



FACULTAD DE INGENIERÍA UNAM
DIVISIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA

CURSOS INSTITUCIONALES

CORELDRAW INTERMEDIO

Del 10 al 13 de Octubre de 2005

APUNTES GENERALES

CI - 242

Instructor: Act. Cointo Barrera Librado
SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL
OCTUBRE DE 2005

Tabla de Contenido

Operaciones con rellenos

Operaciones con color

Elección de los colores

Operaciones con paletas personalizadas

Reproducción exacta de los colores

Referencia: Operaciones con color

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos

Aplicación de siluetas a objetos

Aplicación de perspectiva a objetos

Creación de extrusiones de vector

Creación de extrusiones de mapa de bits

Creación de sombras

Cambio de la transparencia de objetos

Aplicación de una transparencia

Aplicación de modos de fusión

Operaciones con mapas de bits

Operaciones con imágenes de mapa de bits

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

Operaciones con texto

Tratamiento de texto

Adición y selección de texto

Búsqueda, edición y conversión de texto

Desplazamiento de texto

Modificación del aspecto del texto

Asignación de formato a texto de párrafo

Desplazamiento, rotación y espaciado de texto

Alineación de texto

Combinación y vinculación de marcos de texto de párrafo

Incorporación de gráficos y adición de símbolos

Visualización de caracteres no imprimibles

Asignación de idiomas distintos al texto

Temas relacionados

Utilización de Sinónimos

Personalización de las herramientas de escritura

Personalización de las opciones de búsqueda

Utilización de las revisiones de estilos

Utilización de las clases de reglas

Análisis de un dibujo

Utilización de las listas de palabras del usuario

Operaciones con idiomas

Asignación de forma a texto

Adaptación de texto de párrafo alrededor de objetos y texto

Adaptación de texto a trayectos

Administración de fuentes

Sustitución de fuentes no disponibles

Suavizado de bordes de fuentes

Incorporación de fuentes

Personalización de las listas de fuentes

Entrada y salida

Impresión

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 comercial

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

Referencia: impresión comercial

Publicación como PDF

Almacenamiento de documentos como archivos PDF

Introducción de hipervínculos, marcadores y miniaturas en archivos PDF

Reducción del tamaño de archivos PDF

Operaciones con fuentes en archivos PDF

Exportación de archivos PDF en un formato de codificación

Definición del número de etapas de degradado en archivos PDF

Incorporación de archivos en un archivo PDF

Salida de los objetos en archivos PDF

Visualización de resúmenes de Comprobaciones previas de archivos PDF

Optimización de archivos PDF

Publicación en la Web

Preparación de archivos y objetos para su publicación en la Web

Publicación en HTML

Importación y exportación de archivos

Importación de archivos

Exportación de archivos

Referencia

Información de referencia

Especificación de opciones de memoria

Visualización de información del sistema

Desactivación de mensajes de advertencia

Uso de marcas al agua para identificar imágenes de mapa de bits

Administrador de recuperación de aplicación de Corel



Aplicación de rellenos a objetos

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.

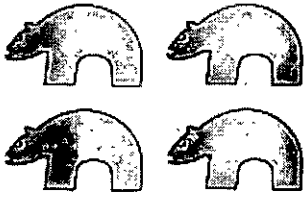


Para rellenar un objeto seleccionado, también puede hacer clic en un color en la paleta de colores.

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 a objetos 91

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.

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. 92 Manual del usuario de CorelDRAW: Capítulo 8

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

6. Cuadrado 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 Haga doble clic en algún punto entre los dos extremos del área intermedio situada sobre la banda de color y haga clic en un color en la intermedio 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 Arrastre el puntero situado sobre el color a otra posición de un color Guardar el relleno Haga clic en el **botón de añadir** y escriba un nombre en el como preestablecido cuadro **Preestablecidos**.

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.

Aplicación de rellenos a objetos 93

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 relleno, puede especificar que se transforme con el objeto. Por ejemplo, si agranda un objeto relleno con un patrón que se transforma, el patrón se 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.

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".

Aplicación de rellenos a objetos 95

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.

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.

