compatible con la Web	Haga clic en <b>Herramientas</b> ▶ <b>Opciones</b> . En la lista de categorías, haga doble clic en <b>Espacio de trabajo</b> , <b>Texto</b> y haga clic en <b>Párrafo</b> . Active la casilla de selección <b>Crear todos los nuevos marcos de texto de párrafo como compatible con la Web</b> .



- Asegúrese de que el texto compatible con la Web no corte o se solape con otros objetos de Internet, ni se extienda fuera de los límites de la página de dibujo, o se convertirá en un mapa de bits y perderá sus propiedades en Internet.
- El texto artístico no se puede convertir en compatible con la Web 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 la Web.

## Uso de objetos de INTERNET preestablecidos

CorelDRAW proporciona un conjunto de objetos de Internet, como botones de radio, aplicaciones de Java (applets Java), cuadros de edición de texto, menús emergentes y casillas de selección, que se utilizan para diseñar las páginas HTML. Puede personalizar los objetos de Internet si ajusta sus parámetros.

Si un documento tiene objetos de Internet relacionados con formularios, se necesita una dirección de guión CGI para que dichos objetos funcionen correctamente al publicar el documento como un archivo HTML en la World Wide Web. A excepción de las aplicaciones de Java y los archivos incorporados, el resto de objetos de Internet que proporciona CorelDRAW se relaciona con formularios.

Una vez creado un objeto de Internet preestablecido, puede guardar y optimizar el objeto en un formato compatible con la Web.

## PARA AÑADIR O PERSONALIZAR UN OBJETO DE INTERNET

Para	Realice lo siguiente
Añadir un objeto de Internet	Haga clic en <b>Edición</b> ▶ <b>Insertar objeto Internet</b> y haga clic en el objeto que desee. Haga clic en donde desee colocar el objeto de Internet.
Personalizar un objeto de Internet	Haga clic con el botón derecho en un objeto de Internet y haga clic en <b>Propiedades</b> . En la ventana acoplable <b>Propiedades de objeto</b> , haga clic en la ficha del objeto de Internet y especifique los atributos que desee añadir.

Añadir una dirección CGI a un objeto de Internet	Anule la selección de objetos. Haga clic en <b>Edición ▶ de guión Propiedades</b> . Haga clic en la ficha <b>Formulario</b> y escriba la dirección de guión CGI en el cuadro <b>URL de guión CGI</b> . Elija un método equivalente a HTML en el cuadro de lista <b>Método</b> y un tipo de marco en el cuadro de lista <b>Destino</b> .
--	---



- A excepción de las aplicaciones de Java y los archivos incorporados, todos los demás objetos de Internet requieren una dirección de guión CGI para funcionar correctamente una vez que el dibujo se publique en la World Wide Web.

### PARA GUARDAR Y OPTIMIZAR UNA IMAGEN EN UN FORMATO COMPATIBLE CON LA WEB

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Publicar en la Web ▶ Optimizador de imágenes Web**.
- 2 En cada ventana de previsualización, elija un formato de archivo.
- 3 Elija un tipo de filtro.
- 4 Haga clic en el botón **Editar filtro** para personalizar las opciones de filtro.
- 5 En la ventana de exportación del formato de archivo al que quiere realizar la exportación, personalice las opciones que desee.

También es posible	Realice lo siguiente
Previsualizar el tiempo de descarga del archivo para una determinada velocidad del módem	Elija una velocidad en el cuadro de lista <b>Velocidad de módem</b> .
Guardar un filtro personalizado	Haga clic en <b>Añadir</b> .
Eliminar un filtro personalizado	Haga clic en <b>Eliminar</b> .
Panoramizar en otras secciones de la imagen	Haga clic en la herramienta <b>Mano</b> y arrastre en la ventana de previsualización.
Aplicar zoom en la ventana de previsualización	Seleccione el nivel de aumento en el cuadro de lista <b>Nivel de zoom</b> .

### CREACIÓN DE IMÁGENES CAMBIANTES

Puede crear imágenes cambiantes utilizando objetos. Las imágenes cambiantes son objetos interactivos que cambian de aspecto al colocar el puntero del ratón sobre ellos o hacer clic en los mismos.

Para crear una imagen cambiante, se añaden y editan los siguientes estados de imagen cambiante:

- **No presionado (o normal)**: el estado predeterminado de un botón cuando no hay ninguna actividad del ratón asociada.

- **Bajo cursor:** el estado del botón cuando el cursor pasa por encima.
- **Presionado:** el estado del botón cuando se hace clic en él.



*Imágenes cambiantes que muestran los estados No presionado (izquierda), Bajo cursor (centro) y Presionado (derecha).*

Antes de publicar un objeto en Internet, es necesario que lo almacene en un formato de archivo compatible con la Web, por ejemplo, los formatos GIF, JPEG o PNG.

Si desea obtener información sobre la creación y edición de objetos como imágenes cambiantes, consulte “Operaciones con objetos”.

#### **PARA CREAR UN OBJETO DE IMAGEN CAMBIANTE**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Crear imagen cambiante**.



- No se puede crear una imagen cambiante de un objeto clónico.
- 

#### **PARA EDITAR UN OBJETO DE IMAGEN CAMBIANTE**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Editar imagen cambiante**.
- 3 Especifique los atributos del objeto.
- 4 Haga clic en **Efectos ▶ Imagen cambiante ▶ Finalizar la edición de imagen cambiante**.



- No se puede cerrar un dibujo mientras se edita una imagen cambiante. **Es necesario terminar primero la edición de la imagen.**
-



- Puede editar un objeto de imagen cambiante si hace clic en el objeto y mantiene presionada la tecla Ctrl. Una vez finalizada la edición, mantenga presionada la tecla Ctrl y haga clic en el botón del objeto de la Web.

#### Para visualizar los estados de la imagen cambiante

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Administrador de objetos**.
- 2 Amplíe cualquiera de los objetos de imagen cambiante en la ventana.



- Puede previsualizar los estados de un objeto de imagen cambiante en la página de dibujo si hace clic en **Ver ▶ Activar imágenes cambiantes**.

## OPERACIONES CON MARCADORES E HIPERVÍNCULOS

CorelDRAW permite crear marcadores e hipervínculos en un documento de la Web. Puede aplicar éstos a imágenes cambiantes, imágenes de mapa de bits y otros objetos.

### MARCADORES

Para crear un vínculo interno en un archivo HTML, puede asignar un marcador a texto o a un objeto. Después, puede asignar un localizador uniforme de recurso (URL) a un objeto que se vincule con ese marcador. Un objeto que contiene un localizador URL tiene una zona interactiva que activa un hipervínculo al hacer clic sobre ella en un explorador.

### Hipervínculos

Los hipervínculos se conectan a cualquier objeto en un documento que tenga asignado un marcador, o a cualquier documento publicado en la World Wide Web, por medio del URL de ese documento.

CorelDRAW aplica un patrón de rayas a un objeto que contenga un hipervínculo. Puede cambiar el color del patrón de rayas y el relleno del fondo. También puede establecer una zona interactiva que siga el contorno del objeto, que se limite a las áreas del relleno, o que llene la caja delimitadora del objeto.

Una vez creados los hipervínculos, puede mostrarlos para comprobar que sean correctos.

#### PARA ASIGNAR UN MARCADOR

- 1 Haga clic con el botón derecho en un objeto y haga clic en **Propiedades**.
- 2 Haga clic en la **ficha Internet**.
- 3 Elija **Marcador** en el cuadro de lista **Comportamiento**.
- 4 Escriba el nombre del marcador.

#### PARA ASIGNAR UN HIPERVÍNCULO A UN MARCADOR O UN SITIO Web EXTERNO

- 1 Haga clic con el botón derecho en un objeto y haga clic en **Propiedades**.

- 2 Haga clic en la **ficha Internet**.
- 3 Elija **URL** en el cuadro de lista **Comportamiento**.
- 4 Escriba una dirección de Internet.

#### También es posible

Especificar el marco que se mostrará al hacer clic en el botón	Elija un marco destino en el cuadro de lista <b>Destino</b> .
Añadir texto para la línea de estado del explorador	Escriba el texto en el cuadro de lista <b>Comentarios Alt</b> .
Definir la zona interactiva	Elija <b>Forma del objeto</b> o <b>Caja delimitadora del objeto</b> en el cuadro de lista <b>Definir zona interactiva mediante</b> .



- También puede crear un hipervínculo si utiliza la barra de propiedades de **Internet**.
- Puede cambiar el nombre de un marcador y crear un objeto con marcadores e hipervínculos a partir de un documento si utiliza la ventana acoplable **Administrador de marcadores de Internet**.



- Los localizadores URL de sitios Web externos deben incluir el prefijo **http://** **prefix**. Otros protocolos admitidos son **mailto:**, **ftp:** y **file:**.

#### PARA ASIGNAR COLORES A LAS RAYAS Y AL FONDO DE LA ZONA INTERACTIVA

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Propiedades**.
- 2 Haga clic en la **ficha Internet**.
- 3 Abra el selector de **color de las rayas** y haga clic en un color.
- 4 Abra el selector de **color de fondo** y haga clic en un color.



- Si elige un objeto con hipervínculo y después cambia los colores de las rayas y el fondo de la zona interactiva, el cambio sólo se aplica al objeto seleccionado. Si cambia los colores de la zona interactiva sin seleccionar ningún objeto, modifica los colores predeterminados tanto para este dibujo como para las siguientes sesiones de CorelDRAW.

#### PARA MOSTRAR OBJETOS CON HIPERVÍNCULO

- En la barra de herramientas de **Internet**, active el botón **Mostrar zonas interactivas**.  
Todos los objetos a los que haya asignado localizadores URL aparecen con los colores de las rayas y el fondo de la zona interactiva.

### **PARA COMPROBAR LOS VÍNCULOS DE UN DOCUMENTO WEB**

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Administrador de vínculos**.
- 2 Compruebe en la lista que todos los vínculos de URL muestren una marca de selección verde.
- 3 Haga clic en el botón para **actualizar** para comprobar si hay vínculos incompletos.



- Si desea comprobar un vínculo abriendo un localizador URL en un explorador de Web, haga clic con el botón derecho en el objeto y haga clic en **Ir a hipervínculo en explorador**.
-



# Aplicación de rellenos a objetos

# 10

Es posible añadir rellenos de color, de patrón, de textura y otros rellenos al interior de los objetos. Después de aplicar un relleno, puede personalizarlo y definirlo como predeterminado para que los siguientes objetos que dibuje tengan el mismo relleno.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Aplicación de rellenos uniformes
- Aplicación de rellenos degradados
- Aplicación de rellenos de patrón
- Aplicación de rellenos de textura
- Operaciones con rellenos

## Aplicación de rellenos uniformes

CorelDRAW permite aplicar un relleno uniforme a los objetos. Los rellenos uniformes son colores sólidos que se pueden elegir o crear utilizando modelos de color y paletas de colores. Si desea información sobre la creación de colores, consulte “Operaciones con color”.

### PARA APLICAR UN RELLENO UNIFORME

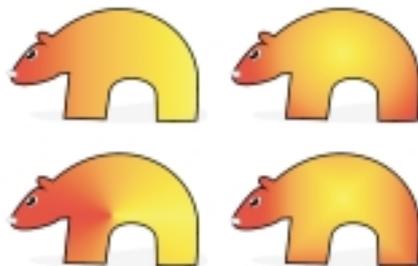
- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el **menú lateral Relleno interactivo**  y haga clic en la **herramienta Relleno interactivo**.
- 3 Elija **Relleno uniforme** en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la Barra de propiedades.
- 4 Especifique la configuración que desee en la Barra de propiedades.



- Para rellenar un objeto seleccionado, también puede hacer clic en un color en la paleta de colores.
- Para mezclar colores en un relleno uniforme, seleccione un objeto, presione la tecla CTRL y haga clic en un color en la paleta de colores.

## Aplicación de rellenos degradados

Un relleno degradado es una progresión suave de dos o más colores que añade profundidad a un objeto. Hay cuatro tipos de rellenos degradados: lineal, radial, cónico y cuadrado. Un relleno degradado lineal atraviesa el objeto en línea recta. Los rellenos degradados cónicos describen un semicírculo desde el centro del objeto, mientras que los radiales y cuadrados forman círculos y cuadrados concéntricos también desde el centro.



Existen cuatro tipos de rellenos degradados: 1. Lineal 2. Radial 3. Cónico 4. Cuadrado

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

Cuando aplique un relleno degradado, puede especificar atributos para el tipo de relleno elegido; por ejemplo, la dirección de la mezcla de colores, así como el ángulo, el punto central, el punto medio y el relleno del borde. También puede especificar el número de etapas para ajustar la calidad de impresión y visualización del relleno degradado. De forma predeterminada, la configuración del relleno degradado está bloqueada para que la calidad de impresión dependa del valor especificado en la configuración de impresión, y la de visualización, por el valor predeterminado que puede elegir. Sin embargo, puede desbloquear la configuración de etapas de degradado cuando aplique un relleno de este tipo y así especificar un valor para la calidad de impresión y de visualización del relleno. Si desea obtener información sobre la configuración de las etapas de los rellenos degradados para impresión, consulte "Ajustes de los trabajos de impresión" en la Ayuda en línea.

### PARA APLICAR UN RELLENO DEGRADADO

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el **menú lateral Relleno interactivo**  y haga clic en la **herramienta Relleno interactivo** .
- 3 Elija un relleno degradado en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la Barra de propiedades.
- 4 Abra el selector **Desplegable de relleno** y haga clic en un color.
- 5 Abra el **Selector de último relleno** y haga clic en un color.

Si desea cambiar los atributos del relleno, especifique la configuración que desee.

### PARA APLICAR UN RELLENO DEGRADADO PERSONALIZADO

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

#### También es posible

Añadir un color intermedio	Haga doble clic en algún punto entre los dos extremos del área situada sobre la banda de color y haga clic en un color en la paleta de colores.
Cambiar un color	Haga clic en el puntero situado sobre la banda de color y en otro color en la paleta.
Eliminar un color	Haga doble clic en el puntero situado sobre el color que desee eliminar.
Cambiar la posición de un color	Arrastre el puntero situado sobre el color a otra posición.
Guardar el relleno como preestablecido	Haga clic en el <b>botón de añadir</b> y escriba un nombre en el cuadro <b>Preestablecidos</b> .



- Para crear un relleno degradado personalizado, arrastre colores desde la paleta que aparece en la ventana de dibujo hasta los tiradores vectoriales interactivos del objeto.

### Aplicación de rellenos de patrón

Es posible rellenar los objetos con patrones de dos colores, en color o de mapa de bits. Un relleno de patrón de dos colores es una imagen compuesta sólo por los dos colores que elija. Uno en color es un gráfico vectorial más complejo que puede estar compuesto por líneas y rellenos. Un relleno de patrón de mapa de bits es una imagen de mapa de bits cuya complejidad depende de su tamaño, resolución y profundidad de bits.

Es posible rellenar un objeto con un patrón repetido, establecer el color de primer plano y fondo del patrón y mezclar los colores en el mismo. CorelDRAW incluye rellenos de patrón preestablecidos que se pueden aplicar a los objetos y permite además la creación de otros rellenos de patrón. Por ejemplo, puede crear rellenos de patrón a partir de objetos que dibuje o de gráficos que importe.

Puede crear un patrón mediante el Editor de patrones de mapa de bits o importar su propio mapa de bits de 1 bit. También puede eliminar un relleno de patrón de la lista de rellenos de patrón.

Es posible cambiar el tamaño de mosaico de los rellenos de patrón. Si lo disminuye, aumentará la densidad 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 patrón, con respecto a la parte superior del objeto, afecta al resto del relleno. Los cambios que realice en el descentrado se pueden previsualizar.

Para crear un relleno personalizado, puede rotar, inclinar, ajustar el tamaño de mosaico y cambiar el centro del patrón. También puede ajustar el relleno de patrón mediante el vector de mosaico de relleno mostrado en pantalla.

Para elegir cómo aparece el relleno de patrón, puede especificar si el relleno se refleja de manera que los mosaicos alternos sean reflejos unos de otros. Si desea que un relleno de patrón cambie en función de las acciones que realice sobre el objeto rellenado, puede especificar que se transforme con el objeto. Por ejemplo, si agranda un objeto rellenado con un patrón que se transforma, el patrón se hará más grande, en lugar de aumentar el número de mosaicos.

#### PARA APLICAR UN RELLENO DE PATRÓN DE DOS COLORES

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el **menú lateral Relleno interactivo**  y haga clic en la **herramienta Relleno interactivo** .
- 3 Elija **Patrón de dos colores** en el cuadro de lista **Tipo de relleno** de la Barra de propiedades.
- 4 Abra el selector **Desplegable de relleno** y haga clic en un patrón.
- 5 Abra el selector **Color de primer plano** y haga clic en un color.
- 6 Abra el selector **Color de fondo** y haga clic en un color.



- Para mezclar colores en un relleno de patrón de dos colores, presione CTRL y haga clic en un color en la paleta de colores.



*Es posible aplicar un patrón de dos colores a un objeto completo o sólo a parte del mismo. Las alas de mariposa se rellenan con un patrón de dos colores azul y verde.*

## PARA APLICAR UN RELLENO DE PATRÓN EN COLOR O DE MAPA DE BITS

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



*Un patrón en color permite rellenar objetos con un patrón compuesto de muchos colores diferentes.*



*Un relleno de patrón de mapa de bits permite utilizar una imagen de mapa de bits como relleno de patrón.*

## Aplicación de 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. Los rellenos de textura hacen aumentar el tamaño de un archivo y el tiempo que cuesta imprimirlo. Por lo tanto, conviene limitar su uso, sobre todo en objetos grandes.

CorelDRAW proporciona texturas preestablecidas y cada textura tiene un conjunto de opciones que se pueden cambiar. Se pueden utilizar colores de cualquier modelo o paleta para personalizar los rellenos de textura. Sin embargo, debido a que estos rellenos sólo admiten colores RGB, otros modelos de color y paletas pueden producir variaciones de color cuando se visualizan o imprimen los archivos. Si desea obtener más información sobre los modelos de color, consulte “Explicación de los modelos de color”.

Es posible cambiar el tamaño de mosaico de los rellenos de textura. Si lo disminuye, aumentará la densidad 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. Los cambios que realice en el descentrado se pueden previsualizar.

Para crear un relleno personalizado, puede ajustar la rotación, la inclinación, el tamaño del mosaico y la posición del centro de la textura. También puede ajustar el relleno de textura mediante el vector de mosaico de relleno mostrado en pantalla.

Para elegir cómo aparece el relleno de textura, especifique si se reflejará o no el relleno. 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 agranda un objeto relleno con una textura que se transforma, la textura se hará más grande, en lugar de aumentar el número de mosaicos.



*Es posible rellenar el interior de un objeto con distintas texturas.*

#### PARA APLICAR UN RELLENO DE TEXTURA

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el **menú lateral Relleno**  y haga clic en el **botón Cuadro de diálogo Relleno de textura**.
- 3 Elija una biblioteca de texturas en el cuadro de lista **Biblioteca de texturas**.
- 4 Elija una textura en el cuadro **Lista de texturas**.

#### También es posible

Crear un relleno de textura personalizado	Especifique la configuración que desee en el área <b>Nombre de estilo</b> .
Cambiar el tamaño del mosaico de una textura	Haga clic en <b>Mosaico</b> y escriba valores en los cuadros <b>Anchura</b> y <b>Altura</b> .
Establecer el origen del mosaico de un relleno de textura	Escriba valores en los cuadros <b>X</b> e <b>Y</b> de la sección <b>Origen</b> .

Descentrar el origen del mosaico de un relleno de textura	Active la opción <b>Fila</b> o <b>Columna</b> y rellene el cuadro % <b>tamaño mosaico</b> con el grado de descentrado.
Girar un relleno de textura	Escriba un valor en el cuadro <b>Rotar</b> .
Inclinar un relleno de textura	Rellene el cuadro <b>Inclinar</b> con un valor.
Reflejar un relleno de textura	Active la casilla de selección <b>Reflejar relleno</b> .



- Es posible modificar la textura elegida en la biblioteca de texturas y guardarla en otra biblioteca, pero no se pueden guardar texturas en la biblioteca de texturas ni sustituir las existentes en ella.



- Para guardar un relleno de textura personalizado, haga clic en el botón para **añadir** y escriba un nombre para el relleno en el cuadro de lista **Biblioteca de texturas**.
- Para cambiar el tamaño de los mosaicos de textura, también puede seleccionar un objeto con la herramienta **Relleno interactivo** y activar el botón **Mosaico pequeño para el patrón**, **Mosaico medio para el patrón** o **Mosaico grande para el patrón** en la Barra de propiedades.

## OPERACIONES CON RELLENOS

Existe una serie de tareas comunes para todos los tipos de rellenos. Puede elegir un relleno preestablecido para que todos los objetos que añada a un dibujo tengan el mismo relleno. También puede quitar cualquier relleno aplicado, copiarlo en otro objeto o utilizarlo para rellenar el área rodeada por una curva abierta.

### PARA ELEGIR UN COLOR DE RELLENO PREDETERMINADO

- 1 Haga clic en un área vacía de la página de dibujo para anular la selección de cualquier objeto.
- 2 Haga clic en un color en la paleta de colores.
- 3 En el cuadro de diálogo **Relleno uniforme**, active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
  - **Gráfico**: aplica el color de relleno predeterminado a las formas que dibuje.
  - **Texto artístico**: aplica el color de relleno predeterminado al texto artístico que añada.
  - **Texto de párrafo**: aplica el color de relleno predeterminado al texto de párrafo que añada.

### PARA QUITAR UN RELLENO

- 1 Seleccione un objeto.

- Abra el **menú lateral de herramientas de relleno**  y haga clic en el botón **Sin relleno**  .



- Para quitar un relleno de un objeto seleccionado, también puede hacer clic en la **muestra Sin color** de la paleta de colores.

### PARA APLICAR RELLENOS A LAS CURVAS ABIERTAS

- Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- En la lista de categorías, haga doble clic en **Documento** y haga clic en **General**.
- Active la casilla de selección **Rellenar curvas abiertas**.

### Desde aquí

Si desea obtener más información sobre...

En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...

Aplicación de rellenos uniformes	rellenos uniformes, aplicación
Aplicación de rellenos degradados	rellenos degradados, introducción
Ajuste de la calidad de los rellenos degradados	rellenos degradados, introducción
Aplicación de rellenos de patrón	rellenos de patrón, aplicación
Aplicación de rellenos de textura	rellenos de textura, introducción
Copia de rellenos	rellenos, operaciones
Relleno de curvas abiertas	rellenos, operaciones
Aplicación y personalización de rellenos de textura PostScript	rellenos de textura PostScript, introducción
Aplicación y personalización de rellenos de malla	rellenos de malla, introducción



# OPERACIONES CON COLOR

Las aplicaciones gráficas Corel permiten elegir y crear colores mediante diversos modelos de color.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Elección de los colores
- Operaciones con paletas personalizadas
- Reproducción exacta de los colores

Esta sección también contiene un tema de referencia con información adicional sobre el color.

## **Elección de los colores**

Se pueden elegir colores de relleno y de contorno mediante paletas de colores fijas o personalizadas, visores de color, armonías de color o mezclas de colores.

Si desea obtener información sobre cómo aplicar los colores elegidos y cómo seleccionar los colores predeterminados, consulte “Aplicación de rellenos uniformes” y “Formato de líneas y contornos”.

## **Elección de colores con paletas de colores fijas o personalizadas**

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

Las paletas de colores fijas PANTONE, HKS y TRUMATCH son conjuntos de colores directos. Si se crean separaciones de color al imprimir, cada uno de los colores de estas paletas precisará una plancha de impresión distinta. Esto puede incrementar considerablemente el coste de la impresión. Para utilizar estos colores sin que sean directos, puede convertir los colores directos en colores de cuatricromía cuando vaya a imprimir. Si desea obtener más información, consulte “Impresión de separaciones de color”.

Las paletas de colores personalizadas pueden contener colores procedentes de los modelos de color o de las paletas de colores fijas. Estas paletas se guardan como archivos de paletas de colores.

### **Elección de colores con visores de color**

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

### **Elección de colores utilizando armonías de color**

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

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

### **Elección de colores utilizando mezclas de colores**

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

### **PARA ELEGIR UN COLOR CON UNA PALETA DE COLORES FIJA O PERSONALIZADA**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
  - Abra el menú lateral **Herramienta Relleno** y haga clic en la herramienta **Cuadro de diálogo Color de relleno**.
  - Abra el menú lateral **Herramienta Contorno** y haga clic en la herramienta **Cuadro de diálogo Color del contorno**.
- 3 Haga clic en la ficha **Paletas**.
- 4 Elija una paleta de colores fija o personalizada en el cuadro de lista **Paleta**.
- 5 Haga clic en la barra de desplazamiento para definir el rango de colores visualizado en el área de selección de colores.
- 6 Haga clic en un color en el área de selección de colores.



- En una paleta de colores fija, cada muestra de color aparece marcada con un cuadrado blanco pequeño.
  - Se debe utilizar el mismo modelo de color para todos los colores de un dibujo.
-



- Los nombres de los colores fijos o personalizados se pueden mostrar u ocultar haciendo clic en **Opciones ▶ Mostrar nombres de colores**.
  - Es posible intercambiar los antiguos colores y los nuevos haciendo clic en **Opciones ▶ Intercambiar colores**.
- 

#### **PARA ELEGIR UN COLOR CON UN VISOR DE COLOR**

- 1 Seleccione un objeto.
  - 2 Realice uno de los pasos siguientes:
    - Abra el menú lateral **Herramienta Relleno** y haga clic en la herramienta **Cuadro de diálogo Color de relleno**.
    - Abra el menú lateral **Herramienta Contorno** y haga clic en la herramienta **Cuadro de diálogo Color del contorno**.
  - 3 Haga clic en la ficha **Modelos**.
  - 4 Elija un modelo de color en el cuadro de lista **Modelo**.
  - 5 Haga clic en **Opciones ▶ Visores de color** y haga clic en un visor de color.
  - 6 Haga clic en la barra de desplazamiento para definir el rango de colores visualizado en el área de selección de colores.
  - 7 Haga clic en un color en el área de selección de colores.
- 



- Si elige un color que no está incluido en la gama de la impresora, el color de la muestra más pequeña junto a la muestra Nuevo es el color de la gama más parecido al elegido. Puede hacer clic en este color de la gama más parecido o puede corregir el color no incluido en la gama. Si desea obtener información sobre la corrección del color, consulte “Reproducción exacta de los colores”.
  - Se debe utilizar el mismo modelo de color para todos los colores de un dibujo.
- 



- Es posible intercambiar los antiguos colores y los nuevos haciendo clic en **Opciones ▶ Intercambiar colores**.
  - El aviso de gama se puede desactivar haciendo clic en **Opciones ▶ Aviso de gama**.
- 

#### **PARA ELEGIR UN COLOR UTILIZANDO ARMONÍAS DE COLOR**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
  - Abra el menú lateral **Herramienta Relleno** y haga clic en la herramienta **Cuadro de diálogo Color de relleno**.

- Abra el menú lateral **Herramienta Contorno** y haga clic en la herramienta **Cuadro de diálogo Color del contorno**.
- 3 Haga clic en la ficha **Mezcladores**.
  - 4 Haga clic en **Opciones ▶ Mezcladores ▶ Armonías de color**.
  - 5 Elija una forma en el cuadro de lista **Matices**.
  - 6 Elija una opción en el cuadro de lista **Variación**.
  - 7 Arrastre el punto negro en el espectro de colores.
  - 8 Haga clic en una muestra de color en la paleta de colores situada debajo del espectro de colores.



- Si elige un color que no está incluido en la gama de la impresora, el color de la muestra más pequeña junto a la muestra Nuevo es el color de la gama más parecido al elegido. Puede hacer clic en este color de la gama más parecido o puede corregir el color no incluido en la gama. Si desea obtener información sobre la corrección del color, consulte “Reproducción exacta de los colores”.



- Para cambiar el número de muestras de la cuadrícula de colores, escriba un valor en el cuadro **Número**.
- Es posible intercambiar los antiguos colores y los nuevos haciendo clic en **Opciones ▶ Intercambiar colores**.

---

#### **PARA ELEGIR UN COLOR UTILIZANDO MEZCLAS DE COLORES**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Realice uno de los pasos siguientes:
  - Abra el menú lateral **Herramienta Relleno** y haga clic en la herramienta **Cuadro de diálogo Color de relleno**.
  - Abra el menú lateral **Herramienta Contorno** y haga clic en la herramienta **Cuadro de diálogo Color del contorno**.
- 3 Haga clic en la ficha **Mezcladores**.
- 4 Haga clic en **Opciones ▶ Mezcladores ▶ Mezcla de colores**.
- 5 Abra todos los selectores de color y haga clic en un color.
- 6 Haga clic en un color en el área de selección de colores.



- Sólo pueden mezclarse colores de la paleta de colores predeterminada. Para mezclar otros colores, será necesario cambiar la paleta en pantalla predeterminada. Si desea obtener información sobre cómo cambiar la paleta de colores predeterminada, consulte “Para abrir una paleta de colores personalizada”.



- El tamaño de las celdas de la cuadrícula de colores se puede cambiar mediante el deslizador **Tamaño**.
- Es posible intercambiar los antiguos colores y los nuevos haciendo clic en **Opciones** ▶ **Intercambiar colores**.

## OPERACIONES CON PALETAS PERSONALIZADAS

Las paletas de colores personalizadas son conjuntos de colores que se guardan como un archivo de paleta de colores. Hay disponible una variedad de paletas de colores preestablecidas, pero también se pueden crear otras totalmente nuevas. Las paletas personalizadas son útiles cuando se utilizan los mismos colores con frecuencia, o cuando se desea trabajar con un conjunto de colores que resultan atractivos.

Pueden crearse paletas de colores personalizadas con el Editor de paleta, o a partir de objetos o todos los colores utilizados en un documento. Cuando se crea una paleta personalizada, inicialmente está vacía; no obstante, se puede editar para añadir los colores deseados, así como cambiar, eliminar y ordenar los colores, y cambiar su nombre.

También se puede abrir una paleta de colores personalizada y definirla como la paleta en pantalla predeterminada.

Si desea obtener más información sobre la personalización de las paletas de colores, consulte “Personalización de paletas de colores”.

### PARA CREAR UNA PALETA DE COLORES PERSONALIZADA

Para	Realice lo siguiente
Crear una paleta con el Editor de paleta	Haga clic en <b>Ventana</b> ▶ <b>Paletas de color</b> ▶ <b>Editor de paleta</b> , <b>Nueva paleta</b> , escriba un nombre de archivo y, a continuación, haga clic en <b>Guardar</b> .
Crear una paleta a partir de un objeto	Seleccione un objeto, haga clic en <b>Ventana</b> ▶ <b>Paletas de color</b> ▶ <b>Crear paleta a partir de selección</b> , escriba un nombre de archivo y, a continuación, haga clic en <b>Guardar</b> .
Crear una paleta a partir de un documento	Haga clic en <b>Ventana</b> ▶ <b>Paletas de color</b> ▶ <b>Crear paleta a partir de documento</b> , escriba un nombre de archivo y, a continuación, haga clic en <b>Guardar</b> .

### PARA ABRIR UNA PALETA DE COLORES PERSONALIZADA

- 1 Haga clic en **Ventana** ▶ **Paletas de color**.
- 2 Haga clic en **Abrir paleta**.

- 3 Elija la unidad y la carpeta donde está almacenada la paleta de colores personalizada.
- 4 Haga doble clic en el nombre del archivo.



- Para cerrar una paleta de colores personalizada, haga clic con el botón derecho del ratón en su borde y, a continuación, haga clic en **Paleta ▶ Cerrar**.
- Para definir la paleta de colores personalizada que está abierta como la paleta en pantalla predeterminada, haga clic con el botón derecho del ratón en la parte superior de la paleta y, después, haga clic en **Establecer como predeterminado**.

### PARA EDITAR UNA PALETA DE COLORES PERSONALIZADA

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Paletas de color ▶ Editor de paleta**.
- 2 Elija una paleta en el cuadro de lista.
- 3 Haga clic en **Añadir color**.
- 4 Haga clic en un color en el área de selección de colores.
- 5 Haga clic en **Añadir a paleta**.

#### También es posible

Cambiar un color de una paleta	Haga clic en <b>Ventana ▶ Paletas de color ▶ Editor de paleta</b> , elija una paleta en el cuadro de lista, haga clic en un color en el área de selección de colores, haga clic en <b>Editar color</b> y, a continuación, haga clic en un color en el área de selección de colores.
Eliminar un color de una paleta	Haga clic en <b>Ventana ▶ Paletas de color ▶ Editor de paleta</b> , elija una paleta en el cuadro de lista, haga clic en un color en el área de selección de colores y, a continuación, haga clic en <b>Eliminar color</b> .
Clasificar los colores de una paleta	Haga clic en <b>Ventana ▶ Paletas de color ▶ Editor de paleta</b> , elija una paleta en el cuadro de lista, haga clic en <b>Clasificar colores</b> y, a continuación, elija un método de clasificación de colores.
Cambiar el nombre de un color en una paleta	Haga clic en <b>Ventana ▶ Paletas de color ▶ Editor de paleta</b> , elija una paleta en el cuadro de lista, haga clic en un color en el área de selección de colores y, a continuación, escriba un nombre en el cuadro <b>Nombre</b> .



- Es posible eliminar varios colores de una paleta personalizada si se mantiene presionada la tecla **MAYÚS** o **CTRL** mientras se hace clic en un color en el área de selección de colores.

## REPRODUCCIÓN EXACTA DE LOS COLORES

Es posible asegurar la reproducción exacta de los colores mediante perfiles de color y la corrección del color.

Cada dispositivo utilizado para crear dibujos tiene un rango de colores, o gama, que puede reproducir. El rango de colores de un dispositivo es su gama. Por ejemplo, un monitor muestra un rango de colores distinto al que reproduce una impresora. Esto significa que los dibujos pueden incluir colores que son correctos en pantalla pero que no se imprimen correctamente. Diferentes monitores, escáneres, impresoras y demás dispositivos pueden tener gamas distintas. Para reducir las diferencias en gama, se puede emplear un sistema de administración de color. Un sistema de administración de color utiliza perfiles de color, que contienen la gama de colores de diversos dispositivos.