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 Especifique la configuración que desee en el área **Nombre de textura personalizado estilo**.

Cambiar el tamaño Haga clic en **Mosaico** y escriba valores en los cuadros **Anchura** del mosaico de y **Altura** una textura

Establecer el origen Escriba valores en los cuadros **X** e **Y** de la sección **Origen** del mosaico de un relleno de textura

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

Descentrar el origen Active la opción **Fila** o **Columna** y rellene el cuadro **% tamaño** del mosaico de un **mosaico** con el grado de descentrado. relleno de textura

Girar un relleno Escriba un valor en el cuadro **Rotar** de textura

Inclinar un relleno Rellene el cuadro **Inclinar** con un valor de textura

Reflejar un relleno Active la casilla de selección **Reflejar relleno**. de textura

- 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. Aplicación de rellenos a objetos 97
- 2 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

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

2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Documento** y haga clic en **General**.

3 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 rellenos degradados, introducción los rellenos degradados

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 rellenos de textura PostScript, introducción de rellenos de textura PostScript

Aplicación y personalización rellenos de malla, introducción de rellenos de malla

Operaciones con color 9

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.

Operaciones con color 99

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**.
- Operaciones con color 101
- 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 Haga clic en **Ventana _ Paletas de color _ Editor de paleta**, el Editor de paleta **Nueva paleta**, escriba un nombre de archivo y, a continuación, haga clic en **Guardar**.

Crear una paleta a Seleccione un objeto, haga clic en **Ventana _ Paletas de color** partir de un objeto **Crear paleta a partir de selección**, escriba un nombre de archivo y, a continuación, haga clic en **Guardar**.

Crear una paleta a Haga clic en **Ventana _ Paletas de color _ Crear paleta a partir** partir de un **de documento**, escriba un nombre de archivo y, a documento continuación, haga clic en **Guardar**.

Para abrir una paleta de colores personalizada

1 Haga clic en **Ventana _ Paletas de color**.

2 Haga clic en **Abrir paleta**.

Operaciones con color 103

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 Haga clic en **Ventana _ Paletas de color _ Editor de paleta**, de una paleta elija una paleta en el cuadro de lista, haga clic en un color en el área de selección de colores, haga clic en **Editar color** y, a continuación, haga clic en un color en el área de selección de colores.

Eliminar un color Haga clic en **Ventana _ Paletas de color _ Editor de paleta**, de una paleta 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 **Eliminar color**. Clasificar los colores Haga clic en **Ventana _ Paletas de color _ Editor de paleta**, de una paleta elija una paleta en el cuadro de lista, haga clic en **Clasificar colores** y, a continuación, elija un método de clasificación de colores.

Cambiar el nombre Haga clic en **Ventana _ Paletas de color _ Editor de paleta**, de un color en elija una paleta en el cuadro de lista, haga clic en un color en el una paleta área de selección de colores y, a continuación, escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.

- 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: Operaciones con color 105

- **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.

Operaciones con color 107

Para corregir colores

Para Realice lo siguiente

Corregir los colores Haga clic en **Herramientas _ Administración de color** y, a de visualización 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 Haga clic en **Herramientas _ Administración de color** y, de una impresora después, haga clic en la flecha que señala desde el icono **Perfil compuesta genérico de impresora CMYK** (impresora compuesta) hasta el icono **Perfil genérico** (monitor) .

Mostrar los colores Haga clic en **Herramientas _ Administración de color** y, a de una impresora continuación, haga clic en la flecha que señala desde el icono de

separaciones **Perfil genérico separaciones offset** hasta el icono Perfil genérico correspondiente al monitor .

Simular la salida de Haga clic en Herramientas _ Administración de color y, una impresora de después, haga clic en la flecha que señala desde el icono **Perfil separaciones** en una **genérico separaciones offset** hasta el icono Perfil genérico impresora compuesta 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.

Operaciones con color 109

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.

Flecha Activada Desactivada

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.

Operaciones con color 111

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...**

Elección de colores colores, elección

Operaciones con paletas operaciones con paletas personalizadas de colores personalizadas

Reproducción exacta de los colores colores, reproducción

Descripción de los modelos y la referencia del color administración del color

Operaciones con color 113

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos 10

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.

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos 115

Silueta central 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. **También es posible Haga lo siguiente**

Especificar el número Haga clic en el botón **Dentro** de la Barra de propiedades y de líneas de silueta escriba un valor en el cuadro Etapas de silueta de la Barra de propiedades.

Especificar la distancia Escriba un valor en el cuadro Descentrado de silueta de la entre líneas de silueta Barra de propiedades.

Acelerar la progresión Haga clic en el botón **Aceleración de objeto y color** de la Barra de las líneas de silueta 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:

Silueta externa aplicada a un objeto.

- **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.

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.
- Aplicación de efectos tridimensionales a objetos 117

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

- 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.

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.

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.

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos 119

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.

Extrusiones de vector básicas y extrusión biselada (derecha).

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.

Fuente de luz aplicada a una extrusión.

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- Seleccione un objeto extruido, haga clic en la herramienta establecidos a una **Extrusión interactiva** y elija un valor preestablecido en el extrusión de vector cuadro **Lista de preestablecidos** de la Barra de propiedades.

Aplicar una extrusión Abra el menú lateral de **herramientas interactivas** y haga clic a un objeto secundario en la herramienta **Extrusión interactiva**. Mantenga presionada de un grupo la tecla **CTRL** 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**.

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos 121

- 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 Haga clic en **Usar relleno de extrusión para bisel** y después en extruidos a los biseles un color del selector **Color del bisel**.

Aplicar un relleno Haga clic en el botón **Usar color uniforme** y después en un sólido a los biseles color del selector **Color del bisel**.

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 Seleccione una luz en la ventana **Previsualización de** de una fuente de luz **intensidad de luz** y desplace el deslizador **Intensidad**.

Eliminar una fuente Haga clic en un botón **Luz** activo de luz

Para cambiar el punto de fuga de una extrusión de vector

Para Haga lo siguiente

Bloquear el punto Haga doble clic en un objeto extruido. Elija **PF bloqueado en** de fuga **objeto** o **PF bloqueado en página** en el cuadro de lista **Propiedades del punto de fuga** de la Barra de propiedades.

Copiar el punto Haga doble clic en un objeto extruido. Elija **Copiar PF de** en el de fuga cuadro de lista **Propiedades del punto de fuga** de la Barra de propiedades y seleccione el objeto extruido que tenga el punto de fuga que desee copiar.

Establecer un punto Haga doble clic en un objeto extruido. Elija **Punto de fuga** de fuga para dos **compartido** en el cuadro de lista **Propiedades del punto de extrusiones fuga** 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.

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.

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos 123

Bisel aplicado a una extrusión de mapa de bits.

- 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

Haga lo siguiente

Añadir bordes Haga doble clic en una extrusión de mapa de bits. Haga clic en biselados **Biselado frontal** o **Biselado posterior** en la Barra de propiedades para elegir los bordes biselados de la extrusión.

Ajustar el tamaño de Haga doble clic en una extrusión de mapa de bits. Haga clic en los bordes biselados el botón **Biseles** de la Barra de propiedades y escriba valores en los cuadros **Anchura de bisel** y **Altura de bisel**.

Para modificar extrusiones de mapa de bits

Para Haga lo siguiente

Establecer la profundidad- Haga doble clic en la extrusión de mapa de bits y escriba un valor en el cuadro **Profundidad** de mapa de bits

Girar una extrusión Haga doble clic en la extrusión de mapa de bits para que el objeto gire longitudinalmente por las cruces.

Añadir un relleno a Haga doble clic en una extrusión de mapa de bits con la herramienta Selección y elija un color en la paleta de colores u mapa de bits otro relleno en el menú lateral **Relleno**.

- 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.

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.

Aplicación de efectos tridimensionales a objetos 125

Sombra aplicada a un objeto.

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**.

El efecto de fundido suaviza los bordes de una sombra.

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.

Cambio de la transparencia de objetos

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.

Cambio de la transparencia de objetos

- 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.

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 uniforme

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.

Cambio de la transparencia de objetos

Transparencia con textura

Transparencia de degradado

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.