Si desea obtener más información sobre la administración del color, consulte “Explicación de la administración del color”.

### Perfiles de color

Los perfiles de color contienen la gama de colores de dispositivos de entrada y salida. Se pueden elegir perfiles de color para estos dispositivos:

- Monitor
- Escáner/Cámara digital
- Impresora compuesta
- Impresora de separaciones
- RGB interno

Los perfiles de color ICC (International Color Consortium) son perfiles estándar que contienen información sobre cómo reproducen los colores los dispositivos. Las opciones de ICC disponibles en las aplicaciones gráficas Corel incluyen la definición de la representación, que es un modo de asignar colores a diversos dispositivos de salida controlando cómo convierte el sistema de administración de color los colores entre distintos espacios.

### CORRECCIÓN DEL COLOR

La corrección del color permite ajustar los colores para que se muestren con la mayor precisión posible en la pantalla. Si sólo se corrigen los colores de visualización, los colores se ajustan de acuerdo con el perfil de color del monitor. Si se muestran los colores conforme se van a imprimir, los colores en pantalla se ajustan de acuerdo con los perfiles de color del monitor y de la impresora.

Algunas opciones de administración de color pueden causar que los colores en pantalla se muestren apagados. Si desea obtener más información, consulte “Para utilizar estilos de administración de color”.

### PARA ELEGIR UN PERFIL DE COLOR

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administración de color**.
- 2 Haga clic en un nombre de perfil correspondiente a:

- Perfil genérico (Escáner/Cámara digital)
  - Perfil genérico separaciones offset (Impresora de separaciones)
  - Perfil genérico (monitor)
  - Perfil genérico de impresora CMYK (Impresora compuesta)
  - Perfil RGB interno genérico
- 3 Elija un perfil en el cuadro de lista.



- Para acceder a perfiles de color en línea, elija **Perfiles de color en línea** en el cuadro de lista.
- Para acceder a perfiles en un disco, elija **Obtener perfil desde disco** en el cuadro de lista. Los perfiles están almacenados en la carpeta **Color** del disco 1 de CorelDRAW.

#### PARA ELEGIR OPCIONES DE ICC

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administración de color**.
- 2 Haga clic en el icono **Perfil RGB interno genérico**.
- 3 En el cuadro de lista **Representar**, elija una de las opciones siguientes:
  - **Colorimétrico absoluto**: apropiada para imágenes con colores directos.
  - **Automático**: opción predeterminada.
  - **Perceptual**: adecuada para una variedad de imágenes, especialmente imágenes de mapa de bits y fotografías.
  - **Colorimétrico relativo**: adecuada para realizar pruebas en impresoras de inyección de tinta.
  - **Saturación**: apropiada para gráficos vectoriales (líneas, texto y objetos coloreados sólidos).
- 4 Elija una opción en el cuadro de lista **Sistema de color**.

#### PARA ELEGIR OPCIONES AVANZADAS DE IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administración de color**.
- 2 Haga clic en el icono **Importar/Exportar** (extremo superior izquierdo).
- 3 En el área **Importar**, active una de las opciones siguientes:
  - **Utilizar perfil ICC incorporado**
  - **Convertir siempre mediante**
  - **Omitir perfil ICC incorporado**
- 4 En el área **Exportar**, active una de las opciones siguientes:
  - **Incorporar perfil RGB interno**
  - **Incorporar siempre mediante**

- No incorporar perfiles ICC



- Si se activan las opciones de importación **Utilizar perfil ICC incorporado** o **Convertir siempre mediante**, así como la opción de exportación **Incorporar siempre mediante**, se puede elegir un perfil en el cuadro de lista.
- Si se activan las opciones de exportación **Incorporar perfil RGB interno** o **Incorporar siempre mediante**, determinados formatos de archivo se exportan con un perfil ICC incorporado. Estos formatos de archivo son: **TIFF (.tif)**, **EPS (.eps)**, **COREL PHOTO-PAINT (.cpt)**, **COREL DRAW (.cdr)**, **JPEG (.jpg)** y **PDF (.pdf)**.

### PARA ELEGIR OPCIONES AVANZADAS PARA IMPRESORAS

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Administración de color**.
- 2 Haga clic en uno de los iconos siguientes:
  - **Perfil genérico de impresora CMYK (Impresora compuesta)**
  - **Perfil genérico separaciones offset (Impresora de separaciones)**
- 3 Elija una opción del cuadro de lista.



- Si se elige una opción avanzada, esta opción sobrescribirá el perfil que se muestra bajo el icono de impresora en el cuadro de diálogo Administración de color.

### PARA ACTIVAR EL AVISO DE GAMA

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Administración de color**.
- 2 Haga clic en el icono **Perfil genérico** correspondiente al monitor.
- 3 Active la casilla de selección **Resaltar colores de pantalla fuera de la gama de la impresora**.  
Si desea mostrar CMYK en porcentajes, active la casilla de selección **Mostrar CMYK en porcentajes**.



- Se pueden asignar colores directos en la gama CMYK activando la casilla de selección **Asignar colores directos en la gama CMYK**.
- Para cambiar el color de advertencia del aviso de gama, abra el selector **Color de advertencia** y seleccione un color.

### PARA CORREGIR COLORES

Para	Realice lo siguiente
Corregir los colores de visualización	Haga clic en <b>Herramientas ▶ Administración de color</b> y, a continuación, haga clic en la flecha que señala desde el icono

	Perfil RGB interno genérico hasta el icono Perfil genérico para el monitor.
Mostrar los colores de una impresora compuesta	Haga clic en <b>Herramientas ▶ Administración de color</b> y, después, haga clic en la flecha que señala desde el icono <b>Perfil genérico de impresora CMYK</b> (impresora compuesta) hasta el icono Perfil genérico (monitor)
Mostrar los colores de una impresora de separaciones	Haga clic en <b>Herramientas ▶ Administración de color</b> y, a continuación, haga clic en la flecha que señala desde el icono <b>Perfil genérico separaciones offset</b> hasta el icono Perfil genérico correspondiente al monitor.
Simular la salida de una impresora de separaciones en una impresora compuesta	Haga clic en <b>Herramientas ▶ Administración de color</b> y, después, haga clic en la flecha que señala desde el icono <b>Perfil genérico separaciones offset</b> hasta el icono Perfil genérico de impresora CMYK.



- Las flechas se muestran en naranja cuando están activadas, y en gris y rotas cuando están desactivadas. Si desea obtener más información sobre el uso de las flechas para la corrección del color, consulte “Explicación de la administración del color”.

#### PARA USAR ESTILOS DE ADMINISTRACIÓN DE COLOR

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Administración de color**.
- 2 En el cuadro de lista **Estilo**, elija una de las opciones siguientes:
  - **Administración de color desactivada**
  - **Configuración predeterminada**
  - **Optimizado para impresión en escritorio**
  - **Optimizado para salida profesional**
  - **Optimizado para la Web**



- Algunas opciones de administración de color, como **Configuración predeterminada**, **Optimizado para impresión en escritorio** y **Optimizado para salida profesional** pueden causar que los colores en pantalla se muestren apagados. Para una presentación más viva de los colores en pantalla, debe elegirse otra opción de administración de color o desactivar la administración de color.



- Es posible añadir o eliminar estilos de administración de color mediante los botones de signo más (+) y signo menos (-).

## **REFERENCIA: OPERACIONES CON COLOR**

Podrá trabajar con el color de forma más eficaz si sabe en qué consisten los modelos de color básicos y la administración del color.

En este tema de referencia se familiarizará con lo siguiente:

- Modelos de color
- Cuadro de diálogo Administración de color

## **Explicación de los modelos de color**

Se necesita un método preciso para definir los colores. Los modelos de color proporcionan varios métodos para definir los colores, y cada modelo 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 define los colores con estos componentes:

- Cian (C)
- Magenta (M)
- Amarillo (Y)
- Negro (K)

Los componentes cian, magenta, amarillo y negro son las cantidades de tinta de estos colores que contiene un color CMYK y se miden en porcentajes de 0 a 100.

El modelo de color CMYK es un modelo sustractivo. Los modelos sustractivos emplean la luz reflejada para mostrar los colores. Los materiales impresos se crean con el modelo de color CMYK. La combinación de las cantidades de tinta de color cian, magenta, amarillo y negro define los colores en el modelo CMYK. Cuando se combinan los colores cian, magenta, amarillo y negro, y el valor de cada componente es 100, el resultado es negro. Cuando el valor de cada componente es 0, el resultado es blanco puro.

### **Modelo de color RGB**

El modelo de color RGB define los colores con estos componentes:

- Rojo (R)
- Verde (G)
- Azul (B)

Los componentes rojo, verde y azul son las cantidades de luz de estos colores que contiene un color RGB y se miden en valores de 0 a 255.

El modelo de color RGB es un modelo aditivo. Los modelos aditivos emplean la luz transmitida para mostrar los colores. Los monitores utilizan el modelo de color RGB. La combinación de luz en rojo, verde y azul define los colores en el modelo RGB. Cuando se combina luz en rojo, verde y azul, y el valor de cada componente es 255, el resultado es blanco. Cuando el valor de cada componente es 0, el resultado es negro puro.

### Modelo de color HSB

El modelo de color HSB define los colores con estos componentes:

- Matiz (H)
- Saturación (S)
- Brillo (B)

El matiz indica el pigmento de un color y se mide en grados de 0 a 359 (por ejemplo, 0 grados es rojo, 60 grados amarillo, 120 grados verde, 180 grados cian, 240 grados azul y 300 grados magenta). La saturación determina si un color es vivo o apagado, y se mide en porcentajes de 0 a 100 (cuando mayor es el porcentaje, más vivo es el color). El brillo indica la cantidad de blanco que contiene el color y se mide en porcentajes de 0 a 100 (cuando mayor es el porcentaje, más brillo tiene el color).

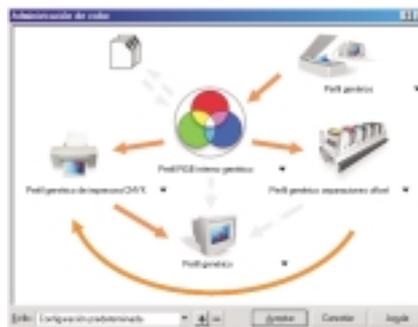
### Modelo de color Escala de grises

El modelo de color Escala de grises define los colores sólo con un componente, la luminosidad, y se mide en valores de 0 a 255. Cada color de la escala de grises tiene los mismos valores de los componentes rojo, verde y azul del modelo de color RGB.

## Explicación del cuadro de diálogo Administración de color

La administración del color constituye el proceso de hacer corresponder los colores entre distintos dispositivos, como escáneres, cámaras digitales, impresoras y monitores. Las aplicaciones gráficas Corel incluyen controles de administración de color diseñados para asegurar la correspondencia de los colores entre distintos dispositivos.

El cuadro de diálogo Administración de color, con las opciones predeterminadas, tiene este aspecto:



En el cuadro de diálogo Administración de color se pueden activar los elementos visuales siguientes:

- Icono de escáner/cámara digital
- Icono de impresora de separaciones
- Icono de monitor
- Icono de impresora compuesta
- Icono para Importar/Exportar

- Icono de RGB interno
- Flechas

Excepto en el icono de escáner/cámara digital, puede hacer clic en estos elementos para elegir opciones de administración de color. Cuando haga clic en los iconos, podrá elegir opciones avanzadas relacionadas con los dispositivos que representan. Por ejemplo, al hacer clic en el icono de impresora compuesta puede vincular perfiles de color con cualquier impresora conectada a su PC.

También se puede hacer clic en los títulos que aparecen debajo de los iconos. Al hacer clic en el texto que aparece debajo de los iconos puede elegir perfiles para los dispositivos indicados anteriormente. También puede elegir entre obtener perfiles desde disco (disco 1 de CorelDRAW) u obtener perfiles en línea. Para elegir el perfil adecuado, consulte la documentación del fabricante del dispositivo.

Además, se puede hacer clic en las flechas para activarlas o desactivarlas. Las flechas se muestran en naranja cuando están activadas, y en gris y rotas cuando están desactivadas. Las flechas se pueden utilizar para corregir los colores entre dispositivos y controlar cómo se muestran los colores.

La tabla siguiente contiene descripciones de lo que ocurre cuando una flecha está activada o desactivada.

<b>Flecha</b>	<b>Activada</b>	<b>Desactivada</b>
Desde el escáner/cámara digital a RGB interno	Se usa el perfil de escáner/cámara digital para la corrección del color.	No se usa el perfil.
Desde RGB interno al monitor	Los colores se calibran para su visualización con el perfil de color del monitor.	No se usa el perfil.
Desde RGB interno a la impresora compuesta	Se usa el perfil de la impresora para la corrección del color.	No se usa el perfil
Desde la impresora compuesta al monitor	El monitor simula la salida de una impresora compuesta.	El monitor no simula la salida de una impresora compuesta.
Desde RGB interno a la impresora de separaciones	Se usa el perfil de la impresora de separaciones para la corrección del color.	No se usa el perfil. Esta configuración se puede sobrescribir en el cuadro de diálogo Imprimir.
Desde la impresora de separaciones al monitor	El monitor simula la salida de una impresora de separaciones de color.	El monitor no simula la salida de una impresora de separaciones de color.

Desde la impresora de separaciones a la impresora compuesta	La impresora compuesta simula la salida de una impresora de separaciones.	La impresora compuesta no simula la salida de una impresora de separaciones.
Desde RGB interno a importación/exportación	Se incorporan perfiles RGB internos.	No se incorporan perfiles ICC.
Desde importación/-exportación a RGB interno	Se usan perfiles ICC incorporados.	Se omiten los perfiles ICC.

## Desde aquí

Si desea obtener más información sobre...

En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...

Aplicación de rellenos uniformes	rellenos uniformes, aplicación
Aplicación de rellenos degradados	rellenos degradados, introducción
Ajuste de la calidad de los rellenos degradados	rellenos degradados, introducción
Aplicación de rellenos de textura	rellenos de textura, introducción
Aplicación y personalización de rellenos de malla	rellenos de malla, introducción

# Aplicación de efectos TRIDIMENSIONALES A OBJETOS

# 12

Los efectos de silueta, perspectiva, extrusión y sombra permiten crear una ilusión óptica tridimensional en los objetos de CorelDRAW.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

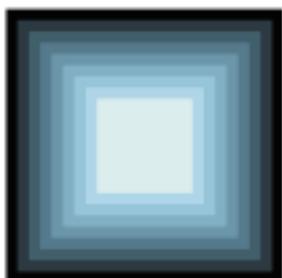
- Aplicación de siluetas a objetos
- Aplicación de perspectiva a objetos
- Creación de extrusiones de vector
- Creación de sombras

## Aplicación de siluetas a objetos

Para crear líneas con progresión hacia el centro, el interior o el exterior de un objeto, es posible aplicar una silueta. Las líneas crean diversas etapas concéntricas dentro del objeto.



*Silueta central aplicada a un objeto.*



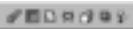
*Silueta externa aplicada a un objeto.*

CorelDRAW también permite ajustar el número de líneas de silueta y la distancia entre ellas.

Después de aplicar una silueta a un objeto, es posible copiar o clonar su configuración para utilizarla con otro objeto.

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

#### **PARA APLICAR UNA SILUETA A UN OBJETO**

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

<b>También es posible</b>	<b>Haga lo siguiente</b>
Especificar el número de líneas de silueta	Haga clic en el botón <b>Dentro</b> de la Barra de propiedades y escriba un valor en el cuadro <b>Etapas de silueta</b> de la Barra de propiedades.
Especificar la distancia entre líneas de silueta	Escriba un valor en el cuadro <b>Descentrado de silueta</b> de la Barra de propiedades.
Acelerar la progresión de las líneas de silueta	Haga clic en el botón <b>Aceleración de objeto y color</b> de la Barra de propiedades y ajuste el deslizador de objeto.



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

#### **PARA COPIAR O CLONAR UNA SILUETA**

- 1 Seleccione el objeto al que desee aplicar una silueta.
- 2 Haga clic en **Efectos** ▶ y después en una de las siguientes opciones:

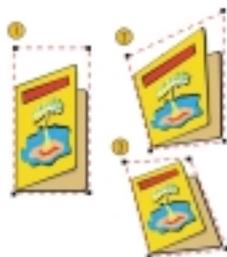
- Copiar efecto ▶ Silueta de.
  - Clonar efecto ▶ Silueta de.
- 3 Haga clic en un objeto de silueta.

#### PARA ESPECIFICAR EL COLOR DE CONTORNO DE UN OBJETO DE SILUETA

- 1 Abra el menú lateral de **herramientas interactivas** y haga clic en la herramienta **Silueta interactiva**.
- 2 Seleccione un objeto de silueta.
- 3 Abra el selector **Color del contorno** de la Barra de propiedades y haga clic en un color.

#### Aplicación de perspectiva a objetos

El efecto de perspectiva puede crearse acortando uno o dos lados de un objeto. El objeto parece retroceder en una o dos direcciones al aplicar este efecto, lo que crea una perspectiva de un punto o una perspectiva de dos puntos.



*Los gráficos 2 y 3 muestran una perspectiva con uno y dos puntos de fuga aplicada al objeto del gráfico 1.*

Aunque el efecto de perspectiva puede aplicarse a objetos u objetos agrupados, no es posible utilizarlo en texto de párrafo, imágenes de mapa de bits ni grupos vinculados, tales como siluetas, mezclas, extrusiones y objetos creados con la herramienta Medios artísticos.

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

#### PARA APLICAR UNA PERSPECTIVA DE UN PUNTO

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Efectos ▶ Añadir perspectiva**.
- 3 Mantenga presionada la tecla CTRL y arrastre un nodo.



- Al mantener presionada la tecla CTRL, se limita la movilidad del nodo a sus ejes horizontal y vertical para crear una perspectiva de un punto.



- Si desea desplazar nodos opuestos en dirección contraria a lo largo de la misma distancia, mantenga presionadas las teclas CTRL y MAYÚS mientras arrastra.
- 

#### **PARA APLICAR UNA PERSPECTIVA DE DOS PUNTOS**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Efectos** ▶ **Añadir perspectiva**.
- 3 Arrastre dos nodos para aplicar el efecto que desee.

#### **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 **Efectos** ▶ **Copiar efecto** ▶ **Perspectiva de**.
- 3 Seleccione el objeto cuyo efecto de perspectiva desee copiar.

#### **PARA ELIMINAR EL EFECTO DE PERSPECTIVA DE UN OBJETO**

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

#### **PARA AJUSTAR LA PERSPECTIVA**

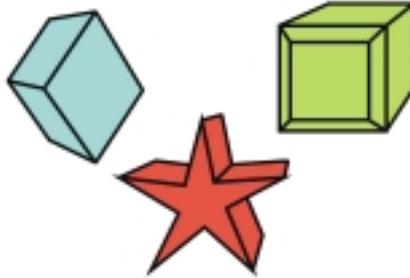
- 1 Abra el menú lateral de **edición de formas**  y haga clic en la herramienta **Forma**.
- 2 Seleccione un objeto que tenga efecto de perspectiva.
- 3 Arrastre un nodo a otra posición.



- La perspectiva también puede ajustarse arrastrando uno o ambos puntos de fuga.
  - Para desplazar nodos opuestos la misma distancia en dirección contraria, mantenga presionadas las teclas Ctrl + Mayús.
- 

## **CREACIÓN DE EXTRUSIONES DE VECTOR**

Mediante el uso de extrusiones de vector puede hacer que los objetos parezcan tridimensionales. Las extrusiones de vector se crean proyectando y uniendo puntos de un objeto para crear una ilusión óptica tridimensional.



*Extrusiones de vector básicas y extrusión biselada (derecha).*

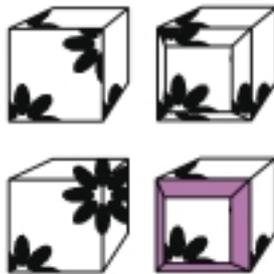
Una vez creada la extrusión, es posible copiar o clonar sus atributos en un objeto seleccionado. Asimismo, puede modificar la forma de la extrusión mediante su rotación o cambio de dirección y el redondeo de las esquinas.

### **Biseles**

Otra forma de dar a un objeto un aspecto tridimensional consiste en aplicar un borde biselado a una extrusión. El bisel crea la sensación de que los bordes de un objeto se han cortado en ángulo. Para controlar este efecto, puede especificar los valores de profundidad y ángulo del bisel.

### **Rellenos extruidos**

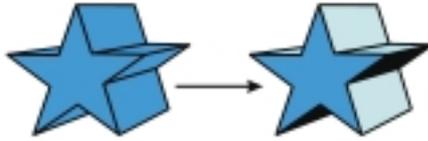
Es posible aplicar rellenos a una extrusión de vector entera, a las superficies extruidas o a las superficies biseladas de dicha extrusión. Igualmente, puede cubrir con relleno cada superficie por separado o aplicar un relleno de tapiz que cubra todo el objeto sin alterar el patrón ni la textura.



*Rellenos para extrusiones de vector. Hacia la derecha desde la parte superior izquierda: relleno de objeto, relleno de bisel a extrusión, relleno biselado y relleno de tapiz.*

### **Iluminación**

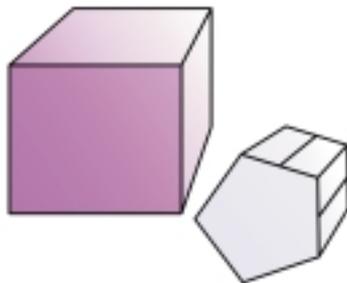
Las extrusiones de vector pueden mejorarse aplicando fuentes de luz. Es posible añadir hasta tres fuentes de luz de distinta intensidad que se proyecten hacia el objeto extruido. Las fuentes de luz pueden eliminarse cuando ya no son necesarias.



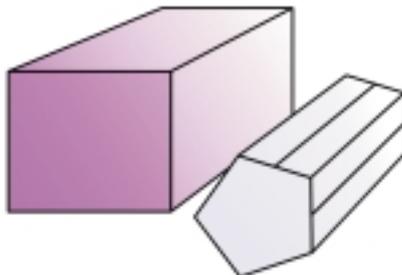
*Fuente de luz aplicada a una extrusión.*

### **PUNTOS DE FUGA**

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

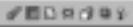


*Extrusiones de vector con distintos puntos de fuga.*



*Extrusiones de vector con el mismo punto de fuga.*

### PARA CREAR UNA EXTRUSIÓN DE VECTOR

- 1 Abra el menú lateral de **herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Extrusión interactiva**.
- 2 Haga clic en el botón **Modo Extrusión de vector** de la Barra de propiedades.
- 3 Elija un tipo de extrusión en el cuadro de lista **Tipo de extrusión** de la Barra de propiedades.
- 4 Seleccione un objeto.
- 5 Arrastre los tiradores de selección del objeto para establecer la dirección y profundidad de la extrusión.

Si desea restablecer la extrusión, presione ESC antes de soltar el botón del ratón.

#### También es posible

Aplicar valores pre-establecidos a una extrusión de vector	Seleccione un objeto extruido, haga clic en la herramienta <b>Extrusión interactiva</b> y elija un valor preestablecido en el cuadro <b>Lista de preestablecidos</b> de la Barra de propiedades.
Aplicar una extrusión a un objeto secundario de un grupo	Abra el menú lateral de <b>herramientas interactivas</b> y haga clic en la herramienta <b>Extrusión interactiva</b> . Mantenga presionada la tecla <b>CTRL</b> y haga clic en el objeto secundario. Arrastre los tiradores de selección del objeto secundario para establecer la dirección y profundidad de la extrusión.



- También puede aplicar extrusiones preestablecidas si selecciona la forma que desea extruir, hace clic en la herramienta **Extrusión interactiva** y elige una extrusión en el cuadro **Lista de preestablecidos**.

### PARA COPIAR O CLONAR UNA EXTRUSIÓN DE VECTOR

- 1 Seleccione el objeto que desee extruir.
- 2 Haga clic en **Efectos** ▶ y después en una de las siguientes opciones:
  - **Copiar efecto** ▶ **Extrusión de**.
  - **Clonar efecto** ▶ **Extrusión de**.
- 3 Haga clic en un objeto extruido.



- No es posible modificar las especificaciones de extrusión de los objetos clonados. Los cambios deben realizarse en el objeto maestro.

### PARA ELIMINAR UNA EXTRUSIÓN DE VECTOR

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



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

#### PARA APLICAR RELLENOS A UNA EXTRUSIÓN DE VECTOR

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



- Si desea convertir el relleno del objeto en un relleno de tapiz, active la casilla de selección **Rellenos de tapiz** cuando active el botón **Usar relleno del objeto**.

#### También es posible

Aplicar rellenos extruidos a los biseles	Haga clic en <b>Usar relleno de extrusión para bisel</b> y después en un color del selector <b>Color del bisel</b> .
Aplicar un relleno sólido a los biseles	Haga clic en el botón <b>Usar color uniforme</b> y después en un color del selector <b>Color del bisel</b> .

#### PARA ILUMINAR UNA EXTRUSIÓN DE VECTOR

- 1 Seleccione un objeto extruido.
- 2 Haga clic en el botón **Iluminación** de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en cualquiera de los tres botones **Luz**.

Las luces aparecerán 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.

Si desea crear un sombreado más real, active la casilla de selección **Usar rango completo de color**.

#### También es posible

Ajustar la intensidad de una fuente de luz	Seleccione una luz en la ventana <b>Previsualización de intensidad de luz</b> y desplace el deslizador <b>Intensidad</b> .
Eliminar una fuente de luz	Haga clic en un botón <b>Luz</b> activo.

## PARA CAMBIAR EL PUNTO DE FUGA DE UNA EXTRUSIÓN DE VECTOR

Para	Haga lo siguiente
Bloquear el punto de fuga	Haga doble clic en un objeto extruido. Elija <b>PF bloqueado en objeto</b> o <b>PF bloqueado en página</b> en el cuadro de lista <b>Propiedades del punto de fuga</b> de la Barra de propiedades.
Copiar el punto de fuga	Haga doble clic en un objeto extruido. Elija <b>Copiar PF de</b> en el cuadro de lista <b>Propiedades del punto de fuga</b> de la Barra de propiedades y seleccione el objeto extruido que tenga el punto de fuga que desee copiar.
Establecer un punto de fuga para dos extrusiones	Haga doble clic en un objeto extruido. Elija <b>Punto de fuga compartido</b> en el cuadro de lista <b>Propiedades del punto de fuga</b> de la Barra de propiedades y seleccione el objeto extruido que tenga el punto de fuga que desee compartir.

## CREACIÓN DE EXTRUSIONES DE MAPA DE BITS

Es posible aplicar extrusiones a objetos de mapa de bits creados en CorelDRAW. También es posible aplicar bordes biselados preestablecidos en la cara anterior, posterior, o ambas, de una extrusión de mapa de bits, así como especificar la altura y la anchura de los biseles.



*Bisel aplicado a una extrusión de mapa de bits.*

Puede cambiar la profundidad y el relleno de una extrusión de mapa de bits y girarla o cambiarla de posición.

Los dos tipos de efectos de iluminación que pueden añadirse son: luz ambiental y punto de luz. La luz ambiental es uniforme, no procede de una fuente específica y no proyecta sombras. Esta luz es equivalente a la luz del día y se irradia en todas las direcciones. El punto de luz puede colocarse de manera que incida en el objeto desde una o varias direcciones. También es posible cambiar la intensidad y el color de los puntos de luz.

## PARA APLICAR UNA EXTRUSIÓN DE MAPA DE BITS

- 1 Abra el menú lateral de **herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Extrusión interactiva**.
- 2 Seleccione un objeto.
- 3 Haga clic en el botón **Modo Extrusión de mapa de bits** de la Barra de propiedades.

- 4 Haga doble clic en el objeto para crear y añadir efectos de extrusión.



- No es posible quitar una extrusión de mapa de bits de un objeto.



- Para representar una extrusión de mapa de bits, haga clic fuera de su caja delimitadora.

#### PARA COLOCAR UNA EXTRUSIÓN DE MAPA DE BITS

- 1 Haga doble clic en una extrusión de mapa de bits.
- 2 En la Barra de propiedades, escriba valores en los cuadros siguientes:
  - Posición de objeto(s) X
  - Posición de objeto(s) Y

#### PARA APLICAR BORDES BISELADOS A UNA EXTRUSIÓN DE MAPA DE BITS

Para	Haga lo siguiente
Añadir bordes biselados	Haga doble clic en una extrusión de mapa de bits. Haga clic en <b>Biselado frontal</b> o <b>Biselado posterior</b> en la Barra de propiedades para elegir los bordes biselados de la extrusión.
Ajustar el tamaño de los bordes biselados	Haga doble clic en una extrusión de mapa de bits. Haga clic en el botón <b>Biseles</b> de la Barra de propiedades y escriba valores en los cuadros <b>Anchura de bisel</b> y <b>Altura de bisel</b> .

#### PARA MODIFICAR EXTRUSIONES DE MAPA DE BITS

Para	Haga lo siguiente
Establecer la profundidad de una extrusión de mapa de bits	Haga doble clic en la extrusión de mapa de bits y escriba un valor en el cuadro <b>Profundidad</b> .
Girar una extrusión de mapa de bits	Haga doble clic en la extrusión de mapa de bits para que el objeto gire longitudinalmente por las cruces.
Añadir un relleno a una extrusión de mapa de bits	Haga doble clic en una extrusión de mapa de bits con la herramienta Selección y elija un color en la paleta de colores u otro relleno en el menú lateral <b>Relleno</b> .



- Los rellenos de textura aumentan de forma significativa el tamaño del archivo y el tiempo necesario para su impresión.

#### PARA APLICAR LUZ AMBIENTAL A EXTRUSIONES DE MAPA DE BITS

- 1 Haga doble clic en una extrusión de mapa de bits.
- 2 Haga clic en el botón **Luz ambiental** (iluminación) de la Barra de propiedades.

- 3 Active la casilla de selección **Activado**.
- 4 Abra el **Selector de color** y haga clic en un color.
- 5 Desplace el deslizador **Brillo**.

#### **PARA APLICAR UN PUNTO DE LUZ**

- 1 Haga doble clic en una extrusión de mapa de bits.
- 2 Haga clic en el botón **Punto de luz** de la Barra de propiedades.
- 3 Haga clic en el botón **Añadir luz**.
- 4 Arrastre la fuente de luz para situarla en la ventana de previsualización.
- 5 Abra el **Selector de color** y haga clic en un color.
- 6 Desplace el deslizador **Brillo**.



- Para quitar un punto de luz, haga clic en la fuente de luz en la ventana de previsualización y, a continuación, en el botón **Quitar luz**.
- 

#### **CREACIÓN DE SOMBRAS**

Las sombras representan la luz que incide sobre un objeto desde cinco perspectivas concretas: horizontal, derecha, izquierda, abajo y arriba.



*Sombra aplicada a un objeto.*

Las sombras pueden aplicarse a la mayoría de los objetos o grupos de objetos, incluidos texto artístico, texto de párrafo e imágenes de mapa de bits. Cuando se añaden sombras, es posible cambiar su perspectiva y ajustar atributos, como el color, la opacidad, el nivel de degradado, el ángulo y el fundido.



*El efecto de fundido suaviza los bordes de una sombra.*

Después de crear una sombra, puede copiarla o clonarla en el objeto que seleccione. 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. Además, es posible establecer la resolución que se va a utilizar en la representación de una sombra.

Las sombras también pueden eliminarse.

#### **PARA AÑADIR UNA SOMBRA**

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



- Las sombras no pueden aplicarse a otras sombras ni a grupos vinculados, tales como objetos mezclados, con silueta, biselados, extruidos o creados con la herramienta Medios artísticos.

#### **PARA COPIAR O CLONAR UNA SOMBRA**

- 1 Seleccione el objeto en el que desee copiar o clonar la sombra.
- 2 Haga clic en **Efectos** y después en una de las siguientes opciones:
  - **Copiar efecto** ▶ **Sombra de**.
  - **Clonar efecto** ▶ **Sombra de**.
- 3 Haga clic en un objeto con sombra.

#### **PARA AJUSTAR LA RESOLUCIÓN DE UNA SOMBRA**

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.

- 2 En la lista de categorías, haga clic en **General**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Resolución**.

#### **PARA SEPARAR UNA SOMBRA DE UN OBJETO**

- 1 Seleccione un objeto con sombra.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Descombinar grupo de sombra**.
- 3 Arrastre la sombra.

#### **PARA QUITAR UNA SOMBRA**

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



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

#### **Desde aquí**

Si desea obtener más información sobre...

En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...

Aplicación de silueta a los objetos	objetos, aplicación de siluetas
Creación de extrusiones de vector	extrusiones, vector
Creación de extrusiones de mapa de bits	extrusiones, aplicación a imágenes de mapa de bits
Creación de sombras	sombras
Aplicación de lentes	lentes, creación
Edición de lentes	lentes, cambio del punto de mira





# CAMBIO DE LA TRANSPARENCIA DE OBJETOS

# 13

Puede aplicar una transparencia a un objeto para que se vean todos los objetos situados detrás. CorelDRAW también permite especificar cómo se combina el color del objeto transparente con el color del objeto que tiene debajo.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente

- Aplicación de una transparencia
- Aplicación de modos de fusión

## Aplicación de una transparencia

Cuando se aplica una transparencia a un objeto, se crea una máscara de escala de grises que es similar a un relleno. Al colocar un objeto transparente sobre otro objeto, se simula una lente. Se pueden aplicar transparencias con los mismos tipos de rellenos que se aplican a los objetos; es decir, uniformes, degradados, de textura y de patrón. Si desea obtener más información acerca de los rellenos, consulte “Relleno de objetos”.

Una vez que decida el tipo de transparencia que va a aplicar, tiene varias opciones. De forma predeterminada, CorelDRAW aplica todas las transparencias al relleno del objeto, aunque puede especificar si quiere que las transparencias sólo se apliquen al contorno o tanto al relleno como al contorno.

También puede copiar una transparencia de un objeto a otro.

### PARA APLICAR UNA TRANSPARENCIA UNIFORME

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral de **herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Transparencia interactiva**.
- 3 En la Barra de propiedades, elija **Uniforme** en el cuadro de lista **Tipo de transparencia**.
- 4 Haga clic en un color de la paleta de colores.
- 5 En la Barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro **Transparencia inicial** y presione la tecla Intro.