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**:

Transparencia de patrón

- **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.

Cambio de la transparencia de objetos

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 mapas de bits

Operaciones con imágenes de mapa de bits 12

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.

Operaciones con imágenes 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.

Operaciones con imágenes de mapa de bits

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 Permite crear ilusiones fotográficas por medio de sustituciones color 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

Mapas de bits.

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 Haga clic en **Herramientas _ Opciones** y, a continuación, en de conexión **Filtros de conexión**. En la lista **Filtros de conexión**, active la casilla de selección correspondiente al filtro.

Desactivar un Haga clic en **Herramientas _ Opciones** y, a continuación, en filtro de conexión **Filtros de conexión**. En la lista **Filtros de conexión**, desactive la casilla de selección correspondiente al filtro.

Eliminar un filtro Haga clic en **Herramientas _ Opciones** y, a continuación, en de conexión **Filtros de conexión**. En la lista **Filtros de conexión**, elija la carpeta que contiene el filtro de conexión que desea eliminar.

Haga clic en **Quitar**.

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

Matiz-Saturación- Permite ajustar los canales de color en una imagen de mapa de **Luminosidad** 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.

Equilibrio de color Permite añadir cian o rojo, magenta o verde y amarillo o azul a tonos seleccionados de una imagen de mapa de bits.

Color selectivo 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.

Proporción Permite ajustar los valores de color en una imagen de mapa de **muestra/destino** 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.

Desaturar 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.

Ecuilización de Permite aumentar el contraste mediante la definición de **niveles** valores de entrada que asignen los píxeles más oscuros de la Operaciones con imágenes de mapa de bits 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.

Ecuilización local 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.

Brillo-Contraste- Intensidad Permite ajustar el brillo de todos los colores y la diferencia entre áreas claras y oscuras.

Gamma Permite acentuar el detalle en áreas de poco contraste sin que ello afecte a las sombras o los resaltes.

Curva tonal Permite realizar correcciones de color con precisión cambiando los valores de píxeles individuales. Modificando los valores de brillo de los píxelés, 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.

2 Haga clic en **Efectos _ Ajustar** y elija un efecto de color o tono. *magen 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*

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.

Operaciones con imágenes de mapa de bits

Efecto creativo Mosaico Distorsionar efecto de pixelación

Añadir efecto de ruido

Efecto Perfilar

Desde aquí

Si desea obtener más información sobre... En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...

Recorte y edición de imágenes recorte de imágenes de mapa de bits

Aplicación de efectos especiales efectos especiales, aplicación a imágenes de a imágenes de mapa de bits mapa de bits

Aplicación de efectos de imágenes de mapa de bits, aplicación de efectos color y tono de color y tono

Cambio del modo de color imágenes de mapa de bits, modos de color de imágenes de mapa de bits

Conversión de imágenes de modos de color, conversión a Blanco y negro mapa de bits al modo de color Blanco y negro

Conversión de imágenes modo de color Con paleta de mapa de bits al modo de color Con paleta

Conversión de imágenes modo de color Duotono de mapa de bits al modo de color Duotono

Operaciones con texto

Tratamiento de textos

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.

Tratamiento de textos

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 **Texto**. Arrastre en la ventana de dibujo para ajustar el tamaño del marco de texto de párrafo y escriba el texto.

Añadir texto de Haga clic en la herramienta **Texto** . Desplace el cursor sobre párrafo a un objeto el contorno del objeto y haga clic en el objeto cuando se convierta en un cursor de **inserción en objeto**. Escriba dentro del marco.

Separar un marco de Seleccione el objeto con la herramienta **Selección** y haga texto de párrafo clic en **Organizar _ Separar texto de párrafo en trazado**. A de un objeto 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 **Selección** .

Caracteres específicos Arrastre sobre el texto con la herramienta **Texto** .

- 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 Elija el texto con la herramienta **Selección** y haga clic en texto artístico **Texto _ Convertir a texto artístico**.

Texto artístico en Elija el texto con la herramienta **Selección** y haga clic en **Texto texto de párrafo _ Convertir a texto de párrafo**.