- Puede fijar el contenido de una transparencia para que se desplace junto con el objeto si hace clic en el botón **Congelar** de la Barra de propiedades.
- 



*Transparencia uniforme*

#### **PARA APLICAR UNA TRANSPARENCIA DEGRADADA**

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral de **herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Transparencia interactiva**  .
- 3 En la Barra de propiedades, elija una de las siguientes transparencias degradadas del cuadro de lista **Tipo de transparencia**:
  - **Lineal**
  - **Radial**
  - **Cónico**
  - **Cuadrada**
- 4 Haga clic en donde desee que empiece la transparencia en el objeto y arrastre el ratón hasta donde desee que termine.

Si desea restablecer la transparencia, presione Esc antes de soltar el botón del ratón.
- 5 En la Barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro **Punto medio de Transparencia** y presione la tecla Intro.



- Puede fijar el contenido de una transparencia para que se desplace junto con el objeto si hace clic en el botón **Congelar** de la Barra de propiedades.
-



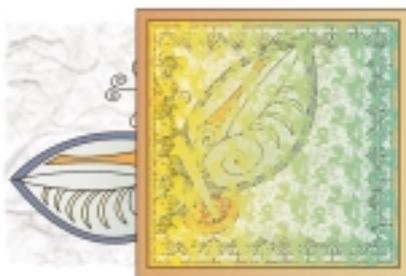
*Transparencia de degradado*

### PARA APLICAR UNA TRANSPARENCIA DE TEXTURA

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral de **herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Transparencia interactiva** .
- 3 Elija **Textura** en el cuadro de lista **Tipo de transparencia** de la Barra de propiedades.
- 4 Elija una muestra en el cuadro de lista **Biblioteca de texturas** de la Barra de propiedades.
- 5 Abra el **Primer selector de transparencia** en la Barra de propiedades y haga clic en una textura.
- 6 En la Barra de propiedades, escriba valores en los siguientes cuadros:
  - **Transparencia inicial:** permite cambiar la opacidad del primer color
  - **Transparencia final:** permite cambiar la opacidad del último color



- Puede fijar el contenido de una transparencia para que se desplace junto con el objeto si hace clic en el botón **Congelar** de la Barra de propiedades.



*Transparencia con textura*

### PARA APLICAR UNA TRANSPARENCIA DE PATRÓN

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Abra el menú lateral de **herramientas interactivas**  y haga clic en la herramienta **Transparencia interactiva** .
- 3 En la Barra de propiedades, elija una de las siguientes transparencias en el cuadro de lista **Tipo de transparencia**:
  - **Patrón de dos colores**: una imagen simple compuesta de píxeles “encendidos” o “apagados”. Los únicos colores incluidos en la imagen son los dos que asigne.
  - **Patrón en color**: una imagen compuesta de líneas y rellenos en vez de puntos de color como las imágenes de mapa de bits. Estos gráficos vectoriales son más suaves y complejos que las imágenes de mapa de bits y más fáciles de manipular.
  - **Patrón de mapa de bits**: una imagen en color compuesta de patrones de píxeles claros y oscuros o de distintos colores en una matriz rectangular.
- 4 Abra el **Primer selector de transparencia** en la Barra de propiedades y haga clic en un patrón.
- 5 En la Barra de propiedades, escriba valores en los siguientes cuadros:
  - **Transparencia inicial**
  - **Transparencia final**



- Puede fijar el contenido de una transparencia para que se desplace junto con el objeto si hace clic en el botón **Congelar** de la Barra de propiedades.



*Transparencia de patrón*

### PARA ESPECIFICAR LA UBICACIÓN DE UNA TRANSPARENCIA

- 1 Abra el menú lateral **Herramienta interactiva**  y haga clic en la herramienta **Transparencia interactiva** .
- 2 Seleccione el objeto.
- 3 En la Barra de propiedades, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista para **aplicar transparencia**:

- Relleno
- Contorno
- Todo

#### PARA COPIAR UNA TRANSPARENCIA

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Haga clic en **Efectos** ▶ **Copiar efecto** ▶ **Lente de**.
- 3 Con el cursor horizontal, seleccione el objeto que tenga la transparencia que desea copiar.

#### Aplicación de 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.

Modo de fusión	Descripción
Normal	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 color de transparencia del color de base y multiplica por 255 el resultado. Si el valor del color de transparencia es 0, el resultado siempre será 255.
Multiplicar	Multiplica el color de base por el color de transparencia y divide entre 255 el resultado. Esto tiene el efecto de oscurecer el color, a menos que lo esté aplicando al 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 la 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 la transparencia.
Texturizar	Convierte el color de la transparencia en una escala de grises, y después multiplica el valor de escala de grises por el color de base
Matiz	Hace uso del matiz del color de transparencia y 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 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 del espectro 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
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 MODOS DE FUSIÓN**

- 1 Abra el menú lateral de **herramientas interactivos** y haga clic en la herramienta **Transparencia interactiva**.
- 2 Seleccione un objeto con una transparencia degradada, de textura o de patrón.
- 3 En la Barra de propiedades, elija un modo de fusión del cuadro de lista **Operación de transparencia**.



# OPERACIONES CON IMÁGENES DE MAPA DE BITS

# 14

En CorelDRAW es posible escanear, importar y editar imágenes de mapa de bits. También se pueden añadir efectos especiales y cambiar el color y el tono de las imágenes.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Adición de imágenes de mapa de bits
- Recorte y edición de imágenes de mapa de bits
- Aplicación de efectos especiales a las imágenes de mapa de bits
- Aplicación de efectos de color y tono

## Adición de imágenes de mapa de bits

Es posible importar una imagen de mapa de bits en un dibujo directamente o vinculándola a un archivo de imagen externo. Si crea un vínculo con un archivo de imagen externo, cualquier cambio que realice en el archivo original se puede actualizar en el archivo importado.

También es posible añadir una imagen de mapa de bits escaneándola o cargándola desde una cámara digital.

### PARA IMPORTAR UNA IMAGEN DE MAPA DE BITS

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Importar**.
- 2 Elija la unidad y la carpeta en que esté almacenada la imagen de mapa de bits.
- 3 Haga doble clic en la carpeta para abrirla.  
Si desea vincular la imagen con el dibujo, active la casilla de selección **Vincular mapa de bits externamente**.
- 4 Seleccione el archivo.
- 5 Haga clic en **Importar**.
- 6 Haga clic en la posición en que desee situar la imagen de mapa de bits.



- Al importar una imagen, asegúrese de que **Todos los formatos de archivo** esté seleccionado en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.
  - La barra de estado proporciona información sobre la imagen de mapa de bits, entre la que se incluye su modo de color, su tamaño y su resolución.
- 
- 



- Si desea importar una imagen de mapa de bits con su tamaño original, puede presionar la barra espaciadora mientras hace clic en el botón **Importar**.
- 
- 

#### **PARA ESCANEAR UNA IMAGEN DE MAPA DE BITS**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Adquirir imagen** ▶ **Seleccionar origen**.
  - 2 Seleccione un escáner en el cuadro de diálogo **Seleccionar origen** y haga clic en **Seleccionar**.
  - 3 Coloque una imagen sobre el escáner.
  - 4 Haga clic en **Archivo** ▶ **Adquirir imagen** ▶ **Adquirir**.
- 



- Consulte el procedimiento de escaneo y las opciones disponibles en la documentación del escáner.
- 
- 

#### **PARA CARGAR UNA IMAGEN DE MAPA DE BITS DESDE UNA CÁMARA DIGITAL**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Adquirir imagen** ▶ **Seleccionar origen**.
- 2 En la lista **Orígenes**, haga clic en la opción que corresponda a su cámara digital.
- 3 Haga clic en **Seleccionar**.
- 4 Haga clic en **Archivo** ▶ **Adquirir imagen** ▶ **Adquirir**.

#### **RECORTE Y EDICIÓN DE IMÁGENES DE MAPA DE BITS**

Después de añadir una imagen de mapa de bits en un dibujo, puede recortarla, volver a muestrearla, aumentar sus límites y modificarla.

Recortar una imagen de mapa de bits elimina partes no deseadas de la misma. Realizar un nuevo muestreo cambia el tamaño o la resolución de la imagen de mapa de bits añadiendo o eliminando píxeles. Al hacer un nuevo muestreo, se puede cambiar el tamaño de la imagen, su resolución o ambas cosas.

La modificación de una imagen de mapa de bits se lleva a cabo en Corel PHOTO-PAINT, que se iniciará automáticamente cuando comience a editarla. Si desea más información sobre la edición de imágenes de mapa de bits, consulte la Ayuda en línea de Corel PHOTO-PAINT.

CorelDRAW aumenta automáticamente los límites de una imagen de mapa de bits para lograr que un efecto especial abarque toda la imagen. No obstante, es posible

desactivar dicho comportamiento y especificar manualmente cuánto deben aumentar los límites de la imagen de mapa de bits.

#### PARA RECORTAR UNA IMAGEN DE MAPA DE BITS

- 1 Abra el **menú lateral de forma**  y haga clic en la **herramienta Forma** .
- 2 Seleccione una imagen de mapa de bits.
- 3 Arrastre nodos para recortar la imagen de mapa de bits.
- 4 Haga clic en **Mapas de bits ▶ Recortar mapa de bits**.



- Para recortar una imagen de mapa de bits, también puede hacer clic en el **botón Recortar mapa de bits** de la Barra de propiedades.

#### PARA CAMBIAR EL TAMAÑO DE UNA IMAGEN DE MAPA DE BITS

- 1 Seleccione una imagen de mapa de bits.
- 2 Haga clic en **Mapas de bits ▶ Nuevo muestreo**.
- 3 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista que aparece junto a los cuadros **Anchura** y **Altura**.
- 4 Rellene cualquiera de los cuadros siguientes con valores:
  - **Anchura**
  - **Altura**Si desea reducir el aspecto dentado de las curvas, active la casilla de selección **Alisar**.



- Para mantener las proporciones de la imagen de mapa de bits, active la casilla de selección **Mantener proporción** y escriba un valor en el cuadro **Anchura** o en **Altura**.
- Para volver a muestrear la imagen de mapa de bits como porcentaje de su tamaño original, rellene valores en los cuadros %.

#### Aplicación de efectos especiales a las imágenes de mapa de bits

Es posible aplicar una gran variedad de efectos especiales, como tridimensionales o artísticos, a las imágenes de mapa de bits.

La adición de filtros de conexión en CorelDRAW proporciona funciones y efectos adicionales que se pueden emplear para editar las imágenes. Los filtros de conexión se pueden activar o desactivar y, cuando ya no sean necesarios, se pueden eliminar.

Tipo de efecto especial	Descripción
3D	Permite crear la sensación de profundidad tridimensional. Los efectos 3D incluyen relieve, plegado de esquina y perspectiva.
Trazos artísticos	Permite aplicar técnicas de pintura a mano. Los efectos de trazos artísticos incluyen cera, impresionista, pasteles, acuarela y pluma y tinta.
Desenfocar	Permite desenfocar una imagen para simular cambio gradual, movimiento o moteado. Estos efectos incluyen desenfoco gaussiano, desenfoco de movimiento y zoom.
Transformación de color	Permite crear ilusiones fotográficas por medio de sustituciones y reducción de color. Estos efectos incluyen medios tonos, psicodélico y solarización.
Silueta	Permite realzar y mejorar los bordes de una imagen. Los efectos de silueta incluyen detección y realce de bordes.
Creativo	Permite aplicar diversas texturas y formas a una imagen. Estos efectos incluyen tela, bloque de cristal, fragmentos de cristal, vórtice y vidriera.
Distorsionar	Permite distorsionar las superficies de la imagen. Estos efectos incluyen rizado, bloques, remolino y mosaico.
Ruido	Permite modificar el granulado de una imagen. Estos efectos incluyen adición de ruido, aplicación de polvo y arañazos y difusión para cambiar el grano de la imagen.
Perfilar	Permite crear un efecto de perfilado para enfocar y acentuar los bordes. Estos efectos incluyen la acentuación del detalle en los bordes y el perfilado de las áreas suaves.
Filtros de conexión	Permite aplicar los efectos de un filtro elaborado por terceros a las imágenes de mapa de bits en CorelDRAW. Un filtro de conexión instalado aparece en la parte inferior del menú <b>Mapas de bits</b> .

#### PARA APLICAR UN EFECTO ESPECIAL

- 1 Haga clic en **Mapas de bits**, elija un tipo de efecto especial y escoja un efecto.
- 2 Ajuste la configuración del efecto especial.

#### PARA AÑADIR UN FILTRO DE CONEXIÓN

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Filtros de conexión**.
- 3 Haga clic en **Añadir**.
- 4 Seleccione la carpeta en que esté almacenado el filtro de conexión.



- El cuadro de diálogo **Opciones** no muestra los archivos presentes en la carpeta. Debe conocer la carpeta antes de abrir el cuadro de diálogo **Opciones**.

## PARA ADMINISTRAR UN FILTRO DE CONEXIÓN

Para	Realice lo siguiente
Activar un filtro de conexión	Haga clic en <b>Herramientas ▶ Opciones</b> y, a continuación, en <b>Filtros de conexión</b> . En la lista <b>Filtros de conexión</b> , active la casilla de selección correspondiente al filtro.
Desactivar un filtro de conexión	Haga clic en <b>Herramientas ▶ Opciones</b> y, a continuación, en <b>Filtros de conexión</b> . En la lista <b>Filtros de conexión</b> , desactive la casilla de selección correspondiente al filtro.
Eliminar un filtro de conexión	Haga clic en <b>Herramientas ▶ Opciones</b> y, a continuación, en <b>Filtros de conexión</b> . En la lista <b>Filtros de conexión</b> , elija la carpeta que contiene el filtro de conexión que desea eliminar. Haga clic en <b>Quitar</b> .

## Aplicación de efectos de color y tono

CorelDRAW permite aplicar color y tono a una imagen de mapa de bits. Por ejemplo, es posible sustituir colores, cambiar entre los modos de color RGB y CMYK, y ajustar el brillo, la luminosidad y la oscuridad de los colores.

La aplicación de efectos de color y tono permite restaurar detalles perdidos en las sombras o los resaltes, eliminar matices de los colores, corregir la subexposición o la sobreexposición y mejorar en general la calidad de las imágenes de mapa de bits.

Es posible aplicar los efectos de color y tono siguientes:

Efecto	Descripción
<b>Matiz-Saturación-Luminosidad</b>	Permite ajustar los canales de color en una imagen de 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.
<b>Equilibrio de color</b>	Permite añadir cian o rojo, magenta o verde y amarillo o azul a tonos seleccionados de una imagen de mapa de bits.
<b>Color selectivo</b>	Permite variar el color cambiando el porcentaje del color de cuatricromía CMY en los espectros de rojo, amarillo, verde, cian, azul y magenta en una imagen de mapa de bits. Por ejemplo, la reducción del porcentaje de magenta en el espectro de rojos da como resultado un viraje del color hacia el amarillo.
<b>Proporción muestra/destino</b>	Permite ajustar los valores de color en una imagen de mapa de bits con colores de muestra tomados de la imagen. Es posible elegir colores de muestra en las áreas oscuras, medias y claras de la imagen y aplicar colores de destino a cada uno de los colores de muestra.
<b>Desaturar</b>	Permite reducir la saturación de cada color de una imagen de mapa de bits a cero, eliminar el componente de matiz y convertir cada color a su equivalente de escala de grises. Esto produce una imagen de escala de grises sin cambiar el modo de color.
<b>Ecuilización de niveles</b>	Permite aumentar el contraste mediante la definición de valores de entrada que asignen los píxeles más oscuros de la

imagen de mapa de bits a negro y los más claros a blanco. El contraste se puede reducir para que todos los tonos de la imagen se representen con un rango tonal específico.

<b>Ecuilización local</b>	Permite mejorar el contraste cerca de los bordes para revelar detalles tanto en zonas claras como oscuras. Es posible definir la altura y la anchura alrededor de la zona para acentuar el contraste.
<b>Brillo-Contraste-Intensidad</b>	Permite ajustar el brillo de todos los colores y la diferencia entre áreas claras y oscuras.
<b>Gamma</b>	Permite acentuar el detalle en áreas de poco contraste sin que ello afecte a las sombras o los resaltes.
<b>Curva tonal</b>	Permite realizar correcciones de color con precisión 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.

### PARA APLICAR UN EFECTO DE COLOR O DE TONO

- 1 Seleccione una imagen de mapa de bits.



*Imagen original*



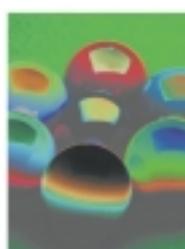
*Efecto de relieve en color original*



*Efecto artístico Cubista*



*Ampliar efecto de desenfoque*



*Solarizar efecto de transformación de color*



*Efecto de silueta Detectar bordes*

- 2 Haga clic en **Efectos** ▶ **Ajustar** y elija un efecto de color o tono.



*Efecto creativo Mosaico*



*Distorsionar efecto de pixelación*



*Añadir efecto de ruido*



*Efecto Perfilar*

**3** Especifique la configuración que desee.



- Para cargar una curva tonal preestablecida, también puede hacer clic en **Cargar**, elegir la unidad y la carpeta en que está almacenado el archivo y hacer doble clic en un nombre de archivo.

## Desde aquí

Si desea obtener más información sobre...	En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...
Recorte y edición de imágenes de mapa de bits	recorte de imágenes
Aplicación de efectos especiales a imágenes de mapa de bits	efectos especiales, aplicación a imágenes de mapa de bits
Aplicación de efectos de color y tono	imágenes de mapa de bits, aplicación de efectos de color y tono
Cambio del modo de color de imágenes de mapa de bits	imágenes de mapa de bits, modos de color
Conversión de imágenes de mapa de bits al modo de color Blanco y negro	modos de color, conversión a Blanco y negro
Conversión de imágenes de mapa de bits al modo de color Con paleta	modo de color Con paleta
Conversión de imágenes de mapa de bits al modo de color Duotono	modo de color Duotono

CorelDRAW permite utilizar texto para crear o mejorar los dibujos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Adición y selección de texto
- Búsqueda, edición y conversión de texto
- Desplazamiento de texto
- Cambio del aspecto del texto
- Asignación de formato a texto de párrafo

## Adición y selección de texto

Hay dos tipos de texto que se pueden añadir a los dibujos: texto artístico y texto de párrafo. El texto artístico sirve para añadir líneas cortas de texto a las que puede aplicarse una gama de efectos, como sombras. El texto de párrafo es útil para textos largos que tengan más requisitos de formato.

Puede añadir el texto directamente en la ventana de dibujo; sin embargo, será necesario crear un marco de texto para cada objeto de texto de párrafo que añada.

Un marco de texto puede ser de tamaño fijo o ajustarse de tamaño automáticamente. Un marco de tamaño fijo sólo podrá mostrar una determinada cantidad de texto de párrafo. El texto que siga pasado el borde inferior derecho del marco de texto estará oculto hasta que lo aumente de tamaño. El marco cambia de tamaño automáticamente a medida que escribe el texto y lo muestra.

La inserción de marcos de texto de párrafo en objetos gráficos permite utilizar esos objetos como contenedores de texto, y también permite cambiar la forma de los marcos. Puede separar un marco de texto del objeto que lo contenga. Cuando lo haga, el marco de texto conservará la forma del objeto.

Para modificar texto, primero debe seleccionarlo. Se pueden seleccionar objetos de texto completos, caracteres específicos o caracteres uno por uno. La herramienta para seleccionar el texto dependerá de si desea elegir todo el objeto de texto (por ejemplo, un marco de texto de párrafo) o sólo una parte.

### PARA AÑADIR TEXTO ARTÍSTICO

- Haga clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo con la herramienta **Texto**  y escriba el texto.

### PARA AÑADIR TEXTO DE PÁRRAFO

Para	Realice lo siguiente
Añadir texto de párrafo	Haga clic en la herramienta <b>Texto</b> . Arrastre en la ventana de dibujo para ajustar el tamaño del marco de texto de párrafo y escriba el texto.
Añadir texto de párrafo a un objeto	Haga clic en la herramienta <b>Texto</b>  . Desplace el cursor sobre el contorno del objeto y haga clic en el objeto cuando se convierta en un cursor de <b>inserción en objeto</b> . Escriba dentro del marco.
Separar un marco de texto de párrafo de un objeto	Seleccione el objeto con la herramienta <b>Selección</b>  y haga clic en <b>Organizar</b> ▶ <b>Separar texto de párrafo en trazado</b> . A continuación, haga clic en un espacio vacío de la ventana de dibujo y arrastre el marco de texto o el objeto hasta otra posición.



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

### PARA AÑADIR TEXTO DE PÁRRAFO A UN MARCO DE TAMAÑO AUTOMÁTICO

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 Haga doble clic en **Texto** y en la lista de categorías, haga clic en **Párrafo**.
- 3 Active la casilla de selección **Expandir y encoger marcos de texto de párrafo al escribir**.

### PARA SELECCIONAR TEXTO

Para seleccionar	Realice lo siguiente
Un objeto de texto	Haga clic en el objeto de texto con la herramienta <b>Selección</b>  .
Caracteres específicos	Arrastre sobre el texto con la herramienta <b>Texto</b>  .



- Puede seleccionar varios objetos de texto a la vez si mantiene presionada la tecla **Mayús** y hace clic en cada objeto.

### BÚSQUEDA, EDICIÓN Y CONVERSIÓN DE TEXTO

Puede buscar y reemplazar texto en un dibujo sin necesidad de volver a escribirlo. Esto es útil si el dibujo contiene mucho texto. También puede reescribir el texto seleccionado directamente en la ventana de dibujo.

CorelDRAW permite convertir el texto artístico en texto de párrafo si se necesitan más opciones de formato, o el texto de párrafo en texto artístico si se desea aplicar efectos especiales. Puede convertir el texto artístico en curvas para modificar la forma de los caracteres y conservar su aspecto cuando el dibujo se abra en otro sistema.

La conversión en curvas transforma los caracteres en objetos de línea y curva, lo que permite añadir, eliminar o mover los nodos de cada carácter y modificar su forma. Al convertir el texto artístico en curvas, es posible modificar la forma de los caracteres. Si desea obtener más información, consulte "Operaciones con objetos de curvas".

#### PARA BUSCAR TEXTO

- 1 Haga clic en **Edición** ▶ **Buscar y reemplazar** ▶ **Buscar texto**.
- 2 Escriba el texto que desee encontrar en el cuadro **Buscar**.  
Si desea buscar los caracteres exactos del texto especificado, active la casilla de selección **Coincidir mayús/minús**.
- 3 Haga clic en **Buscar siguiente**.

#### PARA BUSCAR Y REEMPLAZAR TEXTO

- 1 Haga clic en **Edición** ▶ **Buscar y reemplazar** ▶ **Reemplazar texto**.
- 2 Escriba el texto que desee encontrar en el cuadro **Buscar**.  
Si desea buscar los caracteres exactos del texto especificado, active la casilla de selección **Coincidir mayús/minús**.
- 3 En el cuadro **Reemplazar con**, escriba el texto de sustitución.
- 4 Haga clic en **Reemplazar**.

#### PARA EDITAR TEXTO

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Editar texto**.
- 3 Vuelva a escribir el texto.

#### También es posible

---

Editar el texto en la ventana de dibujo  
Seleccione el texto con la herramienta **Texto** y reescríbalo.

---



- Puede editar el texto artístico siempre que no se haya convertido en curvas.

#### PARA CONVERTIR TEXTO

Para convertir	Realice lo siguiente
Texto de párrafo en texto artístico	Elija el texto con la herramienta <b>Selección</b>  y haga clic en <b>Texto</b> ▶ <b>Convertir a texto artístico</b> .
Texto artístico en texto de párrafo	Elija el texto con la herramienta <b>Selección</b> y haga clic en <b>Texto</b> ▶ <b>Convertir a texto de párrafo</b> .



- No es posible convertir texto de párrafo en texto artístico cuando el texto de párrafo esté vinculado a otro marco, tenga efectos especiales aplicados o no quepa en el marco.



- Puede convertir el texto artístico seleccionado en curvas si hace clic con el botón derecho en el texto y hace clic en Convertir a curvas.

## Desplazamiento de texto

CorelDRAW permite desplazar el texto de párrafo entre marcos, el texto artístico entre objetos de texto artístico, y ambos tipos entre texto de párrafo y texto artístico. Puede desplazar texto artístico para crear un objeto de texto artístico, o desplazar texto de párrafo para crear un objeto de texto de párrafo.

### PARA DESPLAZAR TEXTO

- Arrastre el texto con la herramienta Selección .

## Modificación del aspecto del texto

Puede mejorar el texto artístico y el texto de párrafo si modifica las propiedades de sus caracteres. Por ejemplo, cambiando el tipo de fuente o aplicando negrita o cursiva. También puede cambiar el estilo de texto predeterminado, para que todos los objetos de texto artístico o texto de párrafo que cree tengan las mismas propiedades, y cambiar el texto a mayúsculas o minúsculas sin necesidad de eliminar o reemplazar letras. Si el dibujo incluye notación científica, puede convertir el texto en subíndice o superíndice.

También puede añadir subrayados, soberrrayados y líneas de tachado al texto, además de cambiar el grosor de las líneas y su separación del texto.

Puede cambiar el aspecto del texto a medida que escribe. De forma predeterminada, la unidad de medida son puntos; puede cambiar esta configuración para el dibujo activo y todos los demás que cree.

Simulación de texto permite aumentar la velocidad de redibujo al representar el texto con líneas. Puede volver a hacer legible el texto reduciendo el valor de simulación.

### PARA CAMBIAR LOS ATRIBUTOS DE FUENTE

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Carácter**.
- 4 Especifique los atributos de fuente que desee.

### PARA CAMBIAR EL ESTILO DE TEXTO PREDETERMINADO

- 1 Haga clic en un espacio en blanco en la ventana de dibujo con la herramienta Selección .

- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Carácter**.
- 4 Especifique las propiedades que desee y haga clic en **Aceptar**.
- 5 Active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
  - **Texto artístico**
  - **Texto de párrafo**



- Puede cambiar el estilo de texto predeterminado haciendo clic en **Herramientas ▶ Estilos de gráficos y texto**, y arrastrando un objeto de texto sobre el estilo predeterminado de texto artístico o de texto de párrafo en la ventana acoplable **Estilos de gráficos y texto**.

### **PARA CAMBIAR LAS MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS DEL TEXTO**

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Cambiar mayúsculas/minúsculas**.
- 3 Active una de las siguientes opciones:
  - **Tipo frase**: pone en mayúscula la primera letra de la primera palabra de cada frase
  - **Minúsculas**: cambia todo el texto a minúsculas
  - **MAYÚSCULAS**: cambia todo el texto a mayúsculas
  - **Tipo Título**: pone en mayúscula la primera letra de cada palabra
  - **Tipo inverso**: invierte el uso de mayúsculas y minúsculas; todas las mayúsculas se convierten en minúsculas y todas las minúsculas se convierten en mayúsculas

### **ASIGNACIÓN DE FORMATO A TEXTO DE PÁRRAFO**

CorelDRAW ofrece distintas opciones de formato para el texto de párrafo. De forma predeterminada, CorelDRAW aplica el formato a todos los marcos de texto de párrafo seleccionados, aunque puede cambiar la configuración para que el formato se aplique a todos los marcos que estén vinculados, seleccionados, o que vaya a seleccionar o crear. Por ejemplo, si aplica negrita al texto de un marco, puede elegir que todos los marcos vinculados incluyan el texto en negrita o sólo lo incluyan aquellos que especifique. Si desea obtener más información sobre la vinculación de marcos de texto de párrafo, consulte “Combinación y vinculación de marcos de texto de párrafo”.

Puede ajustar el texto a un marco de texto de párrafo. Al ajustar el texto al marco, el tamaño en puntos del texto aumenta o disminuye para que se adapte exactamente al marco.

Se pueden utilizar columnas para diseñar dibujos que tengan gran cantidad de texto, como boletines, revistas o periódicos. Las columnas se pueden crear con anchuras y medianiles iguales o diferentes. Al añadir, modificar o eliminar columnas puede

mantener la anchura del marco de texto de párrafo. También puede modificar las columnas y medianiles manteniendo su proporción.

La aplicación de capitulares a párrafos permite aumentar el tamaño de la letra inicial y la inserta en el cuerpo del texto. Puede quitar la capitular de cualquier carácter sin eliminar la letra. También puede personalizar una capitular modificando su configuración. Por ejemplo, puede cambiar la distancia entre la letra capitular y el cuerpo del texto, o especificar el número de líneas de texto que aparecerá junto a la letra capitular.

Las listas con marcas permiten asignar formato correctamente a porciones de información relacionada no consecutivas. Es posible añadir marcas para que el texto se ajuste a su alrededor. También se puede desplazar una marca del texto para crear una sangría francesa. Después de añadir una marca puede quitarla sin necesidad de eliminar el texto. CorelDRAW permite personalizar las marcas cambiando su tamaño, posición y distancia del texto. Puede crear marcas propias añadiendo símbolos a un juego de símbolos. Si desea obtener más información, consulte "Incorporación de gráficos y adición de símbolos".

Es posible añadir tabuladores para sangrar el texto de párrafo. Los tabuladores se pueden quitar y modificar su alineación. Se pueden configurar tabuladores con caracteres guía, que crean puntos que preceden al tabulador automáticamente. Un tabulador con caracteres guía puede personalizarse modificando el carácter guía o aumentado y reduciendo el espacio entre los caracteres.

El sangrado cambia el espacio entre el marco de texto de párrafo y el texto que contiene. Puede sangrar un párrafo completo, la primera línea o todo menos la primera línea de un párrafo (sangría francesa), o bien introducir la sangría a partir del lado derecho del marco. También puede quitar una sangría sin eliminar ni volver a escribir el texto.

La separación silábica divide las palabras al final de las líneas en vez de ajustarlas en la línea siguiente. Por ejemplo, puede especificar el número mínimo de letras antes y después del guión separador, así como la distancia del margen derecho en que CorelDRAW empieza a separar palabras silábicamente, denominada zona activa.

La manipulación de marcos de texto de párrafo hace que su uso sea más eficaz. CorelDRAW permite cambiar el tamaño de un marco de texto de párrafo de la misma manera que cualquier otro objeto.

#### **PARA ELEGIR OPCIONES DE FORMATO PARA MARCOS DE TEXTO DE PÁRRAFO**

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en **Texto** y haga clic en **Párrafo**.
- 3 Haga clic en una de las siguientes opciones:
  - **A todos los marcos vinculados:** aplica el mismo formato de texto a todos los marcos que estén vinculados
  - **Sólo a los marcos seleccionados:** aplica el mismo formato de texto a los marcos seleccionados
  - **A marcos seleccionados y subsiguientes:** aplica el mismo formato de texto a los marcos seleccionados y a los que se vinculen



- Para añadir color al texto, éste ha de aplicarse al texto de cada marco vinculado o del objeto de texto de forma independiente.

---

#### PARA AJUSTAR TEXTO A UN MARCO DE TEXTO DE PÁRRAFO

- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Adaptar texto a marco**.



- Si adapta el texto a marcos de texto vinculados, CorelDRAW ajusta el tamaño del texto de todos los marcos vinculados. Si desea obtener más información sobre cómo vincular marcos de texto, consulte “Combinación y vinculación de marcos de texto de párrafo”.

---

#### PARA AÑADIR COLUMNAS A MARCOS DE TEXTO DE PÁRRAFO

- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Columnas**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Número de columnas**.
- 5 Especifique las opciones que desee.



- Puede cambiar el tamaño de las columnas y medianiles arrastrando un tirador de selección lateral con la herramienta **Texto**.

---

#### PARA AÑADIR UNA CAPITULAR

- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Efectos**.
- 4 Elija **Capitular** en el cuadro de lista **Tipo de efecto**.
- 5 Haga clic en una de las siguientes opciones:
  - **Capitular**: ajusta el texto alrededor de la letra capitular
  - **Sangría francesa**: aleja la letra inicial del cuerpo del texto

---

##### También es posible

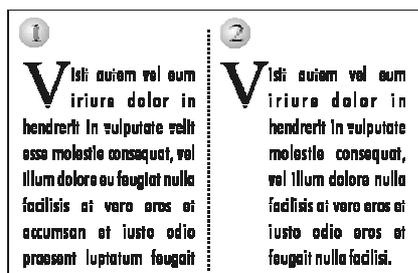
Especificar el número de líneas junto a una letra capitular      Escriba un valor en el cuadro **Líneas para capitular**

---

Especificar la distancia entre la letra capitular y el cuerpo del texto

Escriba un valor en el cuadro **Distancia desde texto**

---



1. Es posible convertir el primer carácter de un párrafo en capitular para que aparezca como parte del texto.
2. Es posible convertir el primer carácter de un párrafo en una sangría francesa para que se descentre del párrafo.

#### PARA AÑADIR UNA MARCA

- 1 Seleccione el texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Efectos**.
- 4 Elija **Marca** en el cuadro de lista **Tipo de efecto**.
- 5 Elija una fuente en el cuadro de lista **Fuente**.
- 6 Elija un símbolo mediante el selector de **símbolos**.
- 7 Haga clic en una de las siguientes opciones:
  - **Con marca:** ajusta el texto alrededor de la marca.
  - **Sangría francesa:** añade una marca con sangría francesa. Escriba un valor en el cuadro **Posición** para especificar la distancia de sangrado de la marca respecto al marco de texto de párrafo.

#### También es posible

Cambiar el tamaño de la marca	Escriba un valor en el cuadro <b>Tamaño</b> .
Subir o bajar la posición de una marca	Escriba un valor en el cuadro <b>Desplazar línea base</b> .
Cambiar la cantidad de espacio entre la marca y el texto	Haga clic en la ficha <b>Párrafo</b> y escriba el mismo valor en los cuadros <b>Primera línea e Izquierda</b> .



- Puede elegir un símbolo de marca introduciendo su código numérico ASCII en el cuadro **Símbolo n°**.

#### PARA AÑADIR UN TABULADOR

- 1 Seleccione el texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Tabuladores**.
- 4 Haga clic en **Añadir tabuladores cada**.
- 5 Haga clic en la nueva celda de la columna **Tabuladores** y escriba un valor.