Tratamiento de textos

- 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, sobrrayados 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

Tratamiento de textos 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 Escriba un valor en el cuadro **Líneas para capitular** de líneas junto a una letra capitular

Tratamiento de textos

Especificar la Escriba un valor en el cuadro **Distancia desde texto** distancia entre la letra capitular y el cuerpo del texto

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**: añada 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 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño**, de la marca

Subir o bajar la Escriba un valor en el cuadro **Desplazar línea base**, posición de una marca

Cambiar la cantidad Haga clic en la ficha **Párrafo** y escriba el mismo valor en los de espacio entre cuadros **Primera línea** e **Izquierda**, la marca y el 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.

- 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 Haga doble clic en la celda de la columna **Alineación** y elija una de los tabuladores opción de alineación en el cuadro de lista.

Definir tabuladores Haga clic en la celda de la columna **Con guía**, con caracteres guía

Eliminar un tabulador Haga clic en el botón **Eliminar**.

- Puede añadir, quitar o cambiar la alineación de los tabuladores en el texto seleccionado con la regla horizontal.

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.

Tratamiento de textos

La flecha apunta al tabulador de caracteres guía. Estos tabuladores se emplean con frecuencia en índices de materias e índices alfabéticos.

- **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.

Tratamiento de textos 157

- 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.

Tratamiento de textos

- 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.

Tratamiento de textos

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 añada 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 Ortografía 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 Ortografía 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.

Tratamiento de textos

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 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**.

Tratamiento de textos

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", "antiguado" 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.**

Tratamiento de textos 173

- 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 cómo** 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 una 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 en 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**, elija la 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 texto de párrafo, aplicación de formato silábica a texto de párrafo

Desplazamiento, rotación y texto, manipulación espaciado de texto

Alineación de texto texto, alineación

Incorporación de gráficos símbolos, incorporación al texto y símbolos al texto

Visualización de caracteres caracteres no imprimibles no imprimibles

Asignación de idioma al texto idiomas, alternancia en texto

Asignación de formato asignación de formato, texto asiático

a texto oriental

Uso de las reglas de salto texto oriental, uso de las reglas de salto de línea de línea para texto oriental

Asignación de formato a texto texto árabe, asignación de formato árabe o hebreo

Asignación de forma a texto

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.

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".

Asignación de forma a texto

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.

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).

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

1. *Texto artístico que sigue la trayectoria de un objeto abierto.*

2. *Texto artístico que sigue la trayectoria de un objeto cerrado.*

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**.

Asignación de forma a texto

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.**

Administración de fuentes

CorelDRAW permite utilizar las fuentes instaladas en su sistema en sustitución de las fuentes no disponibles y que se usen en los dibujos que abra. También es posible incorporar fuentes y darles formato.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Sustitución de fuentes no disponibles

Sustitución de fuentes no disponibles

Es posible utilizar PANOSE para acceder a una lista de fuentes TrueType que se pueden utilizar en sustitución de las fuentes no instaladas en el sistema.

Puede aceptar una fuente de sustitución o elegir que se instale otra. La sustitución se puede aplicar al dibujo activo solamente o a todos los dibujos.

También puede elaborar una lista de concordancias para las fuentes no instaladas y especificar los equivalentes Windows para las fuentes Macintosh presentes en un dibujo.

Para cambiar una sustitución de fuente

1 Abra un dibujo.

2 En el cuadro de diálogo **Resultados de concordancia de fuentes**, active una de las opciones siguientes:

- **Temporal:** muestra la fuente elegida en lugar de la ausente, pero sólo en la sesión actual del dibujo. La fuente no disponible continúa aplicada al texto.
- **Permanente:** utiliza la fuente de sustitución elegida para todos los objetos de texto del dibujo que utilicen la fuente no disponible.

3 Elija la fuente ausente para la que desea seleccionar una correspondencia.

4 Elija una fuente nueva en el cuadro de lista **Fuente sustituida**.

Para que aparezca el cuadro de diálogo **Resultados de concordancia de fuentes**, el dibujo que abra debe contener fuentes que no estén instaladas en su sistema.

Administración de fuentes

Para crear una lista de concordancias para las fuentes no disponibles

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

2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Texto** y, a continuación, haga clic en **Fuentes**.