#### También es posible

Cambiar la alineación de los tabuladores	Haga doble clic en la celda de la columna <b>Alineación</b> y elija una opción de alineación en el cuadro de lista.
Definir tabuladores con caracteres guía	Haga clic en la celda de la columna <b>Con guía</b> .
Eliminar un tabulador	Haga clic en el botón <b>Eliminar</b> .



- Puede añadir, quitar o cambiar la alineación de los tabuladores en el texto seleccionado con la regla horizontal.

<b>Visit autem</b> .....	<b>21</b>
in hendrerit .....	<b>22</b>
in vulputate .....	<b>23</b>
<b>Lorem ipsum</b> .....	<b>24</b>
nulla facilisi .....	<b>25</b>
duis autem .....	<b>26</b>

*La flecha apunta al tabulador de caracteres guía. Estos tabuladores se emplean con frecuencia en índices de materias e índices alfabéticos.*

#### PARA SANGRAR TEXTO DE PÁRRAFO

- 1 Seleccione el texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Párrafo**.
- 4 Escriba valores en los siguientes cuadros:
  - **Primera línea:** sangra la primera línea del texto de párrafo.

- **Izquierda:** crea una sangría francesa en que se sangra todo el texto excepto la primera línea.
- **Derecho:** sangra el lado derecho del texto de párrafo.



- Si son iguales los valores de los cuadros **Primera línea** e **Izquierda**, se sangrará todo el párrafo.



- Puede quitar las sangrías si escribe 0 en los cuadros **Primera línea**, **Izquierda** y **Derecho**.
- Puede sangrar todo el párrafo si escribe el mismo valor en los cuadros **Primera línea** e **Izquierda**.

#### PARA SEPARAR SILÁBICAMENTE EL TEXTO DE PÁRRAFO

- 1 Seleccione un marco de texto de párrafo o un párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Párrafo**.
- 4 Haga clic en **Configurar** y active la casilla de selección **Separación silábica automática**.
- 5 Especifique la configuración que desee.



- La configuración de separación silábica que especifique se aplicará a los siguientes marcos de texto de párrafo que cree.

#### DESPLAZAMIENTO, ROTACIÓN Y ESPACIADO DE TEXTO

El desplazamiento de texto artístico y de texto de párrafo en dirección vertical y horizontal tiene efectos interesantes. También puede girar los caracteres y enderezar los que haya inclinado o desplazado. Al enderezar el texto, éste volverá a ocupar la posición original. Puede devolver los caracteres que desplazó verticalmente a la línea base y mantener una rotación.

Puede cambiar el espaciado de caracteres y palabras en todo el marco de texto de párrafo o sólo en los párrafos seleccionados. Al modificar el espaciado del texto artístico y el texto de párrafo, lo hará más legible. El espaciado de línea de texto artístico se aplicará al espaciado de líneas de texto separadas por un retorno de carro. En el texto de párrafo, el espaciado se aplicará a todas las líneas de texto del mismo párrafo. Puede cambiar el espaciado por delante y detrás de los párrafos del texto de párrafo, y entre los caracteres, palabras, o los caracteres y palabras, manteniendo su proporción.

Puede espaciar manualmente caracteres específicos. El espaciado manual equilibra el espacio visual entre las letras de las palabras. Es diferente en que sólo afecta al espacio

en blanco comprendido entre los caracteres especificados. También puede especificar si los contornos de un carácter se ocultarán o mostrarán cuando realice el espaciado manual.

#### PARA DESPLAZAR O GIRAR UN CARÁCTER

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Carácter**.
- 4 En el área **Desplazamiento**, escriba un valor en uno de los siguientes cuadros:
  - **Horizontal**: desplaza el carácter a la derecha o izquierda
  - **Vertical**: desplaza el carácter hacia arriba o abajo
  - **Rotar**: gira el carácter



- Puede desplazar o girar caracteres seleccionados con la herramienta **Forma** si escribe valores en los cuadros **Desplazamiento horizontal**, **Desplazamiento vertical** o **Ángulo de rotación** de la Barra de propiedades.
- 

#### PARA ENDEREZAR UN CARÁCTER DESPLAZADO O GIRADO

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

#### PARA DEVOLVER UN CARÁCTER A LA LÍNEA BASE

- 1 Abra el menú lateral de **formas** y haga clic en la herramienta **Formas básicas**.
- 2 Seleccione el nodo a la izquierda del carácter.
- 3 Haga clic en **Texto ▶ Alinear con línea de base**.
- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Párrafo**.
- 4 En el área **Espaciado**, escriba valores en cualquiera de los cuadros.



- Todos los valores anteriores, excluidos los del cuadro **Carácter**, pueden estar comprendidos entre el 0 y el 2000 por ciento. Los valores de carácter pueden ser entre el -100 y el 2000 por ciento.
-



- Puede cambiar el espaciado entre palabras y caracteres conservando su proporción si selecciona el texto con la herramienta **Forma** y arrastra la flecha de espaciado horizontal interactivo.

#### **PARA APLICAR UN RANGO DE ESPACIADO MANUAL**

- 1 Seleccione dos o más caracteres con la herramienta **Texto**.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Carácter**.
- 4 Escriba un valor en el cuadro **Rango de espaciado manual**.

#### **ALINEACIÓN DE TEXTO**

Es posible alinear tanto texto artístico como texto de párrafo. El texto de párrafo se alinea respecto al marco de texto de párrafo. Es posible alinear horizontalmente todos los párrafos o sólo los seleccionados en el marco. Además, puede alinear verticalmente los párrafos en columnas dentro de un marco de texto de párrafo.

El texto artístico se alinea respecto al punto en que se hizo clic para escribir. 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 sólo se puede alinear horizontalmente.

#### **PARA ALINEAR TEXTO HORIZONTALMENTE**

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Párrafo**.
- 4 Elija una opción en el cuadro de lista **Alineación**.

#### **PARA ALINEAR TEXTO DE PÁRRAFO VERTICALMENTE**

- 1 Seleccione el texto de párrafo.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Formato de texto**.
- 3 Haga clic en la ficha **Columnas**.
- 4 Elija una opción de alineación en el cuadro de lista **Justificación vertical**.

#### **COMBINACIÓN Y VINCULACIÓN DE MARCOS DE TEXTO DE PÁRRAFO**

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

La vinculación de marcos de texto de párrafo permite dirigir el flujo de texto de un marco a otro en caso de que la cantidad de texto supere el tamaño del primero.

Si reduce o aumenta un marco vinculado o cambia el tamaño del texto, la cantidad de texto incluida en el marco siguiente se ajustará de forma automática. También es

posible crear y vincular marcos de texto de párrafo antes de escribir el texto dentro del primer marco.

Puede vincular un marco de texto de párrafo a un objeto abierto o un objeto cerrado. Al vincular el marco a un objeto abierto (por ejemplo, una línea) el texto fluye por el trayecto de la línea. Al vincular el marco de texto a un objeto cerrado (por ejemplo, un rectángulo) se inserta un marco y el flujo de texto está dentro del objeto. Si el texto supera el trayecto abierto o cerrado, puede vincularlo a otro marco u objeto. Es posible vincular marcos de texto de párrafo y objetos que estén en diferentes páginas.

Es posible quitar los vínculos entre marcos de texto de párrafo, y entre marcos y objetos. Cuando sólo hay dos marcos vinculados y se quita el vínculo, el texto fluye al segundo marco. Si se quitan los vínculos entre varios marcos u objetos vinculados, el texto fluye al siguiente marco u objeto.

Después de vincular los marcos de texto de párrafo, puede redirigir el texto de un objeto o marco a otro. Al seleccionar un marco de texto u objeto, la flecha azul indicará la dirección en que fluye el texto. También puede ocultar o mostrar las flechas que indican el flujo de texto.

#### **PARA COMBINAR O DESCOMBINAR MARCOS DE TEXTO DE PÁRRAFO**

- 1 Seleccione un marco de texto.

Si va a combinar marcos de texto, mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona.

- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Combinar o Descombinar**.



- El texto del primer marco que seleccione aparece en primer lugar en el marco de texto combinado.
- No se pueden combinar marcos de texto con envolturas, con texto adaptado a una curva o con marcos vinculados.
- Si selecciona un marco con columnas en primer lugar, el marco combinado tendrá columnas.

---

#### **PARA VINCULAR UN MARCO DE TEXTO DE PÁRRAFO A UN OBJETO O MARCO**

- 1 Seleccione el marco de texto y el objeto o marco al que desea que fluya el texto.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Vincular**.

Si desea vincular un marco de texto de párrafo con un objeto o marco de otra página distinta, haga clic en la ficha **Página** del explorador de dibujos que contenga el objeto o marco al que desea que fluya el texto.



- Para vincular correctamente los marcos de texto de párrafo, éstos no podrán cambiar de tamaño automáticamente. Si desea obtener más información, consulte “Adición y selección de texto”.
- También puede insertar texto dentro de un objeto con un trayecto cerrado, y después vincularlo con otros objetos y marcos. Si desea obtener más información sobre cómo añadir texto de párrafo a un objeto, consulte “Adición y selección de texto”.



- Puede mostrar u ocultar los indicadores de flujo de vínculos si hace clic en **Herramientas ▶ Opciones**, hace clic en **Texto, Párrafo** en la lista de categorías, y en la casilla de selección **Mostrar vínculos de marcos de texto**.

#### **PARA QUITAR VÍNCULOS ENTRE MARCOS U OBJETOS**

- 1 Seleccione los marcos de texto o el objeto que desee desvincular.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Desvincular**.

#### **PARA CAMBIAR EL FLUJO DE TEXTO A UN MARCO DE TEXTO DE PÁRRAFO U OBJETO DISTINTO**

- 1 Seleccione la ficha **Flujo de texto**  en la parte inferior del marco u objeto cuyo vínculo desee cambiar con la herramienta **Selección**.
- 2 Seleccione el marco de texto u objeto en el que desea que siga fluyendo el texto.

### **INCORPORACIÓN DE GRÁFICOS Y ADICIÓN DE SÍMBOLOS**

Puede incorporar un objeto gráfico o una imagen de mapa de bits en el texto. El objeto gráfico y la imagen de mapa de bits se tratarán como un carácter de texto. Así, podrá aplicar las opciones de formato del tipo de texto en que incorpora el objeto gráfico. También puede quitar un objeto incorporado del texto, tras lo cual volverá a su estado original. Los dibujos con objetos incorporados en el texto se deben guardar en la versión 8, 9 o 10 de CorelDRAW para conservar el objeto gráfico en el texto, ya que las versiones anteriores no admiten la incorporación de objetos gráficos.

Puede añadir símbolos y caracteres especiales al texto como objetos de texto o como objetos gráficos. Al añadirlos como texto, podrá asignar el mismo formato a los símbolos y al texto. Al añadirlos como objetos gráficos, los símbolos y caracteres especiales se convertirán en curvas. Así, podrá editarlos igual que cualquier otro objeto gráfico o utilizarlos para crear patrones de fondo de un dibujo.

Cuando dispone los símbolos en mosaico, cada símbolo del patrón es un objeto separado al que puede aplicar efectos. El espaciado entre las filas y columnas donde están ordenados los símbolos puede modificarse. Asimismo, puede convertir objetos, como logotipos de empresa o formas de letra modificadas, en caracteres de símbolo y añadirlos a un juego de símbolos. El objeto cambia automáticamente de tamaño según las proporciones de los otros símbolos del juego.

#### **PARA INCORPORAR UN OBJETO GRÁFICO EN TEXTO**

- 1 Seleccione un objeto gráfico.

- 2 Haga clic en Edición ▶ Cortar.
- 3 Haga clic con la herramienta Texto en el lugar en que desee incorporar el objeto gráfico.
- 4 Haga clic en Edición ▶ Pegar.

#### **PARA QUITAR DEL TEXTO UN OBJETO INCORPORADO**

- 1 Seleccione un objeto con la herramienta **Texto**.
- 2 Mantenga presionado el botón derecho del ratón, arrastre el objeto gráfico a otro lugar y haga clic en **Llevar aquí**.

#### **PARA AÑADIR UN SÍMBOLO O CARÁCTER ESPECIAL COMO OBJETO DE TEXTO**

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en el punto en que desee añadir el símbolo.
- 3 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Símbolos y caracteres especiales**.
- 4 Elija una categoría de símbolos en el cuadro de lista.
- 5 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de símbolo**.
- 6 Haga doble clic en un símbolo de la lista.

#### **PARA AÑADIR UN SÍMBOLO O CARÁCTER ESPECIAL COMO OBJETO GRÁFICO**

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Símbolos y caracteres especiales**.
- 2 Elija una categoría de símbolos en el cuadro de lista.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de símbolo**.
- 4 Arrastre un símbolo o un carácter especial de la lista a la página de dibujo.



- Puede elegir un símbolo escribiendo su número de índice en el cuadro **Nº**.
- 

#### **PARA CREAR UN PATRÓN UTILIZANDO UN SÍMBOLO**

- 1 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Símbolos y caracteres especiales**.
- 2 Elija una categoría de símbolos en el cuadro de lista.
- 3 Elija un símbolo en la ventana de muestra.
- 4 Haga clic en el botón de menú lateral, y en **Símbolo/Carácter especial en mosaico**.  
Si desea cambiar el espaciado de filas y columnas, haga clic en el botón de menú lateral, haga clic en **Opciones de mosaico**, y escriba valores en los cuadros **Horizontal** y **Vertical**.
- 5 Arrastre el símbolo a la página de dibujo.

#### **PARA CREAR UN SÍMBOLO A PARTIR DE UN OBJETO**

- 1 Seleccione un objeto.

- 2 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Crear** ▶ **Símbolo**.
- 3 Escriba el nombre de la categoría de símbolos o elija una categoría existente en el cuadro de lista.



- Para añadir un símbolo o un carácter especial a un juego de símbolos, es necesario que el objeto tenga un trayecto cerrado. Si el objeto contiene otros objetos más, debe combinarlos todos. Si desea obtener más información, consulte “Agrupación y combinación de objetos”
- Es necesario utilizar fuentes TrueType para crear símbolos.

## Visualización de caracteres no imprimibles

Puede especificar los caracteres no imprimibles, como espacios y tabuladores, que se muestran. Si elige mostrar los caracteres no imprimibles, por ejemplo, cada espacio que añade se visualizará como un minúsculo punto negro. Puede mostrar los caracteres imprimibles sólo cuando edite el texto o como parte del dibujo cuando añada el texto.

### PARA MOSTRAR LOS CARACTERES NO IMPRIMIBLES

- 1 Seleccione un objeto de texto.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Editar texto**.
- 3 Haga clic en el botón **Caracteres no imprimibles**.



- Puede mostrar u ocultar los caracteres no imprimibles en la ventana de dibujo si hace clic en la herramienta **Texto**, y en el botón **Caracteres no imprimibles** de la Barra de propiedades.

### PARA ESPECIFICAR LOS CARACTERES NO IMPRIMIBLES MOSTRADOS

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga clic en **Texto**.
- 3 En la lista **Mostrar caracteres no imprimibles**, active una casilla de selección.



- De forma predeterminada, los caracteres no imprimibles que especifique se mostrarán en el cuadro de diálogo **Editar texto**. También puede mostrar los caracteres no imprimibles en la ventana de dibujo si hace clic en la herramienta **Texto**, y en el botón **Caracteres no imprimibles** de la Barra de propiedades.

## Asignación de idiomas distintos al texto

Un dibujo puede consistir en texto alternado en varios idiomas distintos. Siempre que identifique el idioma de los párrafos y palabras cuando escriba, CorelDRAW

comprobará la ortografía del dibujo y cambiará automáticamente entre los idiomas. Por ejemplo, si tiene el módulo de francés instalado en su PC, puede incluir una palabra o un párrafo en francés en el texto en español. Para que CorelDRAW reconozca los distintos idiomas, es necesario identificarlos después o al escribir el texto. Cuando compruebe la ortografía, CorelDRAW identificará cada idioma en vez de indicar que se trata de un error. Las herramientas de escritura se pueden utilizar de la misma manera que si todo el texto estuviera en el mismo idioma. Si desea obtener información sobre las herramientas de escritura, consulte la Ayuda en línea.

#### **PARA ASIGNAR UN IDIOMA**

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en **Texto ▶ Herramientas de escritura ▶ Idioma**.
- 3 Elija un idioma.



- Puede configurar el idioma que elija como predeterminado si activa la casilla de selección **Guardar como idioma predeterminado de herramientas de escritura**.
- 

#### **TEMAS RELACIONADOS**

##### **Utilización de OrtoGráfía y GRAMMATIK**

El corrector ortográfico permite comprobar si el texto seleccionado contiene palabras con faltas ortográficas, palabras repetidas y uso incorrecto de mayúsculas. Durante la sesión de corrección ortográfica, que puede iniciarse y terminarse siempre que se desee, el corrector permitirá reemplazar una palabra mal escrita por otra sugerida, modificar la palabra manualmente u omitirla. También es posible añadir palabras que sustituyan a otras en las listas de palabras del usuario y en las listas de palabras principales. Las listas de palabras principales contienen términos específicos que el corrector ortográfico utiliza con un idioma, campo o empresa determinados.

La utilidad OrtoGráfía permite crear y modificar una lista de palabras principales de un sector o campo de actividad (tales como medicina o abogacía). Asimismo, puede utilizarse para combinar listas de palabras principales (anteriormente denominadas diccionarios) y realizar la conversión desde los formatos originales. Las listas de palabras principales sólo están disponibles en la ortografía.

La configuración del corrector ortográfico puede personalizarse de forma que se inicie automáticamente, reemplace palabras, emita un aviso sonoro cuando encuentre faltas ortográficas o sugiera automáticamente palabras relacionadas fonéticamente.

La función Grammatik sirve para detectar los errores gramaticales, ortográficos y de estilo de todo un dibujo, o de parte de éste, y permite reemplazar cualquier frase que contenga un error gramatical con otra propuesta, así como omitir el error una sola vez o durante toda la sesión. También es posible desactivar la regla asociada con el error para que Grammatik no indique errores del mismo tipo.

Es posible elegir una revisión de estilos específica para el tipo de escritura que se está revisando o crear un estilo personalizado.

También existe la posibilidad de personalizar Grammatik para que se inicie automáticamente, avise del reemplazo automático de palabras antes de realizarlo y sugiera correcciones ortográficas para las palabras mal escritas.

Grammatik también permite analizar la estructura gramatical de un dibujo y proporciona estadísticas sobre el estilo de redacción, los tipos de errores indicados en el dibujo y la legibilidad del texto.

### **CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA**

El corrector ortográfico permite revisar el texto de varias maneras. Es posible comprobar la ortografía de todo el dibujo, de parte del dibujo o del texto seleccionado solamente.

### **Modificación ORTOGRÁFICA MANUAL**

Durante la corrección ortográfica, el corrector permite modificar el texto manualmente y continuar revisando el dibujo tras la modificación manual del texto.

### **REEMPLAZO DE ERRORES ORTOGRÁFICOS**

El corrector ortográfico reemplaza las palabras que contienen errores ortográficos de dos maneras: mediante la elección de una palabra en el cuadro de lista Reemplazos o el uso de la opción Reemplazo automático, en la que se define la palabra que se utiliza en la sustitución automática. La opción Reemplazo automático suele ser útil con palabras que a menudo contienen errores ortográficos. Las palabras utilizadas en el reemplazo automático se almacenan en un archivo de lista de palabras del usuario (WT9XX.UWL, en el que "XX" represente el código del idioma del usuario).

### **Omisión de palabras**

Las opciones Pasar una vez o Pasar todas resultan útiles cuando el corrector ortográfico se detiene en una palabra que no se desea cambiar. Dado que la opción Pasar una vez permite omitir la palabra actual, el corrector ortográfico se detendrá cada vez que dicha palabra vuelva a aparecer. Si se utiliza la opción Pasar todas, el corrector ignorará la palabra durante toda la sesión. A menos que Volver a revisar todo el texto esté activado, el corrector ortográfico también ignorará la palabra en sesiones posteriores. Mediante la inclusión de una palabra en una lista de palabras del usuario, podrá omitir la palabra todas las veces que aparezca en todas las sesiones de corrección ortográfica.

### **Revisión GRAMATICAL DEL TEXTO**

Grammatik permite revisar el texto de varias maneras. Puede revisar la gramática de todo un dibujo, de parte de un dibujo o del texto seleccionado solamente.

### **Modificación MANUAL DEL TEXTO**

Grammatik permite modificar el texto manualmente durante la sesión y continuar revisando el dibujo después de la modificación manual del texto.

### **REEMPLAZO DE PALABRAS Y FRASES ESPECÍFICAS**

Grammatik reemplaza las palabras y oraciones de dos maneras: mediante la elección de una palabra en el cuadro de lista Reemplazos o el uso de la opción Reemplazo automático, en la que se define la palabra que se utiliza en la sustitución automática. La opción Reemplazo automático suele ser útil con palabras que a menudo contienen

errores ortográficos. Las palabras utilizadas en el reemplazo automático se almacenan en un archivo de lista de palabras del usuario (WT9XX.UWL, en el que “XX” represente el código del idioma del usuario).

### **OMISIÓN DE UN ERROR ORTOGRÁFICO**

Es posible utilizar las opciones Pasar una vez o Pasar todas para omitir un error ortográfico. Dado que la opción Pasar una vez permite omitir el error actual, el corrector ortográfico volverá a señalar el problema cada vez que aparezca. Pasar todas permite omitir el error durante el resto de la sesión de revisión. Mediante la inclusión de una palabra en una lista de palabras del usuario, podrá omitir la palabra todas las veces que aparezca en todas las sesiones de revisión.

### **PARA REVISAR UN DIBUJO COMPLETO**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 2 Elija **Dibujo** en el cuadro de lista **Revisar**.
- 3 Haga clic en **Inicio**.

### **PARA REVISAR PARTE DE UN DIBUJO**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 2 Elija **Texto** seleccionado en el cuadro de lista **Revisar**.
- 3 Haga clic en **Inicio** o **Reanudar**.



- Las opciones disponibles variarán en función del tipo de dibujo que se esté revisando.
- 

### **PARA REVISAR EL TEXTO SELECCIONADO**

- 1 Seleccione el texto que desee revisar.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 3 Haga clic en **Inicio**.



- **Ortografía** y **Grammatik** comienzan a revisar el texto de forma automática. Para desactivar **Inicio automático**, haga clic en **Opciones** ▶ **Inicio automático**.
-

#### **PARA MODIFICAR EL TEXTO MANUALMENTE**

- 1 Haga clic en **Texto ▶ Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 2 Cuando **Ortografía** o **Grammatik** se detengan en una palabra u oración, haga clic en la parte del dibujo en la que desee realizar cambios.
- 3 Modifique el texto.

#### **PARA REEMPLAZAR UNA PALABRA O FRASE**

- 1 Haga clic en **Texto ▶ Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 2 Cuando **Ortografía** o **Grammatik** se detengan, elija una palabra o una frase en el cuadro de lista **Reemplazos**.
- 3 Haga clic en **Reemplazar**.



- Si **Ortografía** no ofrece ninguna palabra para la sustitución, haga clic en **Pasar una vez** o modifique el texto manualmente en el cuadro **Reemplazar por**.
- 

#### **PARA DEFINIR REEMPLAZOS AUTOMÁTICOS**

- 1 Haga clic en **Texto ▶ Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 2 Cuando **Ortografía** o **Grammatik** se detengan en una palabra, haga clic en **Reemplazo automático**.

#### **PARA IGNORAR UN ERROR UNA VEZ**

- 1 Haga clic en **Texto ▶ Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 2 Cuando **Ortografía** o **Grammatik** se detengan, haga clic en **Pasar una vez**.

#### **PARA IGNORAR UN ERROR PERMANENTEMENTE**

- 1 Haga clic en **Texto ▶ Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 2 Cuando **Ortografía** o **Grammatik** se detengan, haga clic en **Pasar todas**.

## Utilización de Sinónimos

El empleo de la función Sinónimos permite mejorar el estilo de redacción a través de la búsqueda de opciones tales como sinónimos, antónimos y palabras relacionadas. Al seleccionar varias opciones de búsqueda en el cuadro de lista Opciones, la función Sinónimos muestra las opciones elegidas junto con las palabras que sugiere.

Mediante el uso de Sinónimos es posible reemplazar o insertar palabras en un dibujo. Cuando se quiere reemplazar una palabra del dibujo por otra sugerida en Sinónimos, el botón Insertar se convierte en otro Reemplazar. En esta función no se especifican las formas de los verbos que tienen la misma conjugación en presente y en pasado, ni de las palabras con usos diversos en el lenguaje. Sinónimos permite elegir la forma adecuada para insertarla o reemplazarla en un dibujo.

La función Sinónimos puede personalizarse para que sea posible realizar búsquedas de palabras automáticamente, para que sirva de ayuda al escribir o para que se cierre automáticamente. También puede elegirse el idioma que se quiere utilizar, y establecer archivos de datos correspondientes a dicho idioma para utilizarlos posteriormente. Algunas opciones de búsqueda no se encuentran disponibles en todos los idiomas. Si desea obtener información sobre los idiomas con los que pueden utilizarse ciertas opciones, consulte Idiomas y opciones de búsqueda admitidas.

## Búsqueda de palabras

Es posible buscar una palabra en Sinónimos y mantener una lista del historial de palabras buscadas en el dibujo actual. Cuando se busca una palabra, esta función proporciona una breve definición y una lista de las opciones de búsqueda seleccionadas. 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.

## Reemplazo e inserción de palabras en Sinónimos

La función Sinónimos permite reemplazar una palabra con otra propuesta de forma automática. Cuando el punto de inserción se encuentra ubicado en una línea en blanco o está rodeado de espacios, el botón Reemplazar cambia a Insertar para permitir la inserción de una palabra incluida en Sinónimos.

## Para buscar una palabra

- 1 Seleccione la palabra que desee buscar.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Sinónimos**.
- 3 Haga clic en **Buscar**.



- También puede buscar una palabra directamente en el cuadro de diálogo **Sinónimos** si escribe la palabra en el cuadro de lista **Buscar**.
  - Utilice las flechas izquierda y derecha para desplazarse por las listas de palabras.
- 

## Para reemplazar una palabra

- 1 Seleccione la palabra que desee reemplazar.

- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Sinónimos**.
- 3 Haga clic en **Buscar**.
- 4 Elija una palabra de la lista y haga clic en **Reemplazar**.



- En algunos casos la función Sinónimos requiere que se seleccione la forma adecuada de la palabra que se va a insertar. Esto ocurre cuando la palabra tiene la misma forma en pasado y en presente (tal como “amamos”) o puede utilizarse en distintas partes de una frase (como nombre o como verbo).

#### **PARA INSERTAR UNA PALABRA**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Sinónimos**.
- 2 Escriba una palabra en el cuadro de lista **Buscar**.
- 3 Haga clic en la ventana de dibujo en la posición en la que desee insertar la palabra.
- 4 Elija una palabra en el cuadro de lista y haga clic en **Insertar**.

#### **PERSONALIZACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE ESCRITURA**

Es posible personalizar la forma en la que el corrector ortográfico revisa la ortografía en un dibujo. También puede elegirse el modo en que se inicia y busca palabras con errores ortográficos o uso incorrecto de mayúsculas, palabras repetidas y palabras que contienen números. Asimismo, el corrector ortográfico permite revisar el texto en un idioma específico y añadir palabras a una lista de palabras del usuario o a una lista de palabras principales.

Es posible personalizar la forma en la que la función Grammatik realiza la revisión gramatical en un dibujo. Grammatik puede personalizarse para que se inicie automáticamente, avise antes de reemplazar palabras automáticamente y muestre sugerencias cuando detecte errores ortográficos. También se puede elegir un idioma distinto para revisar la gramática, y añadir palabras a una lista de palabras del usuario con el fin de utilizarlas posteriormente.

La función Sinónimos puede personalizarse para buscar palabras o para que se cierre automáticamente, así como para que sugiera correcciones cuando aparezcan errores ortográficos o muestre varias listas de palabras alternativas. Asimismo, es posible especificar el idioma en el que se desea buscar una palabra y establecer un archivo de datos para dicho idioma.

Algunas herramientas de escritura no pueden utilizarse en todos los idiomas. Si desea obtener una lista de las herramientas de escritura y los idiomas que admiten, consulte Idiomas de las herramientas de escritura.

#### **CONFIGURACIÓN DE LAS OPCIONES DE ORTOGRAFÍA**

Es posible personalizar la función Ortografía para que se inicie automáticamente y avise del reemplazo automático de palabras. La opción Avisar antes de Reemplazo automático avisa de la existencia de palabras que se han añadido a una lista de palabras del usuario. Ortografía también puede emitir un sonido al detectar errores ortográficos en las palabras y mostrar sugerencias fonéticas para éstas.

### **CONFIGURACIÓN DE LAS OPCIONES DE TEXTO Y ESTILO DE ORTOGRAFÍA**

Es posible personalizar la forma en la que Ortografía revisa el texto, así como establecer que detecte el uso incorrecto de mayúsculas, palabras que contengan letras y números y palabras repetidas. También puede establecerse una nueva revisión del texto cada vez que se realiza una corrección ortográfica. Después de corregir la ortografía de un dibujo, puede volver a revisar el texto nuevo o modificado solamente de forma predeterminada. Si quiere volver a revisar todo el dibujo, puede hacer clic en la opción Volver a revisar todo el texto.

### **CONFIGURACIÓN DE LAS OPCIONES DE GRAMMATIK**

La función Grammatik puede personalizarse para que se inicie automáticamente y para que avise antes de reemplazar palabras. La opción Avisar antes de Reemplazo automático avisa de la existencia de palabras que se han añadido a una lista de palabras del usuario. También puede personalizar Grammatik para que muestre sugerencias ortográficas durante una sesión de revisión.

### **PARA BUSCAR UNA PALABRA Y CERRAR SINÓNIMOS AUTOMÁTICAMENTE**

La función Sinónimos puede personalizarse de forma que busque palabras y se cierre automáticamente.

### **CONFIGURACIÓN DE LAS OPCIONES DE VISUALIZACIÓN**

La función Sinónimos puede mostrar sugerencias relacionadas con la ortografía y varias listas de palabras alternativas. La asistencia durante la escritura permite ver las sugerencias conforme se escribe una palabra que no está incluida en Sinónimos. La diversidad de palabras alternativas resulta útil cuando se trabaja con dibujos de gran tamaño.

### **UTILIZACIÓN DE LA LISTAS DE PALABRAS DEL USUARIO**

Las listas de palabras del usuario contienen palabras y frases de las que se sirven Ortografía y Grammatik para corregir errores. Durante una sesión de revisión, Ortografía y Grammatik exploran dos tipos de archivos de listas de palabras: Listas del palabras del usuario y Listas de palabras principales. Pueden activarse hasta 10 listas para cada tipo. Las funciones Ortografía y Grammatik examinan primero las listas de palabras del usuario activas y si no encuentran una palabra u oración, continúan buscando en las listas de palabras principales que se hayan activado. Si desea crear o modificar una lista de palabras principales, puede utilizar la utilidad Ortografía.. Esta utilidad permite combinar listas de palabras principales (anteriormente denominadas diccionarios) y convertir las listas que se encuentran en otros formatos. Las listas de palabras principales sólo se encuentran disponibles en Ortografía.

### **PARA CONFIGURAR LAS OPCIONES DE ORTOGRAFÍA**

- 1 Haga clic en **Texto ▶ Herramientas de escritura ▶ Corrector ortográfico**.
- 2 Haga clic en **Opciones** y seleccione las opciones que desee:
  - **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 mayús/minús
- Avisar antes de Reemplazo automático
- Mostrar sugerencias fonéticas



- La próxima vez que abra el corrector ortográfico sólo se utilizarán las opciones que haya cambiado.

---

### PARA CONFIGURAR LAS OPCIONES DE GRAMMATIK

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** y seleccione las opciones que desee:
  - Inicio automático
  - Avisar antes de Reemplazo automático
  - Sugerir cambios de ortografía



- Las opciones que cambie se aplicarán la próxima vez que abra Grammatik.

---

### PARA CONFIGURAR LAS OPCIONES DE SINÓNIMOS

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Sinónimos**.
- 2 Haga clic en **Opciones** y seleccione las opciones que desee:
  - Búsqueda automática
  - Cerrar automático
  - Ayuda al escribir
  - Sinónimos de WordPerfect 8



- Las opciones que cambie se aplicarán la próxima vez que abra Sinónimos.

---

### PERSONALIZACIÓN DE LAS OPCIONES DE BÚSQUEDA

La función Sinónimos permite personalizar las opciones de búsqueda de los sinónimos, antónimos, palabras relacionadas, información asociada y referencias cruzadas. También es posible buscar hiperónimos, hipónimos y oraciones. Sin embargo, no es posible utilizar todas las opciones de búsqueda en todos los idiomas. Si desea obtener

información sobre las opciones que se muestran en ciertos idiomas, consulte Idiomas y opciones de búsqueda admitidas.

### **BÚSQUEDA DE SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS**

En Sinónimos pueden establecerse búsquedas de sinónimos y antónimos. Los sinónimos son palabras que tienen el mismo significado. Por ejemplo, si busca “feliz”, la función Sinónimos incluirá palabras tales como “contento”, “alegre” y “dichoso”. Los antónimos son palabras con un significado opuesto. Por ejemplo, si busca “feo”, encontrará una lista de palabras como la siguiente: “atractivo”, “bonito” y “guapo”.

### **BÚSQUEDA DE PALABRAS E INFORMACIÓN RELACIONADOS**

En Sinónimos puede especificarse la búsqueda de palabras e información relacionados con una palabra. Las palabras relacionadas tienen un significado parecido al de la palabra que se busca. Por ejemplo, si busca “viejo”, esta función mostrará listas de palabras como las siguientes: “anciano”, “anticuado” y “obsoleto”. En la información relacionada aparecen todas las palabras asociadas con el género de una palabra. Por ejemplo, en la información relacionada de “árbol” se incluyen “plantas”, “hojas”, “jardinería”, “poda” y “raíces”.

### **BÚSQUEDA DE HIPERÓNIMOS E HIPÓNIMOS**

En Sinónimos puede especificarse la búsqueda de hiperónimos e hipónimos. En los hiperónimos se muestra el término general en el que se incluyen otros más concretos. Por ejemplo, el hiperónimo de “rama” es “árbol”. En los hipónimos se muestra un término más específico respecto de una palabra más general. Por ejemplo, el hipónimo de “animal” es “gato”.

### **BÚSQUEDA DE REFERENCIAS CRUZADAS Y ORACIONES**

En Sinónimos puede especificarse la búsqueda de referencias cruzadas y oraciones. Las referencias cruzadas son útiles para buscar información de otros dibujos. Las oraciones permiten dar varios significados a una palabra. Por ejemplo, si busca la palabra “hora”, la función Sinónimos sugerirá frases como las siguientes: “es prácticamente la hora”, “es el momento de marcharse” y “qué hora es”.

### **PARA PERSONALIZAR LAS OPCIONES DE BÚSQUEDA DE SINÓNIMOS**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Sinónimos**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ seguido de la opción que desee.
- 3 Elija o escriba una palabra en el cuadro **Reemplazar con** (o **Insertar**).
- 4 Haga clic en **Buscar**.



- Algunas opciones de búsqueda no pueden utilizarse en todos los idiomas. Si desea obtener información sobre las opciones que pueden utilizarse en cada idioma, haga clic aquí.
-



- También puede buscar una palabra haciendo clic en el cuadro de lista de la ventana Sinónimos.

## Utilización de las revisiones de estilos

En una revisión de estilos se utiliza una norma de estilo de redacción preestablecida aplicada a un dibujo. La revisión de estilo permite examinar la presencia de un tipo de redacción determinado en un dibujo. Por ejemplo, puede elegir la revisión del estilo Comercial para revisar un folleto publicitario o documentos de marketing. Este estilo en concreto está diseñado para comprobar la exactitud mecánica y gramatical.

Puede elegir entre los 11 estilos preestablecidos o crear otros nuevos.

- Ortografía Plus
- Verificación Rápida
- Verificación Exhaustiva
- Texto Formal
- Texto No Formal
- Técnico o Científico
- Periodístico
- Trabajo Académico
- Comercial
- Ficción
- Gramática al escribir

También puede personalizar una revisión de estilos mediante la adición, eliminación o modificación de las clases de reglas, el establecimiento de un número máximo en ciertas reglas gramaticales y la elección de un nivel de formalidad. Asimismo, es posible añadir, eliminar o modificar reglas gramaticales y de estilo. La opción máxima admitida permite a Grammatik establecer el número máximo de nombres consecutivos y de frases preposicionales consecutivas, la longitud de las frases largas, el rango de números que debe captarse y el número de palabras permitido al separar un infinitivo. El nivel de formalidad hace posible que Grammatik revise un dibujo para determinar si el lenguaje o el estilo se han mantenido de forma rigurosa. Puede elegir entre tres niveles de formalidad: informal, estándar y formal.

### Elección de una revisión de estilos

Utilice una revisión de estilos si desea emplear reglas gramaticales y de estilo específicas para revisar el dibujo. Puede aplicar una revisión a un solo dibujo o a todos los dibujos. La revisión de estilos continuará aplicándose hasta que se desactive o se seleccione otra.

### Creación, eliminación y modificación de una revisión de estilos

Utilice la función Grammatik para crear, eliminar, modificar y restaurar revisiones de estilos.

### **Especificación de valores máximos en una revisión de estilos**

Es posible especificar la forma en que Grammatik revisará la gramática de un dibujo. Por ejemplo, puede especificar el número máximo de nombres consecutivos que Grammatik permite utilizar. Asimismo, Grammatik permite establecer un límite para cinco reglas gramaticales: Nombres consecutivos, Grupos preposicionales, Longitud máxima de la oración, Comprobar ortografía de números por debajo o igual a y Palabras permitidas en infinitivo.

### **Cambio de los niveles de formalidad en una revisión de estilos**

La elección de un nivel de formalidad permite a Grammatik verificar si el lenguaje o el estilo se han mantenido de forma rigurosa en el dibujo. A cada revisión de estilos se asigna un nivel de formalidad predeterminado. Puede elegir entre tres niveles de formalidad: informal, estándar y formal.

### **PARA SELECCIONAR UNA REVISIÓN DE ESTILO**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Revisión de estilos**.
- 3 Elija una revisión de estilo en el cuadro de lista.

### **PARA CREAR UNA REVISIÓN DE ESTILOS**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Revisión de estilos**.
- 3 Elija **Verificación Exhaustiva** en la lista **Revisión de estilos** y haga clic en **Editar**.
- 4 En **Clases de reglas**, desactive la opción que no desee incluir.
- 5 En el área **Máximo permitido**, escriba valores en los cuadros siguientes:
  - **Nombres consecutivos**
  - **Grupos preposicionales**
  - **Longitud máxima de la oración**
  - **Comprobar ortografía de números por debajo o igual a**
  - **Palabras permitidas en infinitivo**
- 6 Elija un **Nivel de formalidad**.
- 7 Haga clic en **Guardar como** y asigne un nombre diferente a la revisión de estilos.

### **PARA ELIMINAR UNA REVISIÓN DE ESTILOS**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Revisión de estilos**.
- 3 Elija un **Estilo de revisión** y haga clic en **Eliminar**.



- Aunque es posible eliminar las revisiones de estilos personalizadas, las preestablecidas no pueden eliminarse.
- 

#### **PARA MODIFICAR UNA REVISIÓN DE ESTILOS**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Revisión de estilos**.
- 3 Elija un estilo de revisión y haga clic en **Editar**.
- 4 Active o desactive las **Clases de reglas** que no desee incluir.
- 5 En el área **Máximo permitido**, escriba valores en los cuadros siguientes:
  - **Nombres consecutivos**
  - **Grupos preposicionales**
  - **Longitud máxima de la oración**
  - **Comprobar ortografía de números por debajo o igual a**
  - **Palabras permitidas en infinitivo**
- 6 Elija un **Nivel de Formalidad**.
- 7 Haga clic en **Guardar**.

#### **PARA RESTAURAR UNA REVISIÓN DE ESTILOS MODIFICADA**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Revisión de estilos**.
- 3 Elija una revisión de estilos modificada y haga clic en **Editar**.
- 4 Haga clic en **Restaurar**.



- Al guardar una revisión de estilos predeterminada, se añade un asterisco (\*) al nombre de estilo.
- 



- Para guardar una revisión de estilos modificada o restaurada con otro nombre, haga clic en **Guardar como** y, a continuación, escriba un nombre diferente.
  - No es posible recuperar la configuración predeterminada de las revisiones de estilos personalizadas que se han guardado con otros nombres.
- 

#### **PARA ESPECIFICAR EL NÚMERO MÁXIMO DE CIERTOS ELEMENTOS**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Revisión de estilos**.
- 3 Elija una revisión de estilos y haga clic en **Editar**.

- 4 En el área **Máximo permitido**, escriba valores en algunos o todos los cuadros siguientes:
  - Nombres consecutivos
  - Grupos preposicionales
  - Longitud máxima de la oración
  - Comprobar ortografía de números por debajo o igual a
  - Palabras permitidas en infinitivo



- Establezca el valor de **Comprobar ortografía de números por debajo o igual a** en cero si no desea que las cifras se identifiquen como errores.
- 

#### **PARA CAMBIAR EL NIVEL DE FORMALIDAD**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Revisión de estilos**.
- 3 Elija una revisión de estilos y haga clic en **Editar**.
- 4 Active uno de los **Niveles de formalidad** siguientes:
  - Informal
  - Estándar
  - Formal



- Para guardar una revisión de estilos modificada con otro nombre, haga clic en **Guardar como** y asigne otro nombre al estilo.
- 

#### **UTILIZACIÓN DE LAS CLASES DE REGLAS**

Las clases de reglas contienen grupos de reglas gramaticales y de estilo. En Grammatik, estas clases permiten detectar errores ortográficos comunes.

Las clases de reglas pueden activarse o desactivarse siempre que se desee en el curso de una sesión de Grammatik. Asimismo, es posible elegir las clases de reglas que se van a aplicar durante la sesión, modificar una clase de reglas o guardar un conjunto de reglas nuevo como una revisión de estilos.

#### **ACTIVACIÓN O DESACTIVACIÓN DE CLASES DE REGLAS**

Las clases de reglas pueden activarse o desactivarse siempre que se desee en el curso de una sesión de Grammatik. Al desactivar una regla, la función Grammatik ignora todos los errores asociados con dicha regla durante la sesión de revisión en curso.

## Adición, eliminación o almacenamiento de clases de reglas

Las clases de reglas pueden personalizarse a fin de adecuarlas a los requisitos de la revisión. Por ejemplo, puede crear clases de reglas para tipos de dibujos como los informes técnicos. También es posible añadir o eliminar una regla y guardar un conjunto de reglas como una revisión de estilos nueva.

### PARA ACTIVAR UNA REGLA

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Activar reglas**.
- 3 Elija las reglas que desee activar.



- La opción **Activar reglas** sólo se encuentra disponible si se ha desactivado una regla durante la revisión. De lo contrario, aparece atenuada.

---

### PARA DESACTIVAR UNA REGLA

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Si Grammatik indica un error que no desea que se señale, haga clic en **Desactivar reglas**.

### PARA AÑADIR O ELIMINAR CLASES DE REGLAS

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Revisión de estilos**.
- 3 En el cuadro de diálogo **Revisión de estilos**, elija una revisión de estilos y haga clic en **Editar**.
- 4 En el cuadro de diálogo **Editar estilos de revisión**, active o desactive los casillas de selección de la lista **Clases de regla**.

### PARA GUARDAR UN CONJUNTO DE REGLAS COMO UNA REVISIÓN DE ESTILOS NUEVA

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Guardar reglas**.
- 3 Haga clic en **Guardar como** y escriba un nombre para la revisión de estilos nueva.



- Al cambiar una revisión de estilos preestablecida, se añade un asterisco (\*) al nombre de estilo.
  - La opción **Guardar reglas** sólo se encuentra disponible si se ha desactivado una regla.
-

## **Análisis de un dibujo**

La función Grammatik permite analizar la estructura gramatical del texto de un dibujo. Es posible analizar partes de una frase y de una oración. Al analizar partes de una frase con Grammatik, cada palabra o grupo de palabras se relaciona con una parte de la frase. En el análisis de partes de una oración, cada palabra de la frase se relaciona una parte de la oración.

El texto también puede analizarse mediante el uso de tres informes estadísticos: Recuentos básicos, Indicado y Legibilidad. En el informe Recuentos básicos se analiza el estilo de redacción del dibujo. En el informe Indicado se muestran los tipos de errores señalados en el dibujo, y en Legibilidad se establece aproximadamente los conocimientos que requiere el lector para comprender el dibujo.

## **Análisis de partes de una frase**

Cuando Grammatik analiza una frase, identifica una parte de ésta con cada palabra o grupo de palabras. Grammatik utiliza un árbol de análisis para que puedan visualizarse las partes de una frase.

A continuación se enumeran las abreviaturas que sirven para identificar las distintas partes de una frase. Para obtener un breve explicación, haga clic en las abreviaturas siguientes.

- adv
- conj
- objeto directo
- interj
- objeto indirecto
- oración principal
- locución
- locución prep
- oración relativa
- pron rel
- sujeto
- oración subordinada
- oración compuesta
- verbo o frase verbal
- oración interrogativa

## **Análisis de partes de una oración**

Cuando Grammatik analiza el texto, asigna una parte de la oración a cada palabra de la frase. Las partes de la oración que Grammatik asigna a la frase pueden visualizarse en el cuadro de diálogo **Partes de la oración**.

A continuación se enumeran las abreviatura con las que se identifican las partes de la oración. Haga clic en cualquiera de éstas para obtener una breve explicación.

- 3v
- abbrev
- adj
- adv
- aux
- vb
- conj
- c/s
- det
- interj
- inf
- mod
- num
- np
- pos
- pp
- prep
- p-pres
- pron
- p
- ns

#### **Visualización de informes de recuentos básicos**

Para analizar un estilo de redacción puede crear un informe de recuentos básicos. Estos informes permiten determinar si existen palabras demasiado largas o si los párrafos son demasiado largos y complicados para que el lector pueda comprenderlos fácilmente.

#### **Visualización de informes de errores indicados**

Para analizar un estilo de redacción puede crear un informe de errores indicados. En estos informes se recogen los tipos de errores que se han señalado en un dibujo, así como el número de veces que se indicó cada error. También puede utilizar este informe para identificar los tipos de problemas gramaticales que suele presentar un dibujo.

## Visualización de informes de legibilidad y comparación de dibujos

Para analizar un estilo de redacción puede crear un informe de legibilidad. En estos informes se analizan los conocimientos que debe tener el lector para comprender el texto de un dibujo. Grammatik analiza la legibilidad de un dibujo cotejando el texto con un dibujo de comparación. Puede elegir uno de los tres dibujos de comparación de Grammatik o añadir otro personalizado. La función Grammatik permite añadir un dibujo de comparación personalizado cada vez. Si se añade un segundo dibujo, el primero se sobrescribe.

### PARA VER UN ÁRBOL DE ANÁLISIS

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Análisis** ▶ **Analizar árbol**.



- En el árbol solamente se mostrará la frase actual.
- 

### PARA VER LAS PARTES DE LA ORACIÓN

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Análisis** ▶ **Partes de la oración**.



- En el cuadro de diálogo **Partes de la oración** sólo aparecerá la frase actual.
- 

### PARA VER UN INFORME DE RECUENTOS BÁSICOS

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Análisis** ▶ **Recuentos básicos**.

### PARA VER UN INFORME DE LOS ERRORES INDICADOS

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Análisis** ▶ **Indicado**.

### PARA CONOCER LA LEGIBILIDAD DEL DIBUJO

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Análisis** ▶ **Legibilidad**.
- 3 Elija un dibujo de comparación en el cuadro de lista **Documento de comparación**.

### PARA AÑADIR UN DIBUJO DE COMPARACIÓN

- 1 Abra el dibujo que desee utilizar como dibujo de comparación.
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Grammatik**.
- 3 Haga clic en **Opciones** ▶ **Análisis** ▶ **Partes de la oración**.

- 4 Haga clic en **Añadir documento**.

## **Utilización de las listas de palabras del usuario**

Una lista de palabras contiene palabras o frases exploradas durante la revisión del texto con las herramientas de escritura. Estas herramientas permiten explorar dos tipos de listas de palabras: Listas de palabras del usuario y Listas de palabras principales. Cada idioma se suministra con 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 lenguajes, campos o empresas determinados. Mientras se utilizan las herramientas de escritura, pueden mantenerse diez listas de cada tipo activas. Las listas de palabras del usuario activas se exploran en primer lugar y si no incluyen una palabra o frase determinada, se continúa con las listas de palabras principales.

### **Elección de las listas de palabras del usuario**

Las listas de palabras del usuario facilitan la revisión de un texto. Es posible tener abiertas 10 de estas listas al mismo tiempo.

### **Adición de palabras y frases a una lista de palabras del usuario**

Si no quiere que una palabra o frase se identifique como un error, puede añadirla a la lista de palabras del usuario. También puede definir palabras y frases de sustitución e incorporarlas a una lista de palabras del usuario. Si define varias palabras de sustitución o añade palabras alternativas, podrá elegir la palabra que desee cuando la función Ortografía o Grammatik se detenga en una palabra. Para ver algunos ejemplos de uso de esta opción, haga clic aquí.

### **Modificación y eliminación de palabras o frases de una lista de palabras del usuario**

Las palabras incluidas en un lista de palabras del usuario pueden modificarse o eliminarse en cualquier momento.

### **Utilización de varias listas de palabras del usuario**

Es posible activar un máximo de 10 listas de palabras del usuario y 10 listas de palabras principales simultáneamente. Por ejemplo, si desea que el corrector ortográfico revise las listas de palabras principales en inglés de Estados Unidos y en inglés de Canadá, elija las dos listas. Si trabaja en el sector médico, puede seleccionar una lista de términos médicos de terceros que se ejecute con las herramientas de escritura de CorelDRAW. Cada uno de los idiomas incluido en el corrector ortográfico dispone de una lista de palabras principales predeterminada.

Las herramientas de escritura exploran las listas de palabras del usuario activas según el orden en el que aparecen el cuadro de listas de palabras, y después continúan con las listas de palabras principales. Es posible cambiar el orden de las listas de palabras.

### **PARA ELEGIR UNA LISTA DE PALABRAS DEL USUARIO**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**

- 2 Haga clic en **Opciones ▶ Listas de palabras del usuario**.
- 3 Active la casilla de selección de **listas de palabras del usuario** que corresponda a las listas que desee.  
Si desea activar la lista de palabras del dibujo actual, elija **Lista de palabras del documento** en el cuadro **Listas de palabras del usuario**.



- La **lista de palabras del usuario** del idioma predeterminado y la **lista de palabras del dibujo** están siempre activadas.
- En la casilla de selección aparece una "x" junto a cada lista de palabras activa.

#### **PARA AÑADIR UNA PALABRA A UNA LISTA DE PALABRAS DEL USUARIO**

- 1 Haga clic en **Texto ▶ Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 2 Haga clic en **Opciones ▶ Listas de palabras del usuario**.
- 3 Elija la **lista de palabras del usuario** a la que desee añadir una palabra o frase.
- 4 Escriba la palabra o la frase en el cuadro **Palabra/frase**.  
Si desea añadir una palabra de sustitución, escribala en el cuadro **Reemplazar con**.
- 5 Haga clic en **Añadir entrada**.



- Para incorporar la palabra a la **lista de palabras del usuario** predeterminada, haga clic en **Añadir** en las fichas **Ortografía** o **Grammatik**.

#### **PARA AÑADIR PALABRAS ALTERNATIVAS A UNA LISTA DE PALABRAS DEL USUARIO**

- 1 Haga clic en **Texto ▶ Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 2 Haga clic en **Opciones ▶ Listas de palabras del usuario**.
- 3 Elija la lista de palabras del usuario que desee modificar.
- 4 Escriba una palabra o una frase en el cuadro **Palabra/frase** y, a continuación, escriba la palabra o frase con la que desee sustituirla en el cuadro **Reemplazar con**.
- 5 Haga clic en **Añadir entrada**.
- 6 Repita los pasos 4 y 5 para cada alternativa.



- En **Ortografía**, las palabras alternativas aparecen en el cuadro **Reemplazos**.
- 

#### **PARA MODIFICAR UNA PALABRA O FRASE DE UNA LISTA DE PALABRAS DEL USUARIO**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
    - **Ortografía**
    - **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 que contiene las listas de palabras, haga clic en **Añadir lista** para abrir la lista.
- 

#### **PARA ELIMINAR UNA PALABRA DE UNA LISTA DE PALABRAS DEL USUARIO**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **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 AÑADIR UNA LISTA DE PALABRAS DEL USUARIO**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - **Ortografía**
  - **Grammatik**
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Listas de palabras del usuario**.
- 3 Haga clic en el cuadro de lista en el que desee incluir la **lista de palabras del usuario nueva**.
- 4 Haga clic en **Añadir lista**.
- 5 Elija la **lista de palabras del usuario nueva** y haga clic en **Abrir**.



- La extensión del nombre de archivo que incluyen 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 lista.

---

### PARA DESACTIVAR UNA LISTA DE PALABRAS DEL USUARIO

- 1 Haga clic en Texto ▶ Herramientas de escritura y en una de las opciones siguientes:
  - Ortografía
  - Grammatik
- 2 Haga clic en Opciones ▶ Listas de palabras del usuario.
- 3 Desactive la casilla de selección que corresponda a la lista de palabras del usuario que desee desactivar.  
Si desea eliminar la lista de palabras del usuario, elíjala y haga clic en Quitar lista.



- La lista de palabras del idioma del usuario y la lista de palabras del dibujo no disponen de casillas de selección porque siempre están activadas.
- En el cuadro de selección situado junto a una lista de palabras activa aparece una “x”.

---

### OPERACIONES CON IDIOMAS

Es posible revisar la ortografía y la gramática de fechas, horas, símbolos monetarios y demás texto en otros idiomas. También se puede buscar una palabra en otro idioma.

Todos los idiomas se encuentran integrados en la Suite. Puede añadir y eliminar idiomas en las funciones Ortografía, Grammatik y Sinónimos. La opción de idioma permite elegir uno entre los incluidos y establecer un idioma predeterminado para las herramientas de escritura.

Muchos idiomas admiten la separación silábica. 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. Si desea conocer los idiomas que admiten la separación silábica, consulte Idiomas de las herramientas de escritura.

### ELECCIÓN DE UN IDIOMA

En cada idioma se utiliza un formato específico para las fechas, la hora, los símbolos monetarios y demás texto. Puede utilizar la opción Idioma para verificar las convenciones de formato de otros idiomas. Por ejemplo, la función Ortografía permite asignar formato a todas las fechas de un dibujo conforme a las convenciones del español (tal como 12 de abril de 1996 para español).

## Adición y eliminación de idiomas

Es posible incorporar idiomas a las herramientas de escritura, y eliminarlos cuando dejen de utilizarse. Cualquier idioma puede convertirse en el idioma predeterminado.

## Configuración de un archivo de datos

El archivo de datos determina el archivo de idioma que utiliza la función Sinónimos para buscar palabras.

## Uso y adición de idiomas a las listas de palabras del usuario

Cada idioma cuenta con una lista de palabras del usuario predeterminada. Si desea que las herramientas de escritura utilicen varios idiomas para explorar el dibujo, puede añadir el idioma que desee.

### PARA ELEGIR O CONFIGURAR UN IDIOMA PREDETERMINADO

- 1 Haga clic en Texto ► Herramientas de escritura y en una de las opciones siguientes:
  - Ortografía
  - Grammatik
  - Sinónimos
- 2 Haga clic en Opciones ► Idioma.
- 3 En la lista Idioma, seleccione un idioma.

Si desea que las herramientas de escritura utilicen este idioma como predeterminado, active la casilla de selección **Guardar como el idioma predeterminado de las Herramientas de escritura**.



- Para ver solamente los idiomas que pueden utilizarse con la herramienta de escritura actual, active la casilla de selección **Mostrar solamente los idiomas disponibles**.
- 

### PARA AÑADIR UN IDIOMA

- 1 Haga clic en Texto ► Herramientas de escritura y en una de las opciones siguientes:
  - Ortografía
  - Grammatik
  - Sinónimos
- 2 Haga clic en Opciones ► Idioma.
- 3 Haga clic en Añadir.
- 4 Escriba el código de idioma y la descripción del idioma que desee añadir.

### PARA ELIMINAR UN IDIOMA

- 1 Haga clic en Texto ► Herramientas de escritura y en una de las opciones siguientes:

- Ortografía
  - Grammatik
  - Sinónimos
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Idioma**.
  - 3 En el cuadro de lista **Idioma**, elija el idioma que desee eliminar.
  - 4 Haga clic en **Quitar**.



- Sólo podrá eliminar los idiomas que haya añadido.
- 

#### **PARA CONFIGURAR UN ARCHIVO DE DATOS**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** ▶ **Sinónimos**.
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Establecer Archivo de datos**.
- 3 Elija el archivo de idioma que quiera utilizar en la función Sinónimos.

#### **PARA SELECCIONAR UNA LISTA DE PALABRAS DEL USUARIO EXISTENTE PARA OTRO IDIOMA**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - Ortografía
  - Grammatik
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Listas de palabras del usuario**.
- 3 Haga clic en **Añadir lista**.
- 4 Elija una lista de palabras del usuario de la lista.

#### **PARA CAMBIAR EL IDIOMA ACTUAL DEL CUADRO DE DIÁLOGO LISTAS DE PALABRAS DE USUARIOS**

- 1 Haga clic en **Texto** ▶ **Herramientas de escritura** y en una de las opciones siguientes:
  - Ortografía
  - Grammatik
- 2 Haga clic en **Opciones** ▶ **Listas de palabras del usuario**.
- 3 Haga clic en **Cambiar**.
- 4 Elija un idioma en la lista de idiomas.

## Desde aquí

Si desea obtener más información sobre...	En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...
Simulación de texto	texto, cambio de aspecto
Aplicación de sangría y separación silábica a texto de párrafo	texto de párrafo, aplicación de formato
Desplazamiento, rotación y espaciado de texto	texto, manipulación
Alineación de texto	texto, alineación
Incorporación de gráficos y símbolos al texto	símbolos, incorporación al texto
Visualización de caracteres no imprimibles	caracteres no imprimibles
Asignación de idioma al texto	idiomas, alternancia en texto
Asignación de formato a texto oriental	asignación de formato, texto asiático
Uso de las reglas de salto de línea para texto oriental	texto oriental, uso de las reglas de salto de línea
Asignación de formato a texto árabe o hebreo	texto árabe, asignación de formato

# ASIGNACIÓN DE FORMA A TEXTO 16

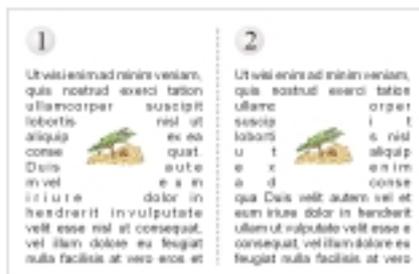
CorelDRAW permite asignar forma al texto de párrafo y al texto artístico de originales maneras. Por ejemplo, puede hacer que el texto de párrafo cruce por un objeto o que una frase siga el contorno de un círculo.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente

- Adaptación de texto de párrafo alrededor de objetos y texto
- Adaptación de texto a un trayecto

## ADAPTACIÓN DE TEXTO DE PÁRRAFO ALREDEDOR DE OBJETOS Y TEXTO

Puede cambiar la forma del texto si adapta un marco de texto de párrafo alrededor de un objeto, de texto artístico o de otro marco de texto de párrafo. El texto puede ajustarse utilizando los estilos de silueta o de cuadrado. Los estilos de silueta siguen la curva del objeto. Los estilos de cuadrado siguen la caja delimitadora del objeto. Puede ajustar el espacio entre el texto de párrafo y el objeto o el texto, además de quitar los estilos que aplique.



1. Es posible ajustar texto alrededor de un objeto utilizando el estilo de ajuste de silueta para que el texto siga la forma del objeto.
2. Es posible ajustar texto de párrafo alrededor de un objeto utilizando el estilo de ajuste de cuadrado para que el texto siga la caja delimitadora del objeto.

Puede asignar forma a los marcos de texto de párrafo utilizando distorsiones. Si desea obtener información sobre la distorsión de objetos, consulte “Aplicación de efectos de distorsión”.

### PARA AJUSTAR TEXTO DE PÁRRAFO ALREDEDOR DE UN OBJETO O TEXTO

- 1 Seleccione el objeto o el texto.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Propiedades**.
- 3 En la ventana acoplable **Propiedades de objeto**, haga clic en la ficha **General** y elija un estilo de ajuste en el cuadro de lista **Ajustar texto de párrafo**.  
Si desea cambiar la cantidad de espacio entre el texto de párrafo ajustado y el objeto o el texto, escriba un valor en el cuadro **Desplazar texto**.
- 4 Haga clic en la herramienta **Texto**  y dibuje un nuevo marco de texto de párrafo o arrastre uno existente encima del objeto o el texto.
- 5 Escriba texto en el marco de texto de párrafo.



- Es posible adaptar el texto de párrafo existente alrededor de un objeto seleccionado si se aplica el estilo de ajuste y se arrastra el marco de texto sobre el objeto.

### PARA QUITAR UN ESTILO DE AJUSTE

- 1 Seleccione el objeto o el texto ajustado.
- 2 Haga clic en **Ventana ▶ Ventanas acoplables ▶ Propiedades**.
- 3 En la ventana acoplable **Propiedades de objeto**, elija **Ninguno** en el cuadro de lista **Ajustar texto de párrafo**.

### ADAPTACIÓN DE TEXTO A TRAYECTOS

Es posible situar texto artístico a lo largo del trayecto de un objeto abierto (por ejemplo, una línea) o de un objeto cerrado (por ejemplo, un cuadrado).



1. Texto artístico que sigue la trayectoria de un objeto abierto.
2. Texto artístico que sigue la trayectoria de un objeto cerrado.

Después de adaptar el texto a un trayecto, es necesario ajustar su posición relativa a ese trayecto. Por ejemplo, puede situar el texto en el lado opuesto del trayecto o ajustar la distancia entre el texto y el trayecto.

CorelDRAW trata el texto adaptado a un trayecto como si fuese un objeto; sin embargo, puede separar el texto del trayecto si no desea que forme parte de ese

objeto. Cuando se separa el texto de un trayecto curvo o cerrado, conserva la forma del objeto al que se adaptó. Si se realiza el enderezamiento del texto, vuelve a adquirir su aspecto original.

#### PARA ADAPTAR TEXTO A UN TRAYECTO

- 1 Elija el trayecto con la herramienta **Selección** .
- 2 Haga clic en **Texto** ▶ **Adaptar texto a trayecto**.
- 3 Escriba texto a lo largo del trayecto.



- El texto queda centrado a lo largo del trayecto.
- No se puede adaptar texto al trayecto de otro objeto de texto.



- Puede adaptar texto a un trayecto si hace clic en la herramienta **Texto** , apunta sobre un objeto, hace clic en donde desea que empiece el texto y empieza a escribir.

#### PARA AJUSTAR LA POSICIÓN DEL TEXTO ADAPTADO A UN TRAYECTO

- 1 Elija el texto con la herramienta **Selección** .
- 2 En la Barra de propiedades, elija una configuración de los siguientes cuadros de lista:
  - **Distancia desde trayecto**
  - **Posición vertical**
  - **Desplazamiento horizontal**
  - **Orientación del texto**
  - **Posición del texto**



- Puede modificar la posición horizontal del texto adaptado a un trayecto si lo selecciona con la herramienta **Forma**  y arrastra los nodos de los caracteres que desee cambiar de posición.
- Con la herramienta **Selección**, puede desplazar el texto a lo largo del trayecto si arrastra el pequeño nodo rojo que aparece al lado.

#### PARA SEPARAR TEXTO DE UN TRAYECTO

- 1 Elija el texto adaptado con la herramienta **Selección**.
- 2 Haga clic en **Organizar** ▶ **Descombinar**.

### **PARA ENDEREZAR TEXTO**

- 1 Elija el texto adaptado con la herramienta **Selección**  .
- 2 Separe el texto del trayecto.
- 3 Haga clic en **Texto** ▶ **Enderezar texto**.

# Salida







# EXPORTACIÓN Y PUBLICACIÓN DE PELÍCULAS

# 17

Corel R.A.V.E. permite exportar películas y publicarlas en la World Wide Web.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Exportación de películas
- Publicación de películas en la World Wide Web

## EXPORTACIÓN DE PELÍCULAS

Corel R.A.V.E. permite exportar películas en los siguientes formatos de archivo para poder publicarlas en la World Wide Web:

- **Macromedia Flash (.swf):** permite conservar la animación, la interactividad y el sonido de una película.
- **Animación GIF (.gif):** permite exportar películas.
- **Vídeo para Windows (.avi):** permite exportar películas que pueden abrirse en aplicaciones de edición de imágenes.
- **QuickTime:** permite exportar películas a formato QuickTime 4.

Cuando se exporta una película a formato Macromedia Flash, es posible controlar la calidad y el tamaño del archivo exportado mediante el ajuste de la configuración de filtros. Puede determinar los valores de mapa de bits, optimizar los objetos de una película para reducir el tamaño del archivo y definir el tamaño de los fotogramas de la película exportada. Si ha añadido sonido a imágenes cambiantes o capas de audio a la película, puede conseguir que se exporten con ella. Además, es posible proteger el archivo .swf exportado para impedir su importación.

Antes de exportar, la película Macromedia Flash resultante puede previsualizarse en el explorador Web. Si ha quedado satisfecho con la configuración de exportación, puede guardarla como preestablecida para utilizarla en el futuro.

### PARA EXPORTAR PELÍCULAS A FORMATO DE ARCHIVO GIF, VÍDEO PARA WINDOWS O QUICKTIME

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Exportar**.
- 2 Elija un formato de archivo en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.
- 3 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

- 4 Active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
  - **Recortar por escena:** recorta los objetos por escenas.
  - **Nombres\_de\_archivo\_para\_Web:** reemplaza con una barra de subrayado el espacio en blanco del nombre de archivo. Los caracteres especiales se sustituirán por caracteres adecuados para los nombres de archivos de Web.
- 5 Haga clic en **Exportar**.



- Para comprimir una película, elija un tipo de compresión en el cuadro de lista **Tipo de compresión**.
- 

#### **PARA EXPORTAR PELÍCULAS A FORMATO DE ARCHIVO MACROMEDIA FLASH**

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Exportar**.
- 2 Haga doble clic en la carpeta donde desee almacenar el archivo.
- 3 Elija **SWF - Macromedia Flash** en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.
- 4 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Nombre de archivo** y haga clic en **Exportar**.
- 5 En el cuadro de diálogo **Exportar Flash**, especifique la configuración de exportación que desee.

#### **Publicación de películas en la Web**

Corel R.A.V.E. permite publicar películas en la Web mediante su exportación a formato Macromedia Flash y su incorporación en un archivo HTML que se genera automáticamente con plantillas. Si desea obtener más información sobre la configuración de Macromedia Flash, consulte “Exportación de películas”.

El documento HTML en el que se incorpora la película permite activar ésta y controlar su reproducción. Antes de publicar la película, Corel R.A.V.E. permite establecer las dimensiones del archivo Macromedia Flash incorporado, ya sea especificando su anchura y altura o ajustándolo al tamaño predeterminado de la película. También es posible optar por repetir la película continuamente, visualizar el menú de control de filtros de conexión de Macromedia Flash y controlar la calidad de la reproducción de animación. Si no desea que la película comience en cuanto se abra el documento HTML, puede hacer una pausa al principio de la película. También puede establecer la posición de la película exportada en el documento HTML alineándola a la izquierda, a la derecha, arriba o abajo del documento.

Con la función de comprobaciones previas podrá identificar los posibles problemas de exportación. Esta función comprueba el archivo Macromedia Flash y muestra un resumen de problemas y de sugerencias para resolverlos.

#### **PARA PUBLICAR UNA PELÍCULA EN LA WEB**

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Publicar en la Web**.
- 2 Haga doble clic en la carpeta en la que desee almacenar el archivo.

- 3 Escriba el nombre del archivo en el cuadro **Nombre de archivo** y haga clic en **Exportar**.
- 4 Haga clic en la ficha **General** y especifique las opciones que desee.
- 5 Haga clic en la ficha **HTML** y especifique las opciones que desee.

#### **También es posible**

Ajustar las dimensiones del documento HTML a las de la película	Active la casilla de selección <b>Coincidir con película</b> .
---	--

Examinar los posibles problemas de exportación	Haga clic en la ficha <b>Problemas</b> y, a continuación, en un error o una advertencia.
--	--



- En los cuadros **Anchura** y **Altura** sólo pueden introducirse valores cuando la casilla de selección **Coincidir con película** está desactivada. **Coincidir con película** es el valor predeterminado y ajusta las dimensiones al tamaño de la película.
- Para previsualizar un archivo **.swf**, debe tener el filtro de conexión de Macromedia Flash instalado en el sistema.



- Para elegir una plantilla, también puede hacer clic en el botón **Abrir**.

#### **Desde aquí**

Si desea obtener más información sobre...

En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...

Formatos de archivo	formatos de archivo
Vinculación e incorporación de objetos (OLE)	objetos, vinculación
Notas técnicas sobre filtros	formatos de archivo



CorelDRAW 10 proporciona amplias opciones para imprimir los trabajos.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Impresión del trabajo
- Diseño de trabajos de impresión
- Previsualización de trabajos de impresión
- Aplicación de estilos de impresión
- Ajuste de los trabajos de impresión
- Impresión exacta de los colores
- Impresión en una impresora PostScript
- Utilización del asistente Imprimir fusión

## IMPRESIÓN DEL TRABAJO

En CorelDRAW es posible imprimir varias copias del mismo dibujo. Se puede especificar qué se va a imprimir, así como qué partes de un dibujo se van a imprimir; por ejemplo, puede imprimir vectores seleccionados o imágenes de mapa de bits.

Antes de imprimir un dibujo, se pueden especificar propiedades de la impresora, incluidas las opciones de tamaño del papel, gráficos y dispositivo.

### PARA DEFINIR PROPIEDADES DE LA IMPRESORA

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **General**.
- 3 Haga clic en **Propiedades**.
- 4 En el cuadro de diálogo **Propiedades**, defina las propiedades que desee.

### PARA IMPRIMIR EL TRABAJO

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **General**.
- 3 Elija una impresora en el cuadro de lista **Nombre**.

- 4 Escriba un valor en el cuadro **Número de copias**.  
Si desea las copias intercaladas, active la casilla de selección **Intercalar**.
- 5 Active una de las opciones siguientes:
  - **Documento actual:** imprime el dibujo activo.
  - **Página actual:** imprime la página activa.
  - **Páginas:** imprime las páginas que se especifiquen.
  - **Documentos:** imprime los dibujos que se especifiquen.
  - **Selección:** imprime los objetos que se especifiquen.



- Es necesario seleccionar objetos antes de imprimir una selección.
- 



- Es posible previsualizar el trabajo haciendo clic en el botón de **miniprevisualización** de la barra de título.
- 

#### **PARA IMPRIMIR LOS VECTORES, IMÁGENES DE MAPA DE BITS O TEXTO SELECCIONADOS**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Varios**.
- 3 En el área **Opciones de prueba**, active alguna de las casillas de selección siguientes:
  - **Imprimir vectores**
  - **Imprimir mapas de bits**
  - **Imprimir texto**



- Los gráficos se pueden imprimir a todo color, monocromos o en escala de grises activando las casillas de selección correspondientes en el área **Submuestreo de mapa de bits**.
  - Para imprimir todo el texto en negro, active la casilla de selección **Imprimir todo el texto en negro**.
- 

#### **PARA IMPRIMIR LAS CAPAS SELECCIONADAS**

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Administrador de objetos**.
- 2 Haga clic en el icono de impresora correspondiente a una capa.
- 3 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.

## DISEÑO DE TRABAJOS DE IMPRESIÓN

Es posible diseñar trabajos de impresión mediante la especificación de su tamaño, posición y escala. La disposición en mosaico de un trabajo de impresión imprime partes de cada página en hojas de papel distintas que pueden ensamblarse en una sola hoja. Por ejemplo, dispondría en mosaico un trabajo de impresión cuyo tamaño fuera superior al del papel de la impresora.

Si la orientación de un trabajo de impresión es distinta a la especificada en las propiedades de la impresora, un mensaje le pedirá que ajuste la orientación del papel del dispositivo de impresión. Se puede desactivar este aviso para que la impresora ajuste automáticamente la orientación del papel.

### PARA ESPECIFICAR EL TAMAÑO Y LA POSICIÓN DE UN TRABAJO DE IMPRESIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Diseño**.
- 3 Active una de las opciones siguientes:
  - **Como en el documento**: ajusta el tamaño y la posición de la imagen impresa.
  - **Encajar en página**: ajusta el tamaño y la posición del trabajo de impresión para encajarlo en una página impresa.
  - **Cambiar posición a**: permite que el usuario elija una posición en el cuadro de lista para ajustar la posición del trabajo de impresión.



- La activación de la opción **Cambiar posición a** permite especificar el tamaño, la posición y la escala en los cuadros correspondientes.

### PARA DISPONER EN MOSAICO UN TRABAJO DE IMPRESIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Diseño**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir páginas en mosaico**.
- 4 Escriba valores en los cuadros siguientes:
  - **Mosaico superpuesto**: permite especificar el número de pulgadas que se van a superponer los mosaicos.
  - **% anchura de página**: permite definir el porcentaje de anchura de la página que van a ocupar los mosaicos.
  - **Nº de mosaicos**: permite especificar el número de mosaicos horizontales y verticales.



- Active la casilla de selección **Marcas de mosaico** si desea incluir marcas de alineación de mosaico.

### PARA CAMBIAR EL AVISO DE ORIENTACIÓN DE PÁGINA

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Global** y haga clic en **Imprimiendo**.
- 3 Elija **Aviso de orientación de página** en la lista **Opción**.
- 4 En el cuadro de lista de **configuración**, elija una de las opciones siguientes:
  - **Desactivado**: Coincidir siempre orientación
  - **Activado**: Preguntar si las orientaciones difieren
  - **Desactivado**: No cambiar la orientación

### PREVISUALIZACIÓN DE TRABAJOS DE IMPRESIÓN

Es posible previsualizar el trabajo para saber cómo se va a mostrar la posición y el tamaño del trabajo de impresión en papel. Para obtener una vista detallada, se puede aplicar el zoom en un área. Se puede ver cómo van a aparecer las separaciones de color al imprimirse. También es posible aumentar la velocidad de una presentación preliminar ocultando los gráficos.

Antes de imprimir un trabajo, se puede ver un resumen de los problemas del trabajo para detectar posibles problemas de impresión. Por ejemplo, se puede comprobar si el trabajo actual tiene errores de impresión, posibles problemas de impresión y las sugerencias para resolverlos.

### PARA PREVISUALIZAR UN TRABAJO DE IMPRESIÓN

- Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.



- También es posible previsualizar el trabajo haciendo clic en el botón de **miniprevisualización**  de la barra de título.

### PARA AUMENTAR LA PÁGINA DE PREVISUALIZACIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 2 Haga clic en **Ver** ▶ **Zoom**.
- 3 Active la opción de **porcentaje** y escriba un valor en el cuadro.



- También se puede elegir un nivel de zoom preestablecido para aumentar la página de previsualización.
  - También es posible aumentar una parte de la **presentación preliminar** haciendo clic en la herramienta **Zoom** en la caja de herramientas y seleccionando con un recuadro un área.
-

### PARA PREVISUALIZAR SEPARACIONES DE COLOR

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 2 Haga clic en **Ver** ▶ **Previsualizar color** ▶ **Color**.
- 3 Haga clic en **Ver** ▶ **Previsualizar separaciones** ▶ **Separaciones**.



Sólo es posible previsualizar separaciones de color si se ha activado la casilla de selección **Imprimir separaciones** en la ficha **Separaciones** del cuadro de diálogo **Imprimir**.



- Para previsualizar la composición, haga clic en **Previsualizar separaciones** ▶ **Compuesta** en el menú **Ver**.
- Puede ver las separaciones de color individuales haciendo clic en las fichas que se muestran en la parte inferior de la ventana de aplicación.

### PARA OCULTAR O MOSTRAR GRÁFICOS

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 2 Haga clic en **Ver** ▶ **Mostrar imagen**.

Una marca de selección junto al nombre del comando de menú indica que se muestra el gráfico.



- Cuando el comando de menú **Mostrar imagen** está desactivado, el trabajo de impresión se representa mediante una caja delimitadora que se puede utilizar para ajustar la posición y el tamaño del trabajo.

### PARA VER UN RESUMEN DE LOS PROBLEMAS DE UN TRABAJO DE IMPRESIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Problemas**.

Si no desea que **Comprobaciones previas** compruebe si existen determinados problemas, haga clic en **Configuración**, haga doble clic en **Advertencias de impresión** y desactive las casillas de selección correspondientes a dichos problemas.



- Para guardar la configuración, haga clic en el botón de signo más (+) y escriba un nombre en el cuadro **Estilo de comprobación**.

## Aplicación de estilos de impresión

Un estilo de impresión es un conjunto de opciones de impresión guardadas en un archivo diferente. Esto permite mover los estilos de impresión de una máquina a otra, hacer copias de seguridad de los estilos y mantener estilos de documentos determinados en el mismo directorio que el archivo del documento.

Se pueden seleccionar estilos de impresión o editarlos y guardar los cambios. También es posible eliminar estilos de impresión.

### PARA SELECCIONAR UN ESTILO DE IMPRESIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 En el cuadro de lista **Estilo de impresión**, elija una de las opciones siguientes:
  - CorelDRAW predeterminado
  - Corel R.A.V.E
  - Corel PHOTO-PAINT predeterminado
  - Examinar

### PARA GUARDAR UN ESTILO DE IMPRESIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **General**.
- 3 Defina las opciones de impresión que desee.
- 4 Haga clic en **Guardar como**.
- 5 Elija la unidad y la carpeta donde desee guardar el estilo de impresión.
- 6 Escriba un nombre para el estilo en el cuadro **Nombre de archivo**.



- Al guardar un estilo de impresión, se abre un cuadro de diálogo que contiene una sección llamada **Configuración que se incluirá**. Los valores de dicha sección corresponden a las opciones de impresión que ya ha seleccionado. En este cuadro de diálogo también es posible especificar la configuración que se va a incluir en un estilo de impresión.
  - También se puede guardar un estilo de impresión haciendo clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 

### PARA MODIFICAR UN ESTILO DE IMPRESIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Elija un estilo de impresión en el cuadro de lista **Estilo de impresión**.
- 3 Modifique las opciones de impresión que desee.
- 4 Haga clic en **Guardar como**.
- 5 Elija la unidad y la carpeta donde está almacenado el estilo de impresión.

6 Haga clic en el nombre del archivo.



- Debe guardar la configuración modificada como un estilo de impresión o aplicar los cambios antes de cancelar; de lo contrario, perderá toda la configuración modificada.

---

#### **PARA ELIMINAR UN ESTILO DE IMPRESIÓN**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 2 Seleccione un estilo de impresión.
- 3 Haga clic en el botón de signo menos (-).

#### **AJUSTE DE LOS TRABAJOS DE IMPRESIÓN**

A veces surgen problemas al imprimir texto en un dispositivo de impresión que no es PostScript; por ejemplo, un número inferior de etapas de degradado puede causar la aparición de bandas. Es posible especificar el número de etapas en los rellenos degradados de un trabajo de impresión. Un valor más alto produce una mezcla más suave, pero la impresión es más lenta.

Asimismo, se pueden especificar opciones de compatibilidad para un controlador de dispositivo de impresión seleccionado. Por ejemplo, algunos dispositivos de impresión que no son PostScript no pueden contener una página completa en memoria y deben imprimirla en varias pasadas o bandas. Si la impresión es demasiado lenta, se puede dividir el trabajo de impresión en bandas antes de enviarlo al controlador de impresora.

Además, las imágenes de mapa de bits se pueden enviar a dispositivos de impresión que no son PostScript de una sola vez o en bloques más pequeños (menores de 64 KB), llamados porciones. Se puede elegir el umbral para la impresión de las imágenes de mapa de bits en porciones, así como determinar el grado en que cada porción se superpone a las contiguas.

Al imprimir trabajos de impresión en color en un dispositivo de impresión en blanco y negro, también se puede especificar si se imprimirán en negro o en escala de grises.

Es posible rasterizar páginas de trabajos de impresión. La rasterización de páginas las convierte en imágenes de mapa de bits y aumenta la velocidad de impresión cuando se imprime en dispositivos que no son PostScript.

Para reducir el tamaño de los archivos, se puede realizar el submuestreo de las imágenes de mapa de bits. Como las imágenes de mapa de bits están formadas por píxeles, al realizar el submuestreo de una imagen de este tipo, el número de píxeles por línea disminuye y se reduce el tamaño del archivo.

#### **PARA ESPECIFICAR LAS ETAPAS DE DEGRADADO EN UN TRABAJO DE IMPRESIÓN**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Varios**.
- 3 Escriba un valor en el cuadro **Etapas de degradado**.



- Si especifica el número de etapas de degradado en el cuadro de diálogo **Relleno degradado**, se sobrescribirá la configuración que especifique en la página **Varios**. Si desea obtener información sobre la especificación del número de etapas de degradado en el cuadro de diálogo **Relleno degradado**, consulte “Para cambiar la calidad de los rellenos degradados”.

---

#### **PARA ESPECIFICAR LA CONFIGURACIÓN DE COMPATIBILIDAD DEL CONTROLADOR**

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Global, Imprimiendo** y haga clic en **Compatibilidad de controlador**.
- 3 En el cuadro de lista **Impresora**, seleccione un dispositivo de impresión que no sea PostScript.
- 4 Active las casillas de selección correspondientes a la configuración que desee especificar.

#### **PARA ELEGIR UN UMBRAL Y LA SUPERPOSICIÓN DE PORCIONES**

- 1 Haga clic en **Herramientas ▶ Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Global** y haga clic en **Impresión**.
- 3 En la lista **Opción**, elija una de las opciones siguientes:
  - **Umbral de salida de mapa de bits (K)**
  - **Píxeles que se superponen en porciones de mapas de bits**
- 4 Elija un valor en el cuadro de lista **Configuración**.

#### **PARA IMPRIMIR EN NEGRO O ESCALA DE GRISES LOS TRABAJOS EN COLOR**

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Varios**.
- 3 Active una de las opciones siguientes:
  - **Todos los colores en negro**
  - **Todos los colores en escala de grises**

#### **PARA RASTERIZAR UNA PÁGINA**

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Varios**.
- 3 Active la casilla de selección **Rasterizar toda la página** y escriba un número en el cuadro.

#### **PARA REALIZAR EL SUBMUESTREO DE IMÁGENES DE MAPA DE BITS**

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Varios**.

3 En el área **Submuestreo de mapa de bits**, active alguna de las casillas de selección siguientes y escriba un valor en el cuadro correspondiente:

- **Color**
- **Escala de grises**
- **Monocromo**



- El submuestreo afecta a las imágenes de mapa de bits sólo cuando su resolución es superior a la especificada en el área **Submuestreo de mapa de bits**.
- 

## **Impresión exacta de los colores**

Para imprimir los colores con precisión, se puede aplicar un perfil de color ICC (International Color Consortium) genérico o se puede elegir un perfil de color específico para la impresora.

El uso de la administración del color también ayuda a asegurar la reproducción exacta de los colores. Las imágenes de mapa de bits en color se pueden imprimir como CMYK, RGB o en escala de grises. Si desea obtener más información sobre la administración del color, consulte “Reproducción exacta de los colores”.

### **PARA APLICAR EL PERFIL DE COLOR ICC**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Varios**.
- 3 Active la casilla de selección **Aplicar perfil ICC**.



- Si aplica el perfil de color ICC mediante la página **Varios**, se sobrescribirá la configuración que haya especificado para los perfiles de impresora de separaciones en el cuadro de diálogo **Administración de color**. Si desea obtener información sobre la aplicación del perfil de color ICC mediante el cuadro de diálogo **Administración de color**, consulte “Para elegir un perfil de color”.

### **PARA ESPECIFICAR LA SALIDA DE IMÁGENES DE MAPA DE BITS EN COLOR**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Varios**.
- 3 En el cuadro de lista **Salida de mapas de bits como**, elija una de las opciones siguientes:
  - **RGB**
  - **Escala de grises**
  - **CMYK**



- La opción CMYK está disponible sólo para dispositivos Postscript.

## IMPRESIÓN 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 aumentar la compatibilidad con software de preimpresión de otros fabricantes, puede seleccionar un archivo **.ppd** (descripción de impresora PostScript). Los archivos **.ppd** describen las capacidades y funciones de la impresora PostScript y se obtienen del fabricante de la impresora.

Puede imprimir en un dispositivo de impresión PostScript. Para asegurarse de que un trabajo se imprime correctamente en un dispositivo PostScript de nivel 1, puede comprobar si hay problemas potenciales como gráficos complejos y rellenos degradados que puedan mostrar bandas. Asimismo, para asegurarse de que los trabajos se imprimen correctamente, puede reducir la complejidad de las curvas aumentando la suavidad, lo que determina la suavidad que van a tener las curvas una vez impresas. Conforme aumenta la suavidad, las curvas comienzan a aparecer como líneas rectas conectadas.

Un trabajo de impresión que contiene demasiadas fuentes puede no imprimirse correctamente, y un trabajo de impresión con demasiados colores directos aumenta el tamaño del archivo. Es posible configurar las opciones PostScript para que le avisen cuando un trabajo de impresión contenga más de un número establecido de fuentes o de colores directos.

De forma predeterminada, el controlador de dispositivo descarga las fuentes Type 1 al dispositivo de impresión. No obstante, puede desactivar la opción Descargar fuentes Type 1 para que las fuentes se imprimen como gráficos (curvas o mapas de bits). Esto puede ser útil si el archivo contiene un gran número de fuentes que tardarían un tiempo inaceptablemente largo en descargarse o que no se descargarían debido a su tamaño. Las versiones de mapa de bits de las fuentes TrueType tienen mejor aspecto con tamaños pequeños y se imprimen más rápido que las fuentes normales. Se puede elegir el número máximo de fuentes de mapa de bits que puede contener un trabajo de impresión.

### PARA SELECCIONAR UN ARCHIVO PPD

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **General**.
- 3 Seleccione una impresora PostScript en el cuadro de lista **Nombre**.
- 4 Active la casilla de selección **Usar PPD**.
- 5 Elija la unidad y 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 Seleccione una impresora PostScript en el cuadro de lista **Nombre**.
- 3 Haga clic en la ficha **PostScript**.
- 4 En el cuadro de lista **Compatibilidad**, elija el nivel de PostScript correspondiente a la impresora.

Si desea comprimir los mapas de bits cuando imprima, active la casilla de selección **Usar compresión JPEG** y ajuste el deslizador **Factor de calidad**.



- Sólo se pueden comprimir mapas de bits guardándolos como archivos **.prn** o **.ps**.
- 

#### **PARA COMPROBAR SI HAY GRÁFICOS COMPLEJOS**

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Problemas**.
- 3 Haga clic en **Configuración**.
- 4 Haga doble clic en **Advertencias de impresión**.
- 5 Active las casillas de selección siguientes:
  - **Texto con rellenos de textura (Sólo PS Nivel 1)**
  - **Mapas de bits en trayectos de recorte complejos (Sólo PS Nivel 1)**
  - **Rellenos de textura en objetos complejos (Sólo PS Nivel 1)**
  - **Regiones de recorte complejas (Sólo PS Nivel 1)**
  - **Objetos con contorno con muchos nodos (Sólo PS Nivel 1)**
  - **Objetos con contorno y relleno con muchos nodos (Sólo PS Nivel 1)**

#### **PARA COMPROBAR SI HAY BANDAS EN LOS RELLENOS DEGRADADOS**

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Problemas**.
- 3 Haga clic en **Configuración**.
- 4 Haga doble clic en **Advertencias de impresión**.
- 5 Active la casilla de selección **Rellenos degradados con bandas**.

Si desea optimizar los rellenos degradados para reducir la complejidad, active la casilla de selección **Optimizar rellenos degradados** en la ficha **PostScript**.



- La comprobación de los rellenos degradados en busca de bandas sólo se aplica a los rellenos degradados lineales.
-

### PARA REDUCIR LA COMPLEJIDAD DE LAS CURVAS

- 1 Haga clic en Archivo ► Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 Escriba un valor en el cuadro Puntos máximos por curva.
- 4 Escriba un valor en el cuadro Establecer suavidad en.
- 5 Active la casilla de selección Aumento automático de suavidad.



- La reducción de la complejidad de las curvas puede ayudar a mitigar los problemas de impresión causados por curvas con demasiados puntos, pero aumenta el tiempo de impresión.



- Si está activada la casilla de selección Aumento automático de suavidad, la suavidad máxima permitida es el valor del cuadro Establecer suavidad en más 10. Si una curva es aún demasiado compleja cuando el valor de suavidad supere este límite, el dispositivo de impresión omitirá la curva problemática, con lo que ésta no aparecerá en la salida final. Por este motivo, es importante inspeccionar las pruebas antes de publicar el trabajo.
- Si surgen problemas al imprimir objetos complejos, escriba 10 en el cuadro Establecer suavidad en. Si esto no produce los resultados deseados, siga aumentando el valor de suavidad en incrementos de dos, y evalúe los resultados.

### PARA DEFINIR OPCIONES DE ADVERTENCIA DE FUENTES Y SEPARACIONES DE COLORES

- 1 Haga clic en Herramientas ► Opciones.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Imprimiendo.
- 3 Elija Advertencia de la separación de colores directos en la lista Opción.
- 4 En la lista Configuración, 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 Elija Umbral de advertencia de fuentes en la lista Opción.
- 6 Elija un número en la lista Configuración.

### PARA INCREMENTAR AUTOMÁTICAMENTE LAS ETAPAS DE DEGRADADO

- 1 Haga clic en Archivo ► Imprimir.
- 2 Haga clic en la ficha PostScript.
- 3 Active la casilla de selección Aumento automático de etapas de degradado.



- Al activar la casilla de selección **Aumento automático de etapas de degradado** se incrementa el número de etapas utilizadas para representar los rellenos degradados, lo que puede aumentar el tiempo de impresión.

---

### PARA DESCARGAR FUENTES Type 1

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **PostScript**.
- 3 Active la casilla de selección **Descargar fuentes Type 1**.



- Sólo se pueden descargar fuentes Type 1 para dispositivos PostScript.
- Al activar **Descargar fuentes Type1**, la casilla de selección **Convertir True Type a Type1** se activa de forma predeterminada. Esto asegura que las fuentes TrueType se convierten a fuentes Type 1 para poderlas descargar. Desactive esta casilla de selección sólo si el dispositivo de salida tiene dificultades para interpretar las fuentes Type 1.

---

### PARA ELEGIR EL NÚMERO MÁXIMO DE FUENTES DE MAPA DE BITS

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Global** y haga clic en **Imprimiendo**.
- 3 Elija un número en el cuadro de lista **Límite de fuente de mapa de bits (PS)**.  
Si desea definir un tamaño máximo de fuente de mapa de bits, elija un tamaño en el cuadro de lista **Umbral de tamaño de fuente de mapa de bits (PS)**.

### Utilización del asistente Imprimir fusión

El asistente Imprimir fusión permite combinar texto con dibujos; por ejemplo, puede personalizar invitaciones imprimiendo el nombre de un destinatario distinto en cada una.

Los pasos siguientes proporcionan una descripción general del proceso para fusionar un documento:

- **Cree un archivo de datos o abra uno existente:** puede abrir un archivo de datos nuevo o existente. CorelDRAW admite archivos **.txt**, **.csv**, **.rtf**, CorelCENTRAL, guías de direcciones de Windows y orígenes de datos ODBC.
- **Cree campos de datos:** puede especificar nombres de campos de datos.
- **Introduzca datos en los campos:** una vez ha creado una lista de campos de datos, puede introducir datos debajo de los nombres de los campos.
- **Guarde el archivo de datos:** puede guardar la información de los campos en un archivo de texto.
- **Inserte los campos en el dibujo:** puede especificar campos y su posición en un dibujo haciendo clic en el icono **Insertar campo de fusión seleccionado**,

seleccionando un nombre de campo de la lista desplegable haciendo clic en cualquier punto del dibujo.

- **Fusione el archivo de datos y el dibujo:** puede previsualizar el documento fusionado en la ventana **Presentación preliminar**. Los campos de datos se fusionan con el dibujo al imprimir el documento.

#### **PARA CREAR CAMPOS DE FUSIÓN**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir fusión** ▶ **Crear/cargar campos de fusión**.
- 2 Siga las instrucciones del asistente **Imprimir fusión**.



- Si selecciona un archivo de datos ODBC grande como el origen de datos, según los recursos de que disponga, puede que su PC no pueda gestionar el archivo.



- También puede crear campos de fusión haciendo clic en el botón **Crear/cargar campos de fusión** de la barra de propiedades **Imprimir fusión**.

#### **PARA EDITAR CAMPOS DE FUSIÓN**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir fusión** ▶ **Editar campos de fusión**.
- 2 Siga las instrucciones del asistente **Imprimir fusión**.



- Si selecciona un archivo de datos ODBC grande como el origen de datos, según los recursos de que disponga, puede que su PC no pueda gestionar el archivo.



- También puede crear campos de fusión haciendo clic en el botón **Crear/cargar campos de fusión** de la barra de propiedades **Imprimir fusión**.

#### **PARA REALIZAR UNA FUSIÓN**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir fusión** ▶ **Realizar fusión**.
- 2 Especifique la configuración que desee para la impresora.
- 3 Haga clic en **Imprimir**.

Si desea asegurarse de que se imprimen todos los campos y páginas, active la opción **Documento actual**.

#### **IMPRESIÓN COMERCIAL**

Con CorelDRAW es posible preparar trabajos para la impresión comercial.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Preparación de trabajos de impresión para un servicio de filmación
- Operaciones con diseños de imposición
- Impresión de marcas de impresora
- Mantenimiento de vínculos OPI
- Impresión de separaciones de color
- Operaciones con sobreimpresión de colores
- Especificación de la configuración de sobreimpresión en RIP
- Impresión en película

## PREPARACIÓN DE TRABAJOS DE IMPRESIÓN PARA UN SERVICIO DE FILMACIÓN

Puede utilizar el Asistente de preparación para el servicio de filmación como guía en el proceso de preparación de un archivo para enviarlo al servicio de filmación. Este asistente simplifica diversos procesos como la creación de archivos PostScript y PDF; la recopilación de los distintos elementos necesarios para la salida de una imagen; así como la copia de la imagen original, los archivos de imagen incorporados y las fuentes en una ubicación definida por el usuario.

La impresión de dibujos en archivos permite al servicio de filmación enviar el archivo directamente a un dispositivo de salida. Si es el servicio de filmación quien va a capturar o confeccionar el archivo PostScript, se puede asegurar de que el archivo cumple la convención de estructura de documentos (DSC). Si no sabe con seguridad las opciones que debe elegir, consulte con el servicio de filmación.

Puede incluir una hoja de información del trabajo con toda la configuración de preimpresión que haya especificado.

### PARA UTILIZAR EL ASISTENTE DE PREPARACIÓN PARA EL SERVICIO DE FILMACIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Preparación para servicio de filmación**.
- 2 Active uno de los botones siguientes:
  - **Reunir todos los archivos asociados con este documento**
  - **Elegir un perfil proporcionado por el servicio de filmación**



- La configuración del archivo PDF creada por el servicio de filmación es idéntica a la configuración del estilo **PDF para preimpresión**. Si desea obtener información sobre la configuración del estilo **PDF para preimpresión**, consulte "Almacenamiento de documentos como archivos PDF".
- 

### PARA IMPRIMIR EN UN ARCHIVO

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

- 4 Haga clic en la flecha del menú lateral y, a continuación, haga clic en uno de los comandos siguientes:
  - **Para Mac:** guarda el dibujo de forma que se pueda leer en un sistema Macintosh.
  - **Archivo único:** imprime las páginas en un único archivo.
  - **Páginas en archivos diferentes:** imprime las páginas en archivos distintos.
  - **Planchas en archivos diferentes:** imprime las planchas en archivos distintos.
- 5 Haga clic en **Imprimir**.
- 6 En el cuadro de lista **Guardar como archivos de tipo**, elija una de las opciones siguientes:
  - **Archivo de impresión:** guarda el archivo como un archivo **.prn**.
  - **Archivo PostScript:** guarda el archivo como un archivo **.ps**.
- 7 Elija la unidad y la carpeta donde desee guardar el archivo.
- 8 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.



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

---

#### **PARA LA CONFORMIDAD CON DSC**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **PostScript**.
- 3 Active la casilla de selección **Conformidad con DSC**.

#### **PARA INCLUIR UNA HOJA DE INFORMACIÓN DEL TRABAJO CON EL TRABAJO DE IMPRESIÓN**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Varios**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir hoja de información de trabajos**.
- 4 Haga clic en **Configuración de información**.
- 5 En el área **Información**, desactive las opciones que desee.
- 6 En el área **Destino**, active una de las opciones siguientes:
  - **Enviar a archivo**
  - **Enviar a impresora**

#### **OPERACIONES CON DISEÑOS DE IMPOSICIÓN**

Los diseños de imposición permiten imprimir más de una página de un documento en cada 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 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 métodos. 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 ordena 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 ficha **Diseño**.
- 3 Elija un diseño de imposición en el cuadro de lista **Diseño de imposición**.



- El diseño que elija no afecta al documento original, sólo al modo en que se imprime.
- 

#### **PARA MODIFICAR UN DISEÑO DE IMPOSICIÓN**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Diseño**.
- 3 Elija un diseño de imposición en el cuadro de lista **Diseño de imposición**.
- 4 Haga clic en **Editar**.
- 5 Modifique la configuración que desee del diseño de imposición.
- 6 En la Barra de propiedades, haga clic en **Guardar diseño**.
- 7 Escriba un nombre para el diseño de imposición en el cuadro **Guardar como**.



- Cuando modifique un diseño de imposición, debe guardarlo con otro nombre; de lo contrario, se sobrescribirá la configuración de un diseño de imposición preestablecido.
-

#### PARA SELECCIONAR UN MÉTODO DE ENCUADERNACIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 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 sea a doble cara, haga clic en el botón **Una/Dos caras**.
- 5 En el cuadro de lista **Modo de encuadernación**, seleccione uno de los métodos de encuadernación siguientes:
  - **Encuadernación sin costura**
  - **Encuadernación a caballete**
  - **Intercalar y cortar**
  - **Encuadernación personalizada**



- Si elige **Encuadernación sin costura** o **Encuadernación personalizada**, escriba un valor en el cuadro correspondiente.
- Si hace clic en **Una/Dos caras** para la impresión a doble cara y va a imprimir en un dispositivo que 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** ▶ **Presentación preliminar**.
- 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** 
  - **Orden automático secuencial** 
  - **Orden automático clonado** 

Si desea ordenar manualmente la numeración de las páginas, haga clic en la página y especifique el número en el cuadro **Número de secuencia de página**.
- 5 Elija un ángulo en el cuadro de lista **Rotación de página**.

#### PARA MODIFICAR LOS MEDIANILES

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 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** 
  - **Medianiles iguales** 
- 5 Haga clic en uno de los botones siguientes:
  - **Ubicación de corte** 
  - **Ubicación de pliegue** 



- Si se hace clic en el botón **Medianiles iguales**, se debe especificar un valor en el cuadro **Tamaño de medianil**.
- Los medianiles se pueden modificar sólo si se ha seleccionado un diseño de imposición con dos o más páginas transversales y hacia abajo.

#### PARA AJUSTAR LOS MÁRGENES

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 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** 
  - **Igualar márgenes** 



- Si se hace clic en el botón **Igualar márgenes**, se deben especificar valores en los cuadros **Márgenes superior/izquierdo**.
- Cuando se prepara un trabajo para una imprenta comercial, el servicio de filmación puede solicitar tamaños mínimos de los márgenes, por ejemplo, para las marcas de impresora.

#### IMPRESIÓN DE MARCAS DE IMPRESORA

Las marcas de impresora proporcionan información en una página sobre cómo debería imprimirse un trabajo. Es posible definir marcas de corte/plegado, límites de sangría y marcas de registro; imprimir marcas de corte/plegado compuestas, marcas de calibración de color y escalas de densitómetro; así como incluir números de página e información del archivo, como el nombre del trabajo y la fecha. 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.
- **Límite de sangría:** determina cuánto puede sobrepasar una imagen las marcas de corte. Si utiliza una sangría para extender el trabajo de impresión hasta el borde de la página, debe establecer un límite de sangría. La sangría requiere que el tamaño del papel en el que se imprima sea superior al tamaño del papel final que se desea, y el trabajo de impresión debe sobrepasar el borde del tamaño del papel final.
- **Marcas de registro:** son necesarias para alinear la película para pruebas o las planchas de impresión en una imprenta de color. Estas marcas se imprimen en cada hoja de una separación de color.
- **Barras de calibración de color:** son escalas de colores que se imprimen en cada hoja de una separación de color y aseguran la reproducción exacta de los colores. Para ver las barras de calibración, el tamaño de la página del trabajo de impresión debe ser superior al de la página del trabajo que se vaya a imprimir.
- **Escala de densitómetro:** consiste en una serie de cuadros grises, ordenados de más claros a más oscuros. Estos cuadros son necesarios para probar la densidad de las imágenes de medios tonos. La escala de densitómetro se puede colocar en cualquier lugar de la página. También puede personalizar los niveles de gris que aparecen en cada uno de los siete cuadrados de la escala de densitómetro.
- **Números de página:** ayudan a organizar las páginas de una imagen que no incluye números de página, o bien, los números de página no corresponden a las páginas reales.
- **Información del archivo:** imprime información sobre el archivo, como el perfil de color; la configuración de medios tonos; el nombre, y la fecha y hora en que se creó la imagen; el número de plancha; y el nombre del trabajo.

#### **PARA IMPRIMIR MARCAS DE CORTE Y PLEGADO**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
- 3 Active la casilla de selección **Marcas de corte/plegado**.

Si desea imprimir únicamente las marcas de corte/plegado exteriores, active la casilla de selección **Sólo exteriores**.



- Para imprimir marcas de corte y plegado, el papel en el que se imprima debe ser 1,3 cm. mayor por todos los lados que el tamaño de página de la imagen que se vaya a imprimir.
-



- Para establecer marcas de corte y plegado, consulte “Para modificar los medianiles”.
- 

#### **PARA IMPRIMIR MARCAS DE CORTE/PLEGADO COMPUESTAS**

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Global** y haga clic en **Imprimiendo**.
- 3 Elija **Marcas de corte compuestas** en la lista **Opción**.
- 4 Elija **Salida en CMYK** en la lista **Configuración**.

#### **PARA DEFINIR UN LÍMITE DE SANGRÍA**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Diseño**.
- 3 Active la casilla de selección **Límite de sangría**.
- 4 Escriba un límite de sangría en el cuadro **Límite de sangría**.



- Normalmente, un límite de sangría entre 3,2 y 6,3 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 Active el botón **Imprimir marcas de registro**.
- 4 Elija un estilo de marca de registro en el cuadro de lista **Estilo**.



- Para imprimir marcas de registro, el papel en el que se imprima debe ser 1,3 cm. mayor por todos los lados que el tamaño de página de la imagen que se vaya a imprimir.
- 

#### **PARA IMPRIMIR BARRAS DE CALIBRACIÓN DE COLOR Y ESCALAS DE DENSITÓMETRO**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
- 3 En el área **Barras de calibración**, active cualquiera de las casillas de selección siguientes:
  - **Barra de calibración de color**
  - **Escalas de densitómetro**

Si desea personalizar los niveles de gris en uno de los cuadrados de la escala de densitómetro, elija un número de la lista **Densidades** (valores más bajos representan cuadrados más claros) y escriba una nueva densidad para ese cuadro.

#### **PARA IMPRIMIR LOS NÚMEROS DE PÁGINA**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir números de página**.

Si desea colocar el número dentro de la página, active la casilla de selección **Posición dentro de la página**.

#### **PARA IMPRIMIR LA INFORMACIÓN SOBRE EL ARCHIVO**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir información de archivo**.
- 4 Escriba un nombre de trabajo en el cuadro **Nombre de trabajo/información**.

Si desea colocar la información del archivo dentro de la página, active la casilla de selección **Posición dentro de la página**.

#### **PARA COLOCAR LAS MARCAS DE IMPRESORA**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Presentación preliminar**.
- 2 Haga clic en la herramienta **Ubicación de marcas** .
- 3 En la Barra de propiedades, haga clic en el botón **Ubicación automática del rectángulo de marca**.
- 4 Escriba valores en los cuadros **Rectángulo para alinear marcas**.



- También puede cambiar la posición de las marcas de impresora si, en la ventana de presentación preliminar, hace clic en un icono de marca de impresora y arrastra la caja delimitadora.
  - Si desea pegar las marcas de impresora a la caja delimitadora de los objetos en lugar de a la caja delimitadora de la página, haga clic en la ficha **Preimpresión** del cuadro de diálogo **Imprimir** y active el botón **Marcas en objetos**.
- 

#### **MANTENIMIENTO DE VÍNCULOS OPI**

La interfaz OPI (interfaz abierta de preimpresión) permite utilizar imágenes de baja resolución como marcadores de posición para que las imágenes de alta resolución aparezcan en el trabajo final. Cuando el servicio de filmación recibe el archivo, el servidor OPI sustituye las imágenes de baja resolución por las de alta resolución.

#### **PARA MANTENER LOS VÍNCULOS OPI**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.

- 2 Haga clic en la ficha **PostScript**.
- 3 Active la casilla de selección **Mantener vínculos OPI**.



- La opción **Mantener vínculos OPI** sólo está disponible para dispositivos PostScript.
- Puede reducir el tiempo de trabajo si utiliza soluciones de servidor de gestión de la impresión y OPI, como Imation Color Central. Las muestras de baja resolución se crean automáticamente a partir de los originales de alta resolución y se introducen en CorelDRAW. Estos archivos contienen sus propios comentarios OPI, que el servidor Imation Color Central reconoce cuando recibe el trabajo y, a continuación, sustituirá la versión de alta resolución del archivo por la de baja resolución.

---

## IMPRESIÓN DE SEPARACIONES DE COLOR

Si va a enviar un trabajo en color a un servicio de filmación o a una imprenta, deberá crear las separaciones de color o dejar que lo hagan en dicho servicio. Las separaciones de color son necesarias porque una imprenta normal sólo aplica un color de tinta a una hoja de papel cada vez. Se puede especificar la impresión de las separaciones de color, incluido el orden en que se imprimen.

Las imprentas producen el color utilizando colores de cuatricromía, colores directos o ambos. En el momento de la impresión se pueden convertir los colores directos a colores de cuatricromía. Si desea obtener más información sobre los colores directos y de cuatricromía, consulte “Elección de los colores”.

Corel también admite Pantone Hexachrome, un tipo de proceso de impresión que aumenta el rango de colores imprimibles. Para un uso eficaz del color Pantone Hexachrome, se puede utilizar el color de cuatricromía Pantone Hexachrome. Consulte con el servicio de filmación si debe utilizar color Pantone Hexachrome.

Al definir pantallas de medios tonos para imprimir separaciones de color, se recomienda utilizar valores preestablecidos, ya que, de otro modo, las pantallas podrían definirse incorrectamente y se producirían patrones muaré y una reproducción del color deficiente. No obstante, si está utilizando una unidad de fotocomposición, es necesario que la tecnología de pantalla coincida con la unidad de fotocomposición que el servicio de filmación utilice. Antes de personalizar una pantalla de medios tonos, consulte con el servicio de filmación para determinar la definición correcta.

### PARA IMPRIMIR SEPARACIONES DE COLOR

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

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



- Aunque no se recomienda, se pueden imprimir las separaciones en color activando la casilla de selección **Imprimir separaciones en color** en el área **Opciones**.
  - Puede cambiar el orden en que se imprimen las separaciones de color; para ello, active la casilla de selección **Usar configuración avanzada**, haga clic en **Avanzada** y elija un orden en el cuadro de lista de órdenes.
- 

#### **PARA UTILIZAR EL COLOR DE CUATRICROMÍA PANTONE HEXACHROME**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de selección **Planchas Hexachrome** en el área **Opciones**.

#### **PARA CONVERTIR COLORES DIRECTOS EN COLORES DE CUATRICROMÍA**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de selección **Convertir colores directos a cuatricromía** en el área **Opciones**.



- La conversión de colores directos a colores de cuatricromía en el momento de la impresión no afecta al documento en sí, sólo a la forma en que se imprime.
- 

#### **PARA PERSONALIZAR UNA PANTALLA DE MEDIOS TONOS**

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de selección **Usar configuración avanzada**.
- 5 Haga clic en **Avanzada**.
- 6 Cambie cualquiera de las siguientes configuraciones:
  - **Tecnología de pantalla**
  - **Tipo de medios tonos**
  - **Resolución**



- 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.

## OPERACIONES CON SOBREIMPRESIÓN DE COLORES

La sobreimpresión superpone intencionadamente los colores, de forma que no se noten los pequeños problemas de alineación de las planchas de impresión. Para superponer colores y sobreimprimirlos, un color debe estar encima del 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 puede producir un objeto verde).

Asimismo, se puede conservar la configuración de sobreimpresión si se desea sobreimprimir los objetos de un documento. Es posible definir objetos específicos para sobreimprimirlos, así como sobreimprimir el relleno, el contorno, o ambos, de cada objeto. También se pueden sobreimprimir separaciones de color concretas, y especificar el orden de impresión y si se van a sobreimprimir los gráficos, el texto o ambos.

Los dos métodos para la sobreimpresión automática del color son sobreimprimir siempre el negro y la extensión automática. La opción Sobreimprimir siempre negro crea una sobreimpresión de color de forma que cualquier objeto que contenga un 95% de negro o más sobreimprima 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 servicio de filmación aconseja un valor de umbral de negro distinto del 95%.

Extensión automática crea la sobreimpresión de color asignando a un objeto un contorno del mismo color que su relleno y estableciendo que sobreimprima los objetos subyacentes. 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.

Para las opciones de sobreimpresión avanzadas, consulte “Especificación de la configuración de sobreimpresión en RIP”.

### PARA CONSERVAR LAS SOBREIMPRESIONES DEL DOCUMENTO

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de selección **Preservar las sobreimpresiones del documento** en el área **Sobreimpresión**.

### PARA SOBREIMPRIMIR OBJETOS SELECCIONADOS

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón en un objeto.
- 2 Haga clic en alguna de las opciones siguientes:

- Sobreimprimir relleno
- Sobreimprimir contorno

#### PARA SOBREIMPRIMIR SEPARACIONES DE COLOR SELECCIONADAS

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de selección **Usar configuración avanzada**.
- 5 Haga clic en **Avanzada**.
- 6 En el cuadro de diálogo **Configuración avanzada de separaciones**, elija una separación de color en el 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 ACTIVAR QUE EL NEGRO SIEMPRE SE SOBREIMPRIMA

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de selección **Sobreimprimir siempre negro** en el área **Sobreimpresión**.

#### PARA ESTABLECER EL UMBRAL DE SOBREIMPRESIÓN DE NEGRO

- 1 Haga clic en **Herramientas** ▶ **Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Global** y haga clic en **Impresión**.
- 3 Elija **Umbral de sobreimpresión de negro (PS)** en la lista **Opción**.
- 4 Elija un número en el cuadro de lista **Configuración**.

El número que elija 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 **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Imprimir separaciones**.
- 4 Active la casilla de selección **Extensión automática**.
- 5 Escriba un valor en el cuadro **Máximo**.
- 6 Active la casilla de selección **Anchura fija**.

El cuadro **Máximo** se transforma en el cuadro **Anchura** al activar la casilla de selección **Anchura fija**.

- 7 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 sea el color, mayor será el porcentaje del valor de sobreimpresión máximo; cuanto más oscuro sea el color, menor será el porcentaje de dicho valor.

## Especificación de la configuración de sobreimpresión en RIP

La sobreimpresión en RIP permite especificar configuración avanzada de sobreimpresión. Antes de seleccionar la sobreimpresión en RIP, compruebe que la impresora PostScript 3 que utiliza tiene opciones en RIP.

Puede seleccionar una anchura de sobreimpresión: la 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 neutral de los colores adyacentes. La densidad neutral indica la claridad u oscuridad de un color y ayuda a determinar cómo se extienden los colores adyacentes entre sí.

Es posible establecer el umbral en el que se creará una sobreimpresión mediante la especificación de un límite de sobreimpresión de etapa. Si los colores de sobreimpresión tienen una densidad neutral 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 neutral similar.



Ejemplos de posición de sobreimpresión de imágenes (de izquierda a derecha): extensión, regulador y objeto sobreimpreso.

### PARA SELECCIONAR UNA ANCHURA DE SOBREIMPRESIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Sobreimpresión en RIP**.
- 4 Haga clic en **Configuración**.
- 5 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 **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Sobreimpresión en RIP**.
- 4 Haga clic en **Configuración**.
- 5 En el cuadro de lista **Posición de sobreimpresión de imágenes**, elija de 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 usa cuando las imágenes y objetos adyacentes tienen una densidad neutral 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 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 UN UMBRAL

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Sobreimpresión en RIP**.
- 4 Haga clic en **Configuración**.
- 5 Escriba un valor en una o varias de las casillas de selección 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:** establece un valor de densidad neutral para la tinta de color negro.
  - **Límite de sobreimpresión movable:** indica la diferencia entre las densidades neutrales de los colores adyacentes en la que se ajusta (se mueve) una sobreimpresión, desde el lado más oscuro del borde de un color hacia la línea central. Cuando más bajo sea el límite de sobreimpresión movable, más gradual será la transición.



- 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 DEFINIR LAS TINTAS AL SOBREIMPRIMIR

- 1 Haga clic en **Archivo ▶ Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Sobreimpresión en RIP**.
- 4 Haga clic en **Configuración**.

- 5 Haga clic en **Tipo** y, para cada separación de color, seleccione una de las opciones siguientes:
  - **Transparente:** la tinta seleccionada no se sobreimprime, pero sí todo lo que hay debajo.
  - **Densidad neutral:** la densidad neutral 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 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 SELECCIONAR UNA REDUCCIÓN DEL COLOR DE SOBREIMPRESIÓN

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.
- 2 Haga clic en la ficha **Separaciones**.
- 3 Active la casilla de selección **Sobreimpresión en RIP**.
- 4 Haga clic en **Configuración**.
- 5 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.
- 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**.

---

#### IMPRESIÓN EN PELÍCULA

Es posible configurar los trabajos de impresión para producir imágenes en negativo. Las unidades de fotocomposición producen imágenes en película que es posible que deban convertirse en negativos dependiendo del dispositivo de impresión que vaya a utilizarse. Consulte con el servicio de filmación o la imprenta para determinar si es posible producir imágenes en película.

Se puede especificar que se imprima con la emulsión en el reverso. La impresión con la emulsión en el reverso produce las imágenes al revés en impresoras de escritorio.

#### PARA IMPRIMIR UN NEGATIVO

- 1 Haga clic en **Archivo** ▶ **Imprimir**.

- 2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
- 3 Active la casilla de selección **Invertir**.



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

#### **PARA ESPECIFICAR LA PELÍCULA CON LA EMULSIÓN EN EL REVERSO**

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

#### **REFERENCIA: IMPRESIÓN COMERCIAL**

Si utiliza servicios de impresión comercial para imprimir trabajos, es probable que emplee un servicio de filmación o una imprenta. El servicio de filmación convierte el archivo proporcionado en película o en planchas. La imprenta utiliza la película de un servicio de filmación para crear planchas de impresión.

Cuando prepare un trabajo de impresión para una imprenta comercial, puede enviar la salida en papel especial para filmación, o el trabajo en disco. Si envía el trabajo en disco, el servicio de filmación 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, hable primero con el servicio de filmación para averiguar qué formato de archivo y qué configuración del dispositivo de impresión resultan más adecuados. Proporcione siempre una impresión final del trabajo al servicio de filmación, aunque sólo 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 de impresión adecuado. Consulte las instrucciones del fabricante del dispositivo de impresión, o con el servicio de filmación o la imprenta que imprimirá el trabajo, para encontrar el mejor modo de configurar el controlador del dispositivo de impresión.

Métodos de encuadernación preestablecidos

Los métodos de encuadernación preestablecidos son los siguientes:

- **Encuadernación sin costura:** es el método empleado para encuadernar libros, mediante el cual se cortan las páginas individuales para separarlas y se pegan en el lomo. Por ejemplo, una guía telefónica se encuaderna normalmente mediante este método. También puede utilizar la encuadernación sin costura si desea que las páginas se impriman en una secuencia.
- **Encuadernación a caballete:** es un método mediante el cual las hojas se doblan y se introducen unas en otras. Un ejemplo de un documento encuadernado a caballete lo constituyen las revistas, que están grapadas en el lomo. Si utiliza la encuadernación a caballete, puede agrupar las páginas en uno o más caballetes separados. Normalmente, todas las páginas se imprimen como parte de una unidad de caballete que será grapada. Sin embargo, algunos libros se crean encuadernando

un número de piezas que están organizadas como secciones a caballete independientes y grapadas. Si va a crear un documento de este tipo, puede determinar el número de páginas que compondrá cada caballete.

- **Encuadernación de intercalación y corte:** es un método mediante el cual todas las signaturas que forman una copia del documento se intercalan y se apilan juntas. Las páginas se cortan para formar un número de pilas, que se apilan unas sobre las otras. Por ejemplo, en un documento de 32 páginas impreso con 4 páginas por signatura, la primera signatura contiene las páginas 1, 8, 16 y 24, la segunda signatura contiene las páginas 2, 9, 17 y 25, y así sucesivamente.

### **Impresión de separaciones de color**

Las separaciones de color se crean aislando primero cada elemento de color en un trabajo de impresión. A continuación, se utiliza cada elemento de color para crear una película o una plancha, que a su vez se emplea para aplicar un color de tinta a la hoja de papel.

Por ejemplo, un folleto publicitario puede precisar el uso de un color directo para representar fielmente el color corporativo y el uso de color de cuatricromía para reproducir escaneos de fotografías. Cada color directo adicional requiere película, planchas y tintas adicionales, más la impresión de cinco o seis colores, lo cual incrementa el coste de impresión. El número de colores que desee utilizar es el factor principal para decidir qué método emplear.

Es posible trabajar sobre diferentes elementos del documento con diferentes paletas y modelos de color. Al final, sin embargo, todos los colores deben imprimirse con tintas de color directo y de cuatricromía. Los colores definidos con los modelos RGB o HSB se convierten automáticamente a valores CMYK (cuatricromía) al imprimir.

### **Sobreimpresión de color**

La sobreimpresión de color es necesaria para compensar un registro impreciso del color producido cuando las planchas de impresión empleadas para imprimir cada color, denominadas separaciones de color, no están perfectamente alineadas. Este registro impreciso provoca la aparición involuntaria de pequeñas franjas blancas entre colores adyacentes. La sobreimpresión se logra solapando intencionadamente los colores, de forma que no se noten los pequeños problemas de alineación. Para superponer colores y sobreimprimirlos, un color debe estar encima del 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 puede producir un objeto verde).

Dependiendo de las opciones de sobreimpresión de color que elija, ésta podría afectar sólo al contorno de un objeto o a su relleno. Esto significa que, si establece que un objeto con un contorno rojo sobreimprima sólo su contorno, se imprimirán las partes de otro objeto que estén tapadas por el contorno del primer objeto. Este solapamiento crea una sobreimpresión de color. Muchos servicios de filmación prefieren crear esta sobreimpresión de color personalmente mediante un programa especializado. Consulte con el servicio de filmación acerca de dicha posibilidad si no conoce este proceso.

## **Desde aquí**

<b>Si desea obtener más información sobre...</b>	<b>En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...</b>
Aplicación de estilos de impresión	impresión, aplicación de estilos de impresión
Ajustes de los trabajos de impresión	impresión, ajuste
Impresión exacta de los colores	colores, impresión exacta
Impresión en un dispositivo PostScript	impresión, impresora PostScript
Utilización del asistente Imprimir fusión	imprimir fusión, asistente
Configuración de pantallas de medios tonos	pantallas de medios tonos, impresión
Mantenimiento de vínculos OPI	impresión, vínculos OPI
Impresión de separaciones de color	separaciones de color, impresión
Operaciones con sobreimpresión de colores	sobreimpresión
Impresión en película	impresión, en película



# Índice

## A

acciones . . . . .	21	comprobación . . . . .	39
deshacer . . . . .	21	fotograma a fotograma . . . . .	39
deshacer y rehacer . . . . .	21	mezcla a lo largo de un trayecto . . . . .	38
especificación de niveles de deshacer . . . . .	22	previsualización . . . . .	39
rehacer . . . . .	21	repetición. . . . .	42
repetición. . . . .	21	animación de mezclas . . . . .	37
administración		animación de objetos . . . . .	35
color . . . . .	127 - 128	animación fotograma a fotograma . . . . .	39
administración de color . . . . .	123, 127	apertura de archivos . . . . .	14
estilos . . . . .	126	aplicación	
explicación . . . . .	128	rellenos de patrón . . . . .	111
Administrador de objetos . . . . .	105	rellenos de patrón de dos colores . . . . .	112
visualización de estados de imagenes cambiantes . . . . .	105	rellenos de patrón de mapa de bits. . . . .	113
Administrador de vínculos		rellenos de patrón en color . . . . .	113
uso para comprobar vínculos . . . . .	107	rellenos de textura . . . . .	113 - 114
agujeros		rellenos degradados. . . . .	110
creación con subtrayectos . . . . .	99	rellenos uniformes . . . . .	109
ajuste		aplicación de escala a los objetos . . . . .	72
trabajos de impresión . . . . .	215	según porcentajes especificados . . . . .	72
ajuste de texto. . . . .	199	aplicación de negrita . . . . .	162
ajuste del espaciado . . . . .	199	aplicación de zoom . . . . .	25
alrededor de caja delimitadora . . . . .	199	aumento . . . . .	25
alrededor de curvas. . . . .	199	introducción . . . . .	25
alrededor de objetos o texto . . . . .	200	reducción. . . . .	25
estilo cuadrado . . . . .	199	archivo	
estilo de silueta . . . . .	199	impresión en . . . . .	223
alineación		archivos	
texto. . . . .	170	importación . . . . .	15
alineación de objetos		archivos importados	
con la cuadrícula . . . . .	23	recuperación de animación . . . . .	39
almacenamiento		arcos. . . . .	60
copias. . . . .	20	cambio de dirección . . . . .	60
en una versión anterior . . . . .	20	dibujo. . . . .	60
películas . . . . .	20	armonías	
almacenamiento de animaciones repetidas. . . . .	43	color. . . . .	119
almacenamiento de películas . . . . .	20	armonías de color . . . . .	117
amarillo . . . . .	127	asignación de forma. . . . .	91, 93, 95, 97, 99
ampliación . . . . .	25, 212	objetos . . . . .	91, 93, 95, 97, 99
dibujos . . . . .	25	asignación de formato al texto de párrafo . . . . .	163
objetos . . . . .	25	introducción. . . . .	163
presentación preliminar. . . . .	212	asignación de tamaño a los objetos. . . . .	72
anchura de sobreimpresión . . . . .	236	directamente . . . . .	72
ángulo de rotación		especificando valores. . . . .	72
interpolación . . . . .	36	asistencia técnica	
anidación		registro . . . . .	5
objetos PowerClip . . . . .	97	asistente	
animación . . . . .	31, 33, 35, 37, 39, 41, 43	Imprimir fusión . . . . .	221
almacenamiento de objetos repetidos . . . . .	43	preparación para el servicio de filmación . . . . .	223
cambio de la forma de un objeto. . . . .	37	aumento de la duración de un objeto . . . . .	32
		aumento de límites de imágenes . . . . .	152

desactivación . . . . .	152	objetos con envolturas . . . . .	93
especificación de cantidad . . . . .	152	cambios . . . . .	21
aviso de gama . . . . .	119	deshacer y rehacer . . . . .	21
activación . . . . .	125	capas	
ayuda . . . . .	5	impresión . . . . .	210
Ayuda contextual . . . . .	6	caracteres especiales . . . . .	172
Ayuda en línea . . . . .	6	adición a texto . . . . .	172
Ayuda contextual		adición a texto como objetos de texto . . . . .	173
acceso . . . . .	6	adición a texto como objetos gráficos . . . . .	173
Ayuda emergente		caracteres no imprimibles . . . . .	174
visualización . . . . .	7	casillas de selección	
Ayuda en línea		creación . . . . .	101, 103, 105, 107
acceso . . . . .	6	centro de distorsiones . . . . .	91
azul . . . . .	127	cambio . . . . .	91
		centrado . . . . .	91
		cian . . . . .	127
		cierre	
		paletas de colores personalizadas . . . . .	121
<b>B</b>		círculos . . . . .	60
bandas		dibujo . . . . .	60
comprobación en rellenos degradados . . . . .	219	clipart . . . . .	14
barra de herramientas		clonación . . . . .	79
repasso . . . . .	7	especificación de objetos maestros . . . . .	79
biseles . . . . .	134	mezclas . . . . .	80
ajuste en extrusiones de mapa de bits . . . . .	140	objetos . . . . .	79
aplicación a extrusiones de mapa de bits . . . . .	140	volver al objeto maestro . . . . .	80
aplicación a extrusiones de vector . . . . .	134	CMYK . . . . .	127
blanco . . . . .	127	salida de mapas de bits como . . . . .	217
bloqueo . . . . .	97	colocación . . . . .	211
contenedores de objetos PowerClip . . . . .	98	trabajo de impresión . . . . .	211
contenido de objetos PowerClip . . . . .	97-98	color . . . . .	106, 117, 119, 121, 123, 125, 127, 129
botones . . . . .	45, 47, 49, 104	asignación a zonas interactivas . . . . .	106
creación para la Web . . . . .	104	CMYK . . . . .	127
edición para la Web . . . . .	104	componentes . . . . .	127
modificación . . . . .	47	definición para hipergráficos . . . . .	105
modificación de estados de imagen cambiante . . . . .	48	Escala de grises . . . . .	127
previsualización . . . . .	47	HSB . . . . .	127
visualización de estados . . . . .	105	operaciones con. . . . .	117, 119, 121, 123, 125, 127, 129
botones animados . . . . .	47	RGB . . . . .	127
botones de radio		color de contorno	
creación . . . . .	101, 103, 105, 107	elección . . . . .	117, 119
botones Web		color de relleno	
adición de sonido . . . . .	49	elección . . . . .	117, 119
brillo . . . . .	127	color y tono . . . . .	155
búsqueda		efecto Brillo-Contraste-Intensidad . . . . .	155
palabras . . . . .	179	efecto Color selectivo . . . . .	155
búsqueda de palabras		efecto Curva tonal . . . . .	155
personalización . . . . .	182	efecto Desaturar . . . . .	155
		efecto Ecuilización de niveles . . . . .	155
		efecto Ecuilización local . . . . .	155
		efecto Equilibrio de color . . . . .	155
		efecto Gamma . . . . .	155
		efecto Matiz-Saturación-Luminosidad . . . . .	155
		efecto Proporción muestra/destino . . . . .	155
<b>C</b>			
caja de herramientas			
descripción . . . . .	8		
cámara digital . . . . .	151		
carga de imágenes de mapa de bits . . . . .	151-152		
cambio de forma			

colores . . . . .	133, 155	transparencias . . . . .	147 - 148
ajuste de brillo . . . . .	155	conversión en texto artístico . . . . .	160
ajuste de luminosidad . . . . .	155	copia	
ajuste de oscuridad . . . . .	155	transparencias . . . . .	149
apagados en pantalla . . . . .	123, 126	copia de seguridad automática . . . . .	20
aplicación a extrusiones de vector . . . . .	138	Corel Corporation	
cambio entre modos de color . . . . .	155	acerca de . . . . .	3
contornos en siluetas . . . . .	133	Corel R.A.V.E.	
corrección . . . . .	125	desinstalación . . . . .	4
creación . . . . .	119 - 120	instalación . . . . .	4
cuatricromía . . . . .	117, 232	introducción . . . . .	3, 5, 7, 9, 11
directos . . . . .	117, 232	CorelDRAW	
elección . . . . .	117	registro . . . . .	5
en modo CMYK . . . . .	155	corrección de colores . . . . .	125
en modo RGB . . . . .	155	Corrector ortográfico	
especificación de la progresión en mezclas . . . . .	83	cambio de idioma . . . . .	195
especificación de la velocidad de aceleración . . . . .	83	opciones . . . . .	175
impresión exacta . . . . .	217	personalizar . . . . .	175, 180
intercambio . . . . .	118 - 120	corte de rellenos . . . . .	216
mezcla . . . . .	120	impresión . . . . .	216
progresión en mezclas . . . . .	80	creación . . . . .	117
reemplazo . . . . .	155	colores . . . . .	119 - 120
reproducción . . . . .	123	paletas de colores personalizadas . . . . .	121
colores colindantes		pinceladas . . . . .	56 - 57
elección . . . . .	118	creación de animación . . . . .	31, 33, 35, 37, 39, 41, 43
colores de cuatricromía . . . . .	117, 232	creación de botones animados . . . . .	47
conversión en . . . . .	232	creación de efectos de imagen cambiante . . . . .	45, 47, 49
PANTONE Hexachrome . . . . .	232	creación de imágenes cambiantes . . . . .	45
colores directos . . . . .	117, 232	creación de películas . . . . .	13
conversión en cuatricromía . . . . .	232	cuadrados . . . . .	59
colores en pantalla apagados. . . . .	123, 126	dibujo . . . . .	59
colores predeterminados de relleno		redondeo de esquinas . . . . .	59 - 60
elección . . . . .	115	cuadrícula	
para objetos . . . . .	115	cambio a puntos . . . . .	23
para texto artístico . . . . .	115	configuración . . . . .	23
para texto de párrafo . . . . .	115	configuración de la distancia entre líneas o puntos . . . . .	23
comandos . . . . .	21	encajar objetos . . . . .	23 - 24
deshacer . . . . .	21	especificación de la frecuencia . . . . .	23
rehacer . . . . .	21	especificación del espaciado . . . . .	23
repetición . . . . .	21	visualización y ocultación . . . . .	23
combinación . . . . .	171	cuadrícula de colores . . . . .	119 - 120
marcos de texto de párrafo . . . . .	171	cuadrículas . . . . .	63
componentes		dibujo . . . . .	63
color . . . . .	127	curvas . . . . .	94
instalación . . . . .	4	anchura . . . . .	56
Comprobaciones previas . . . . .	213	conversión de objetos . . . . .	94
configuración de impresión . . . . .	213	curvas abiertas	
configuración avanzada . . . . .	124	rellenado . . . . .	116
exportación . . . . .	124	curvas tonales preestablecidas	
importación . . . . .	124	carga . . . . .	156
impresoras . . . . .	125		
configuración de página . . . . .	20		
eliminación del fondo . . . . .	20		
congelación		<b>D</b>	
		definición de la duración de un objeto . . . . .	32

degradada			
tipos de transparencia . . . . .	145	corazón . . . . .	64
degradado . . . . .	110 - 111	cuadrados . . . . .	59
descentrado . . . . .	85	cuadrículas . . . . .	63
del trayecto de la línea de diseminación . . . . .	87	desde el centro hacia afuera . . . . .	60 - 61, 63
líneas de objetos diseminados . . . . .	87	elipses . . . . .	60
objetos diseminados . . . . .	85	espirales logarítmicas . . . . .	62 - 63
descripción		espirales simétricas . . . . .	62 - 63
barra de herramientas . . . . .	7	estrellas . . . . .	61, 64
caja de herramientas . . . . .	8	explosión . . . . .	64
deshacer . . . . .	21	flechas . . . . .	64
acciones . . . . .	21	notas . . . . .	64
especificación de niveles . . . . .	22	perfectas . . . . .	64
desinstalación de Corel R.A.V.E. . . . .	5	polígonos . . . . .	61
desplazamiento . . . . .	70	predefinidas . . . . .	64
especificación de distancias . . . . .	71	rayo . . . . .	64
microdesplazamiento de objetos . . . . .	70	rectángulos . . . . .	59
objetos . . . . .	70	sectores circulares . . . . .	60
objetos por fracción de la distancia . . . . .	71	símbolo de diagrama de flujo . . . . .	64
por distancia . . . . .	71	simétrico . . . . .	61
superdesplazamiento de objetos . . . . .	70	dibujo de rectángulos . . . . .	59
dibujo		redondeo de esquinas . . . . .	60
ampliación . . . . .	25	dibujos . . . . .	26
aplicación de zoom . . . . .	25	desplazamiento . . . . .	26
desplazamiento . . . . .	25	distinta perspectiva . . . . .	26
líneas . . . . .	53, 55, 57	previsualización . . . . .	26
líneas a mano alzada . . . . .	53 - 55, 57	DIC . . . . .	117
líneas Bézier . . . . .	53, 55, 57	dirección	
líneas caligráficas . . . . .	53, 55, 57	cambio en arcos . . . . .	60
líneas curvas . . . . .	53 - 54	cambio en sectores circulares . . . . .	60
líneas de pincel . . . . .	53, 55 - 57	diseminación . . . . .	85
líneas preestablecidas . . . . .	53, 55, 57	líneas . . . . .	53, 55, 57, 85
líneas rectas . . . . .	53 - 54	objetos . . . . .	85
líneas sensibles a la presión . . . . .	53, 55 - 57	diseminador de objetos . . . . .	85
pinceladas . . . . .	53, 55, 57	diseño	
trazos de medios artísticos . . . . .	53, 55, 57	trabajos de impresión . . . . .	211
visualización . . . . .	25	diseños de imposición . . . . .	224
dibujo de cuadrados . . . . .	59	edición . . . . .	225
redondeo de esquinas . . . . .	60	edición de configuración . . . . .	226
dibujo de cuadrículas		impresión . . . . .	224
división en rectángulos . . . . .	63	márgenes . . . . .	227
número de columnas . . . . .	63	medianiles . . . . .	226
número de filas . . . . .	63	organización de páginas . . . . .	226
dibujo de espirales . . . . .	62 - 63	preestablecidos . . . . .	225
con dimensiones iguales . . . . .	63	disposición en mosaico . . . . .	211
logarítmicas . . . . .	62 - 63	trabajo de impresión . . . . .	211
simétricas . . . . .	62 - 63	distorsiones Cremallera . . . . .	92
velocidad de expansión . . . . .	62 - 63	aleatorias . . . . .	92
dibujo de formas . . . . .	59, 61, 63, 65	DSC	
ángulo recto . . . . .	64	conformidad . . . . .	224
arcos . . . . .	60	duración . . . . .	32
cambio de forma . . . . .	62	aumento . . . . .	32
círculos . . . . .	60	final del objeto . . . . .	32
con glifos . . . . .	64	inicio del objeto . . . . .	32

<b>E</b>	
edición	
paletas de colores personalizadas . . . . .	122
edición de imágenes . . . . .	152
mapas de bits . . . . .	152
efecto sensible a la presión	
con ratón y con teclado . . . . .	56
efectos de animación	
repetición . . . . .	48
efectos de color y tono . . . . .	155
aplicación . . . . .	155 - 156
efectos de distorsión . . . . .	91
aplicación . . . . .	91 - 92
aplicación a objetos distorsionados . . . . .	91
borrado . . . . .	93
cambio del centro . . . . .	91
copia a un objeto . . . . .	93
cremallera . . . . .	91 - 92
distorsiones Cremallera aleatorias . . . . .	92
eliminación . . . . .	93
empujar y tirar . . . . .	91 - 92
torbellino . . . . .	91 - 92
efectos de imagen cambiante	
creación . . . . .	45, 47, 49
efectos especiales . . . . .	153
3D . . . . .	153
adición de filtros de conexión . . . . .	154
administración de filtros de conexión . . . . .	155
aplicación . . . . .	154
aplicación a imágenes de mapa de bits . . . . .	153
Creativo . . . . .	153
Desenfocar . . . . .	153
Distorsionar . . . . .	153
filtro de conexión . . . . .	153
Perfilar . . . . .	153
Ruido . . . . .	153
Silueta . . . . .	153
Transformación de color . . . . .	153
Trazos artísticos . . . . .	153
efectos tridimensionales . . . . .	131, 133, 135, 137, 139, 141, 143
aplicación . . . . .	131, 133, 135, 137, 139, 141, 143
extrusiones de vector . . . . .	134
para extrusiones de mapa de bits . . . . .	139
perspectivas . . . . .	133
siluetas . . . . .	131
sombras . . . . .	141
elección de colores . . . . .	117
con un visor de color . . . . .	119
con una paleta de colores fija . . . . .	118
con una paleta de colores personalizada . . . . .	118
utilizando armonías de color . . . . .	119
utilizando mezclas de colores . . . . .	120
eliminación	
pinceladas . . . . .	57
rellenos . . . . .	115
elipses . . . . .	60
dibujo . . . . .	60
encajar	
cuadrícula . . . . .	23 - 24
líneas guía . . . . .	24 - 25
envolturas . . . . .	93
adición de nuevas . . . . .	93
ajuste de objetos . . . . .	93
aplicación . . . . .	93
aplicación de varias . . . . .	93
asignación de forma . . . . .	93
cambio del modo de asignación . . . . .	93
conversión a curvas . . . . .	93
copia . . . . .	93
creación . . . . .	93
eliminación . . . . .	93
líneas rectas . . . . .	93
modificación . . . . .	93
preestablecidas . . . . .	93
restablecimiento . . . . .	93
trabajo con nodos y segmentos . . . . .	93
uso para asignar forma a objetos . . . . .	93
envolturas preestablecidas . . . . .	93
escala . . . . .	211
trabajo de impresión . . . . .	211
escala de grises	
impresión de trabajos en color en . . . . .	216
salida de mapas de bits como . . . . .	217
Escala de grises . . . . .	127
escalas de densitómetro	
impresión . . . . .	229
escaneo de imágenes . . . . .	151, 153, 155, 157
mapas de bits . . . . .	151 - 153, 155, 157
espirales . . . . .	62
dibujo de espirales logarítmicas . . . . .	62 - 63
dibujo de espirales simétricas . . . . .	62 - 63
esquinas . . . . .	60
redondeo . . . . .	60
estado de imagen cambiante	
repetición . . . . .	49
estados de imagen cambiante . . . . .	45
copia . . . . .	48
eliminación . . . . .	48
modificación . . . . .	48
repetición . . . . .	49
estilo de redacción . . . . .	184
estilos	
administración de color . . . . .	126
estilos de impresión . . . . .	214
aplicación . . . . .	214
creación . . . . .	214
edición . . . . .	214

selección . . . . .	214
estrellas . . . . .	61
cambio de forma . . . . .	61 - 62
cambio del número de puntas . . . . .	61 - 62
cambios simétricos . . . . .	61
conversión a polígonos . . . . .	61 - 62
dibujo . . . . .	61
dibujo simétrico . . . . .	61
perfilado de puntas . . . . .	61 - 62
etapas de degradado . . . . .	215
aumento . . . . .	220
impresión . . . . .	215
exportación . . . . .	
películas . . . . .	205, 207
películas a formato de archivo Macromedia Flash . . . . .	206
películas a formato de archivo QuickTime . . . . .	205
películas a formato GIF . . . . .	205
películas a formato Vídeo para Windows . . . . .	205
extracción . . . . .	
contenido de objetos PowerClip . . . . .	97 - 98
extremos . . . . .	94
extrusiones . . . . .	134
aplicación a imágenes de mapa de bits . . . . .	139
aplicación de extrusiones de mapa de bits . . . . .	139
de vector . . . . .	134
extrusiones de mapa de bits . . . . .	139
adición de rellenos . . . . .	140
aplicación . . . . .	139
aplicación de biseles . . . . .	140
aplicación de luz ambiental . . . . .	140
aplicación de puntos de luz . . . . .	141
cambio de resolución . . . . .	139
colocación . . . . .	139 - 140
creación . . . . .	139
definición de profundidad . . . . .	140
eliminación . . . . .	139
modificación . . . . .	140
representación . . . . .	139
rotación . . . . .	140
extrusiones de vector . . . . .	134
ajuste de fuentes de luz . . . . .	138
aplicación . . . . .	137
aplicación de fuentes de luz . . . . .	138
aplicación de preestablecidas . . . . .	137
aplicación de rellenos . . . . .	138
aplicación de rellenos degradados . . . . .	138
aplicación de rellenos sólidos . . . . .	138
biseles . . . . .	134
bloqueo de puntos de fuga . . . . .	139
copia . . . . .	137
creación . . . . .	134
eliminación . . . . .	137
relleno . . . . .	138

## F

filtros de conexión . . . . .	153
activación . . . . .	153, 155
adición . . . . .	154
adición en CorelDRAW . . . . .	153
administración . . . . .	155
desactivación . . . . .	153, 155
eliminación . . . . .	153, 155
FOCOLTONE . . . . .	117
fondo . . . . .	
a partir de una imagen de mapa de bits . . . . .	19
creación . . . . .	19
eliminación . . . . .	20
fondo de película . . . . .	18
formas . . . . .	59, 61, 63, 65
adición de texto . . . . .	64 - 65
dibujo . . . . .	59, 61, 63, 65
etiquetado . . . . .	64
formas cerradas . . . . .	
dibujo a mano alzada . . . . .	53 - 54
formas perfectas . . . . .	59, 61, 63, 65
dibujo . . . . .	59, 61, 63 - 65
formas predefinidas . . . . .	64
adición de texto . . . . .	65
básicas . . . . .	64
diagramas de flujo . . . . .	64
dibujo . . . . .	64
estrellas . . . . .	64
flechas . . . . .	64
modificación de forma . . . . .	64
modificación mediante glifos . . . . .	64
notas . . . . .	64
formatos de archivo . . . . .	
elección . . . . .	103
formularios . . . . .	
activación para Internet . . . . .	102
fotogramas clave . . . . .	33
adición . . . . .	41
desplazamiento . . . . .	41
eliminación . . . . .	41
fuentes Type 1 . . . . .	221
descarga . . . . .	221

## G

gama . . . . .	117
GIF animado . . . . .	39
glifos . . . . .	64
formas con . . . . .	64
formas sin . . . . .	64
uso para modificar formas predefinidas . . . . .	64
gráficos . . . . .	172
adición de texto . . . . .	172



configuración de Comprobaciones previas . . . . .	213	reducción de complejidad de curvas . . . . .	220
configuración de sobreimpresión en RIP . . . . .	235	salida de mapas de bits en color . . . . .	217
conservación de sobreimpresiones . . . . .	233	selección de anchura de sobreimpresión . . . . .	236
conversión en cuatricromía . . . . .	232	selección de archivos PPD . . . . .	218
corte de rellenos . . . . .	216	selección de estilos . . . . .	214
creación de estilos . . . . .	214	separaciones de color . . . . .	213, 231
definición de opciones de advertencia . . . . .	220	sobreimpresión . . . . .	233
definición de propiedades de la impresora . . . . .	209	sobreimpresión de negro . . . . .	234
definición de tintas para sobreimpresión . . . . .	237	sobreimpresión de objetos seleccionados . . . . .	233
definición del límite de sangría . . . . .	229	sobreimpresión de separaciones de color . . . . .	234
descarga de fuentes Type 1 . . . . .	221	submuestreo de mapas de bits . . . . .	216
diseño . . . . .	211	trabajos en negro o escala de grises . . . . .	216
diseños de imposición . . . . .	224	umbral de salida de mapas de bits . . . . .	216
diseños de imposición preestablecidos . . . . .	225	umbral de sobreimpresión de negro . . . . .	234
disposición en mosaico del trabajo . . . . .	211	vectores . . . . .	210
DSC . . . . .	224	vínculos OPI . . . . .	230
edición de diseños de imposición . . . . .	225 - 226	visualización de gráficos . . . . .	213
edición de estilos . . . . .	214	impresión comercial . . . . .	222 - 223, 239
emulsión en el reverso . . . . .	239	encuadernación . . . . .	239
en archivo . . . . .	223	impresión de fusión	
en impresora PostScript . . . . .	218	creación de campos de datos . . . . .	222
en película . . . . .	238	edición de campos de datos . . . . .	222
escala del trabajo . . . . .	211	impresora compuesta . . . . .	123, 128
escalas de densitómetro . . . . .	229	configuración avanzada . . . . .	125
especificación de posición de sobreimpresión		impresora de separaciones . . . . .	123
de imágenes . . . . .	236	configuración avanzada . . . . .	125
especificación del umbral de sobreimpresión . . . . .	237	impresoras . . . . .	123
etapas de degradado . . . . .	215, 220	compuestas . . . . .	123
extensión automática . . . . .	235	configuración avanzada . . . . .	125
fuentes de mapa de bits . . . . .	221	separaciones . . . . .	123
fusión . . . . .	222	Imprimir fusión	
hoja de información del trabajo . . . . .	224	asistente . . . . .	221
impresora PostScript . . . . .	218	información del archivo	
información del archivo . . . . .	230	impresión . . . . .	230
mapas de bits . . . . .	210	inicio de Corel R.A.V.E. . . . .	5
mapas de bits en porciones . . . . .	216	inicio de proyectos de películas . . . . .	14
marcas de corte . . . . .	228	instalación de componentes . . . . .	4
marcas de corte compuestas . . . . .	229	instalación de Corel R.A.V.E. . . . .	4
marcas de impresora . . . . .	227	intercambio de colores . . . . .	118 - 120
marcas de plegado . . . . .	228	Internet	
marcas de plegado compuestas . . . . .	229	almacenamiento de imágenes . . . . .	103
marcas de registro . . . . .	229	creación de texto . . . . .	102
márgenes . . . . .	227	interpolación . . . . .	33
modificación de medianiles . . . . .	226	ángulo de rotación . . . . .	36
negativos . . . . .	238	movimiento a lo largo de un trayecto . . . . .	36
números de página . . . . .	230	interpolación de objetos . . . . .	35
ocultación de gráficos . . . . .	213		
organización de páginas de diseño de imposición . . . . .	226		
orientación de página . . . . .	212		
pantallas de medios tonos . . . . .	232		
PANTONE Hexachrome . . . . .	232		
preparación para servicio de filmación . . . . .	223		
previsualización del trabajo . . . . .	212		
rasterización de páginas . . . . .	216		
reducción de color de sobreimpresión . . . . .	238		

## L

limitaciones	
interpolación . . . . .	43
limitaciones a la interpolación . . . . .	43
límite de sangría	
definición . . . . .	229



métodos de animación . . . . .	31	tipo sustractivo . . . . .	149
mezcla de colores . . . . .	120	tipo texturizar . . . . .	149
mezclas		tipo verde . . . . .	149
adaptación a un trayecto . . . . .	82	tipo XOR lógico . . . . .	149
asignación de nodos . . . . .	83	movimiento . . . . .	36
cambio de trayecto . . . . .	84	adición de profundidad a los objetos . . . . .	37
clonación . . . . .	82	movimiento a lo largo de un trayecto . . . . .	36
compuestas . . . . .	82	muestrario . . . . .	117
copia . . . . .	82		
creación . . . . .	80	<b>N</b>	
creación de secuencias . . . . .	38	negativos	
división . . . . .	84	impresión . . . . .	238
eliminación . . . . .	85	impresión con la emulsión en el reverso . . . . .	239
especificación de distancias entre objetos intermedios . . . . .	83	negro . . . . .	127
especificación de la progresión del color . . . . .	83	impresión de trabajos en color en . . . . .	216
estiramiento . . . . .	82	sobreimpresión . . . . .	234
línea recta . . . . .	82	nodos . . . . .	83, 133
mano alzada . . . . .	82	adición . . . . .	94, 97
objetos . . . . .	82	ajuste mediante el desplazamiento . . . . .	134
objetos finales . . . . .	84	alineación en objetos de curvas . . . . .	94
objetos iniciales . . . . .	84	asignación en mezclas . . . . .	83
separación de trayectos . . . . .	84	asimétricos . . . . .	94
mezclas de colores . . . . .	117	cambio del tipo . . . . .	94
modelos de color . . . . .	127	deselección . . . . .	96
CMYK . . . . .	127	deselección de todos . . . . .	96
Escala de grises . . . . .	127	deselección de varios . . . . .	96
explicación . . . . .	127	distorsión en objetos de curvas . . . . .	94
HSB . . . . .	127	eliminación . . . . .	94, 97
RGB . . . . .	127	escalado . . . . .	94
modificación . . . . .	98	estiramiento . . . . .	94
contenido de objetos PowerClip . . . . .	98	inclinación . . . . .	94
modos de envoltura . . . . .	93	manipulación . . . . .	94
arco doble . . . . .	93	rotación . . . . .	94
arco sencillo . . . . .	93	selección . . . . .	96
línea recta . . . . .	93	selección de todos . . . . .	96
sin restricciones . . . . .	93	selección de varios . . . . .	96
modos de fusión . . . . .	149	simétricos . . . . .	94
adición . . . . .	149	uniformes . . . . .	94
aplicación . . . . .	149 - 150	unión . . . . .	94
tipo aditivo . . . . .	149	unión de extremos de un subtrayecto . . . . .	97
tipo AND lógico . . . . .	149	nombres de colores . . . . .	118
tipo azul . . . . .	149	visualización . . . . .	118
tipo diferencial . . . . .	149	notas . . . . .	87
tipo divisor . . . . .	149	dibujo . . . . .	87 - 88
tipo invertir . . . . .	149	nuevo muestreo	
tipo luminosidad . . . . .	149	gráficos al importar . . . . .	16
tipo matiz . . . . .	149	nuevo muestreo de imágenes . . . . .	152
tipo multiplicador . . . . .	149	mapas de bits . . . . .	153
tipo normal . . . . .	149	números de página	
tipo OR lógico . . . . .	149	impresión . . . . .	230
tipo rojo . . . . .	149		
tipo saturación . . . . .	149		
tipo si más claro . . . . .	149		
tipo si más oscuro . . . . .	149		

## O

objeto maestro	
clonación . . . . .	80
objetos 67, 69, 71, 73, 75, 77, 79, 81, 83, 85, 87, 89, 91, 131, 133, 135, 137, 139, 141, 143	
agrupación . . . . .	77
agrupación y combinación . . . . .	77
alineación. . . . .	78
almacenamiento en el Portapapeles . . . . .	69
aplicación de efectos tridimensionales. 131, 133, 135, 137, 139, 141, 143	
aplicación de escala . . . . .	72
aplicación de extrusiones de vector . . . . .	134
aplicación de perspectivas . . . . .	133
aplicación de rellenos uniformes . . . . .	109
aplicación de siluetas . . . . .	131
aplicación de sombras . . . . .	141
asignación de forma . . . . .	93, 99
asignación de tamaño . . . . .	72
cambio de orden . . . . .	76
cambio de tamaño con estiramiento. . . . .	72
cambio de tamaño desde el centro . . . . .	72
cambio de tamaño según múltiplos del original . . . . .	72
cambio del orden de superposición . . . . .	76
clonación . . . . .	79
colocación . . . . .	70
colocación mediante desplazamiento . . . . .	70
colocación mediante el cambio de los puntos de anclaje	71
colocación mediante la especificación de coordenadas . . . . .	71
combinación . . . . .	77
copia . . . . .	69
copia con Portapapeles . . . . .	69
copia de distorsiones. . . . .	93
copia de propiedades de relleno exclusivamente . . . . .	69
copia mediante duplicación . . . . .	69
creación de PowerClip . . . . .	97
creación de símbolos . . . . .	173
definición de coordenadas . . . . .	70
desagrupación . . . . .	78
deselección . . . . .	69
deselección de un objeto entre varios objetos seleccionados . . . . .	69
desplazamiento . . . . .	70 - 71
desplazamiento mediante la especificación de valores . . . . .	70
desplazamiento por arrastre . . . . .	70
desplazamiento por múltiplo de la distancia. . . . .	71
diseminación . . . . .	85
distorsión de la forma . . . . .	91 - 92
distribución . . . . .	79
duplicación . . . . .	69
eliminación . . . . .	69 - 70
eliminación de una distorsión . . . . .	93
encajar . . . . .	78
envolturas . . . . .	93
especificación de distancias de desplazamiento . . . . .	71
especificación de valores de desplazamiento . . . . .	70
estiramiento . . . . .	72 - 74
estiramiento desde el centro. . . . .	74
estiramiento no proporcional . . . . .	74
inclinación . . . . .	73
inclinación y estiramiento . . . . .	73
número diseminado . . . . .	85
operaciones . 67, 69, 71, 73, 75, 77, 79, 81, 83, 85, 87, 89	
pegar . . . . .	70
puntos de anclaje. . . . .	71
puntos de anclaje de inclinación . . . . .	73
reflejo. . . . .	74, 76
rellenado . . . . .	109, 111, 113, 115
rotación . . . . .	74 - 75
rotación especificando coordenadas. . . . .	74
rotación y reflejo . . . . .	74
selección . . . . .	68
selección de objetos agrupados ocultos . . . . .	68
selección de objetos ocultos . . . . .	67
selección de objetos visibles . . . . .	67
selección de todos . . . . .	67 - 68
selección de un objeto en grupos . . . . .	67
selección de varios objetos . . . . .	68
selección de varios objetos ocultos . . . . .	68
selección en grupos anidados . . . . .	68
selección por orden de creación . . . . .	68
superdesplazamiento. . . . .	70
objetos abiertos. . . . .	94
cerrado . . . . .	94
objetos activados en la Web . . . . .	101, 103, 105, 107
creación . . . . .	101, 103, 105, 107
objetos de curvas . . . . .	94
adición de nodos . . . . .	94, 97
alineación de nodos . . . . .	94
cambio de nodos . . . . .	94
cambio del tipo de nodo . . . . .	94
conversión . . . . .	96
deselección de nodos . . . . .	94
distorsión de nodos . . . . .	94
eliminación de nodos. . . . .	94, 97
inclinación de nodos . . . . .	94
rotación . . . . .	94
selección de todos los nodos. . . . .	94
selección de un nodo. . . . .	94
selección de varios nodos . . . . .	94
unión de nodos . . . . .	94
objetos de Internet . . . . .	102
adición de direcciones de guión CGI . . . . .	102
identificación en documentos . . . . .	106
inserción . . . . .	102
personalización . . . . .	102
visualización. . . . .	106
objetos de Web . . . . .	102

adición de direcciones de guión CGI . . . . .	102
aplicaciones de Java . . . . .	102
botones de radio . . . . .	102
casillas de selección . . . . .	102
creación de botones . . . . .	104
creación de controles de interfaz de usuario . . . . .	102
cuadros de edición de texto . . . . .	102
edición de botones . . . . .	104
formularios . . . . .	102
importación a documentos HTML . . . . .	102
inserción . . . . .	102
menús emergentes . . . . .	102
personalización . . . . .	102
uso . . . . .	102
visualización . . . . .	106
objetos diseminados	
descentrado . . . . .	85
espacio intermedio . . . . .	85
orden . . . . .	85
posición . . . . .	85
rotación . . . . .	85
tamaño . . . . .	85
objetos PowerClip . . . . .	97
anidación . . . . .	97
bloqueo del contenido . . . . .	97-98
contenedores . . . . .	97
contenido . . . . .	97
copia del contenido . . . . .	97-98
creación . . . . .	97
extracción del contenido . . . . .	97-98
modificación del contenedor . . . . .	97
modificación del contenido . . . . .	97-98
objetos anidados . . . . .	97
objetos transparentes . . . . .	145, 147, 149
colocación para simular lentes . . . . .	145
especificación de la combinación de color . . . . .	145, 147, 149
especificación de partes transparentes . . . . .	145
opacidad . . . . .	145
ajuste para transparencias . . . . .	145, 147 - 148
operaciones con paletas personalizadas . . . . .	121
orden de superposición . . . . .	76
cambio . . . . .	76
colocación de objetos . . . . .	76
inversión del orden de varios objetos . . . . .	76
reorganización . . . . .	76
orientación	
trabajo de impresión . . . . .	212
<b>P</b>	
página de dibujo	
visualización de estados de imágenes cambiantes . . . . .	105
paletas . . . . .	117
fijas . . . . .	118
personalizadas . . . . .	121
paletas de colores . . . . .	117, 119, 121, 123, 125, 127, 129
fijas . . . . .	117 - 118
personalizadas . . . . .	118, 121
paletas de colores fijas . . . . .	117
elección de colores . . . . .	118
paletas de colores personalizadas . . . . .	117, 121
adición de colores . . . . .	122
almacenamiento . . . . .	122
apertura . . . . .	121
cambio de colores . . . . .	122
cambio de nombre . . . . .	122
cierre . . . . .	121
clasificación de colores . . . . .	122
creación . . . . .	121
edición . . . . .	122
eliminación de colores . . . . .	122
restablecer . . . . .	122
panorámica . . . . .	25 - 26
pantallas de medios tonos . . . . .	232
personalización . . . . .	232
PANTONE Hexachrome . . . . .	232
impresión . . . . .	232
PANTONE Matching System . . . . .	117
papel de cebolla . . . . .	41
patrón	
tipos de transparencia . . . . .	145
película	
impresión en . . . . .	238
películas . . . . .	13
adición de sonido . . . . .	14, 42
almacenamiento . . . . .	20
almacenamiento de copias . . . . .	20
almacenamiento en una versión anterior . . . . .	20
creación . . . . .	13
exportación . . . . .	205, 207
publicación en la Web . . . . .	206
repetición de sonido . . . . .	42
reproducción . . . . .	40
utilización de clipart . . . . .	14
perfil de color	
ICC . . . . .	217
perfiles	
color . . . . .	123
perfiles de color . . . . .	123
configuración de exportación . . . . .	124
configuración de importación . . . . .	124
desde disco . . . . .	123
elección . . . . .	123
en línea . . . . .	123
perfiles de color en línea . . . . .	123
personalización	
opciones de búsqueda . . . . .	182
personalizado	



eliminación . . . . .	111
en color . . . . .	111
fondo . . . . .	111
importación . . . . .	111
mapa de bits . . . . .	111
mezcla de colores . . . . .	111
preestablecidos . . . . .	111
primer plano . . . . .	111
rellenos de patrón de dos colores	
aplicación . . . . .	112
mezcla de colores . . . . .	112
rellenos de patrón de mapa de bits	
aplicación . . . . .	113
rellenos de patrón en color	
aplicación . . . . .	113
rellenos de textura	
aplicación . . . . .	113 - 114
descripción . . . . .	113
preestablecidos . . . . .	113
rellenos degradados	
almacenamiento . . . . .	110
aplicación . . . . .	110 - 111
comprobación en busca de bandas . . . . .	219
cónicos . . . . .	110
cuadrados . . . . .	110
definición . . . . .	110
descripción . . . . .	110
dos colores . . . . .	110
eliminación . . . . .	110
lineales . . . . .	110
personalizados . . . . .	110 - 111
preestablecidos . . . . .	110
radiales . . . . .	110
rellenos uniformes	
aplicación . . . . .	109
repetición . . . . .	21
acciones . . . . .	21
repetición de animaciones . . . . .	42
repetición de efectos de animación . . . . .	48
representación . . . . .	124
reproducción de películas . . . . .	40
reproducción exacta de los colores . . . . .	123
resolución	
cambio para transparencias . . . . .	149
revisión de estilos . . . . .	184
RGB . . . . .	127
salida de mapas de bits como . . . . .	217
rojo . . . . .	127
rotación	
de objetos arrastrando tiradores . . . . .	75
de objetos mediante coordenadas . . . . .	74
líneas de objetos diseminados . . . . .	86
objetos diseminados . . . . .	85
<b>S</b>	
salida de Corel R.A.V.E. . . . .	5
saturación . . . . .	127
sectores circulares . . . . .	60
cambio de dirección . . . . .	60
dibujo . . . . .	60
secuencia	
creación a partir de un grupo . . . . .	39
creación a partir de una mezcla . . . . .	38
desplazamiento . . . . .	41
segmentos . . . . .	94
asignación de forma . . . . .	94
cambio de dirección . . . . .	94
curvado . . . . .	94
desconexión para crear subtrayectos . . . . .	99
desplazamiento . . . . .	94
enderezamiento . . . . .	94
manipulación . . . . .	94
separaciones de color . . . . .	213
definición de advertencias antes de imprimir . . . . .	220
impresión . . . . .	231
previsualización . . . . .	213
servicio de filmación	
asistente . . . . .	223
preparación de trabajos de impresión para . . . . .	223
siluetas . . . . .	131
aceleración . . . . .	132
aplicación a grupos . . . . .	132
clonación . . . . .	132
copia . . . . .	132
definición de colores de contorno . . . . .	133
definición de la distancia entre líneas . . . . .	132
especificación del número de líneas . . . . .	132
símbolos . . . . .	172
adición a texto . . . . .	172
adición a texto como objetos de texto . . . . .	173
adición a texto como objetos gráficos . . . . .	173
creación . . . . .	173
creación de un patrón . . . . .	173
Sinónimos	
búsqueda de palabras . . . . .	179
cambio de idioma . . . . .	195
sistema de color . . . . .	124
sobreimpresión . . . . .	233
extensión automática . . . . .	235
negro . . . . .	234
objetos . . . . .	233
objetos seleccionados . . . . .	233
separaciones de color . . . . .	234
umbral de negro . . . . .	234
sobreimpresión en RIP . . . . .	235
anchura de sobreimpresión . . . . .	236
configuración . . . . .	235

definición de tintas . . . . .	237
posición de sobreimpresión de imágenes . . . . .	236
reducción de color de sobreimpresión . . . . .	238
umbral . . . . .	237
sombras . . . . .	141
adición . . . . .	142
ajuste de resolución. . . . .	142
aplicación . . . . .	141
clonación . . . . .	142
copia . . . . .	142
eliminación . . . . .	143
separación de objetos . . . . .	143
sonido . . . . .	
adición a botones Web . . . . .	49
repetición de bandas sonoras . . . . .	42
subtrayectos. . . . .	94
cerrado . . . . .	97
definición. . . . .	99
extensión de curvas para cerrar . . . . .	97
unión . . . . .	94
unión de nodos de los extremos . . . . .	97
<b>T</b>	
tamaño de fotogramas . . . . .	19
terminología . . . . .	
Corel R.A.V.E. . . . .	7
términos de animación . . . . .	31
texto . . . . .	65, 101, 159, 161 - 163, 165, 167 - 169, 171, 173, 175, 177, 179, 181, 183, 185, 187, 189, 191, 193, 195, 197, 199, 201
adaptación a trayectos . . . . .	200 - 201
adición . . . . .	159
adición de capitulares . . . . .	165
adición de columnas . . . . .	165
adición de gráficos . . . . .	172
adición de marcas . . . . .	166
adición de símbolos o caracteres especiales como objetos de texto. . . . .	173
adición de símbolos o caracteres especiales como objetos gráficos . . . . .	173
adición de tabuladores . . . . .	167
adición de texto a objetos . . . . .	160
adición de texto artístico . . . . .	160
adición de texto de párrafo . . . . .	160
adición en formas predefinidas . . . . .	65
ajuste alrededor de objetos o texto . . . . .	199 - 200
ajuste de la posición . . . . .	200 - 201
ajuste del tamaño de marcos de texto de párrafo . . . . .	160
alineación horizontal . . . . .	170
alineación vertical . . . . .	170
aplicación de cursiva . . . . .	162
asignación de forma . . . . .	199, 201
asignación de idiomas . . . . .	174 - 175
búsqueda . . . . .	160 - 161
búsqueda y reemplazo . . . . .	160 - 161
cambio de las características de fuente . . . . .	101
cambio de mayúsculas y minúsculas . . . . .	162 - 163
cambio de tamaño . . . . .	162
cambio del estilo de fuente . . . . .	101
cambio del estilo predeterminado . . . . .	162
cambio del tamaño de fuente . . . . .	101
cambio del tipo de fuente . . . . .	101, 162
conversión a formato de la Web . . . . .	101, 103, 105, 107
conversión de un tipo en otro . . . . .	161
conversión en compatible con la Web . . . . .	102
creación para la Web . . . . .	101
desplazamiento . . . . .	162, 168 - 169
edición . . . . .	160 - 161
elección de opciones de formato para texto de párrafo . . . . .	164
eliminación de estilos de ajuste . . . . .	199 - 200
eliminación de gráficos incorporados . . . . .	173
eliminación de tabuladores . . . . .	167
enderezamiento . . . . .	200, 202
enderezamiento de texto desplazado o girado . . . . .	169
espaciado . . . . .	168
espaciado manual . . . . .	168, 170
identificación de varios idiomas distintos . . . . .	174 - 175
idiomas alternados . . . . .	174 - 175
incorporación de gráficos . . . . .	172
línea de estado del explorador para imágenes cambiantes. . . . .	105
manipulación . . . . .	168
modificación del aspecto . . . . .	162
ocultación de los tiradores de selección de un marco de texto de párrafo. . . . .	160
rotación . . . . .	168 - 169
sangría en texto de párrafo . . . . .	167
selección . . . . .	159
selección de caracteres específicos . . . . .	160
selección de todo . . . . .	160
separación de trayectos . . . . .	200 - 201
separación del texto de objetos . . . . .	160
separación silábica de texto de párrafo. . . . .	168
simulación . . . . .	162
subrayado . . . . .	162
tamaños compatibles con la Web . . . . .	101
texto adaptado. . . . .	201
ajuste de la posición . . . . .	201
enderezamiento. . . . .	202
especificación de desplazamientos horizontales . . . . .	201
especificación de la colocación . . . . .	201
especificación de la colocación vertical . . . . .	201
especificación de la distancia del trayecto . . . . .	201
especificación de la orientación . . . . .	201
separación de trayectos. . . . .	201
texto artístico . . . . .	94, 159, 161, 163, 165, 167, 169, 171, 173, 175, 177, 179, 181, 183, 185, 187, 189, 191, 193, 195, 197, 199, 201
adaptación a trayectos . . . . .	200 - 201
adición . . . . .	159 - 160

adición de gráficos . . . . .	172	enderezamiento de texto desplazado o girado . . . . .	169
adición de símbolos o caracteres especiales como objetos de texto . . . . .	173	espaciado . . . . .	168
adición de símbolos o caracteres especiales como objetos gráficos . . . . .	173	espaciado manual . . . . .	170
alineación horizontal . . . . .	170	incorporación . . . . .	172
asignación de forma . . . . .	94, 96, 199, 201	incorporación de gráficos . . . . .	172
cambio del estilo predeterminado . . . . .	162	ocultación de tiradores de selección . . . . .	160
conversión en curvas . . . . .	96, 161	rotación . . . . .	168 - 169
conversión en texto de párrafo . . . . .	160 - 161	sangría . . . . .	163, 167
desplazamiento . . . . .	162, 168 - 169	selección . . . . .	159 - 160
eliminación de gráficos incorporados . . . . .	173	separación silábica . . . . .	163, 168
enderezamiento . . . . .	200, 202	textura	
enderezamiento de texto desplazado o girado . . . . .	169	tipos de transparencia . . . . .	145
espaciado . . . . .	168	tinta . . . . .	118
espaciado manual . . . . .	170	tintas . . . . .	127
incorporación de gráficos . . . . .	172	definición para sobreimpresión . . . . .	237
posición a lo largo de objetos abiertos . . . . .	200	tipos de transparencia	
posición a lo largo de objetos cerrados . . . . .	200	de patrón . . . . .	145
rotación . . . . .	168 - 169	de textura . . . . .	145
selección . . . . .	159 - 160	degradada . . . . .	145
separación de trayectos . . . . .	200	uniforme . . . . .	145
texto compatible con la Web . . . . .	101	TOYO COLOR Finder . . . . .	117
aplicación de rellenos . . . . .	101	transparencias . . . . .	145, 147, 149
creación . . . . .	101	ajuste de la opacidad . . . . .	145, 147 - 148
estilos de fuente . . . . .	101	aplicación . . . . .	145, 147, 149
texto de párrafo 102, 159 - 161, 163, 165, 167, 169, 171, 173, 175, 177, 179, 181, 183, 185, 187, 189, 191, 193, 195, 197, 199, 201		aplicación al contorno . . . . .	145 - 148
adición . . . . .	159 - 160	aplicación al relleno . . . . .	145 - 148
adición de capitulares . . . . .	163, 165	aplicación al relleno y al contorno . . . . .	145
adición de columnas . . . . .	163, 165	aplicación de degradadas . . . . .	146
adición de gráficos . . . . .	172	aplicación de modos de fusión . . . . .	150
adición de marcas . . . . .	163, 166	aplicación de tipo patrón . . . . .	148
adición de símbolos o caracteres especiales como objetos de texto . . . . .	173	aplicación de tipo textura . . . . .	147
adición de símbolos o caracteres especiales como objetos gráficos . . . . .	173	aplicación de uniformes . . . . .	145
adición de tabuladores . . . . .	163, 167	aplicación sólo al contorno . . . . .	145
ajuste a un marco . . . . .	165	cambio de la resolución . . . . .	149
ajuste alrededor de objetos . . . . .	199	cambio en objetos . . . . .	145, 147, 149
ajuste alrededor de objetos o texto . . . . .	200	congelación . . . . .	145, 147 - 148
alineación horizontal . . . . .	170	copia . . . . .	145, 149
alineación vertical . . . . .	170	especificación de aplicación del color . . . . .	149
asignación de forma . . . . .	199, 201	especificación de la ubicación . . . . .	148
asignación de formato . . . . .	163	modificación . . . . .	149
cambio de tamaño de columnas . . . . .	165	tipos . . . . .	145
cambio del estilo predeterminado . . . . .	162	tipos de relleno . . . . .	145
conversión en compatible con la Web . . . . .	102	transparencias de patrón . . . . .	148
conversión en texto artístico . . . . .	161	aplicación . . . . .	148
desplazamiento . . . . .	162, 168 - 169	aplicación de modos de fusión . . . . .	150
elección de opciones de formato . . . . .	164	dos colores . . . . .	148
eliminación de estilos de ajuste . . . . .	199 - 200	en color . . . . .	148
eliminación de gráficos incorporados . . . . .	173	mapa de bits . . . . .	148
eliminación de tabuladores . . . . .	167	transparencias de textura	
		aplicación . . . . .	147
		aplicación de modos de fusión . . . . .	150
		transparencias degradadas	
		aplicación . . . . .	146
		aplicación de modos de fusión . . . . .	150