3 Haga clic en **Concordancia de fuentes Panose**.

4 En el cuadro de diálogo **Preferencias de concordancia de fuentes PANOSE**, haga clic en **Excepciones**.

5 En el cuadro de diálogo **Excepciones de concordancia de fuentes PANOSE**, haga clic en **Añadir**.

6 En el cuadro de diálogo **Añadir excepción de concordancia**, escriba el nombre de la fuente que desea sustituir en el cuadro **Fuente no encontrada**.

7 En la lista **Fuente sustituida**, elija una fuente que esté instalada en su PC.

Para localizar la concordancia entre una fuente Windows y otra Macintosh

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

2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Texto** y, a continuación, haga clic en **Fuentes**.

3 Haga clic en **Concordancia de fuentes Panose**.

4 En el cuadro de diálogo **Preferencias de concordancia de fuentes PANOSE**, haga clic en **Ortografía**.

5 Haga clic en **Añadir**.

6 Elija el nombre de una fuente Windows en el cuadro **Nombre Windows**.

7 En el cuadro **Nombre Macintosh**, escriba el nombre de la fuente Macintosh equivalente.

- La función de concordancia de fuentes PANOSE sólo es válida con archivos de dibujo (.cdr) y plantilla de CorelDRAW (.cdt) o con archivos importados de Adobe Illustrator. No es operativa con texto copiado desde el Portapapeles.

Suavizado de bordes de fuentes

El aspecto del texto en pantalla se puede cambiar suavizando los bordes de las fuentes.

El alisado rellena los píxeles dentados con color intermedio o sombras de gris para aumentar la nitidez. El efecto es más fácil de ver con fuentes grandes o ampliando el texto.

Para suavizar los bordes de las fuentes en pantalla

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

2 En la lista de categorías, haga clic en **Texto**.

3 Active la casilla de selección **Suavizar bordes de fuentes en pantalla**.

- Si el modo de visualización muestra menos de 256 colores, la opción **Suavizar bordes de fuentes en pantalla** no estará disponible.

Incorporación de fuentes

Al guardar un dibujo, puede incorporar las fuentes para que se pueda abrir en sistemas en que no estén instaladas todas las fuentes utilizadas en el dibujo.

Para incorporar fuentes en un archivo

- 1 Haga clic en **Archivo _ Guardar como**.
- 2 Active la casilla de selección **Incorporar fuentes con TrueDoc**.
- 3 Haga clic en **Guardar**.
 - Con TrueDoc sólo es posible incorporar fuentes TrueType.

Personalización de las listas de fuentes

Es posible modificar la manera en que CorelDRAW presenta las fuentes en listas y especificar los tipos de fuentes que se incluyen en dichas listas. Por ejemplo, puede mostrar sólo fuentes TrueType, presentar ejemplos en las listas de fuentes, mostrar sólo las fuentes utilizadas en el dibujo activo y especificar el número de fuentes utilizadas más recientemente que aparecen en las listas de fuentes.

Para personalizar el contenido de la lista de fuentes

- 1 Haga clic en **Herramientas _ Opciones**.
- 2 En la lista de categorías, haga doble clic en **Texto** y, a continuación, haga clic en **Fuentes**.
- 3 Especifique la configuración que desee.
 - Las fuentes activadas se muestran en la Barra de propiedades y en los cuadros de diálogo **Editar texto** y **Formato de texto**, mientras que los símbolos y caracteres especiales activados aparecen en la ventana acoplable **Símbolos y caracteres especiales**.

Desde aquí

Si desea obtener más información sobre... En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...

Suavizado de bordes de fuentes fuentes, suavizado
Incorporación de fuentes fuentes, incorporación
Personalización de listas de fuentes fuentes, lista
Administración de fuentes

Entrada y salida

Impresión

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 demapa 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.

Impresión

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**.

Impresión

- 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**

Impresión

- 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 impriman 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 Type 1**, la casilla de selección **Convertir True Type a Type 1** 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**, **.rff**, 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 firmas excepto la primera se ordenarán automáticamente.

Es posible ordenar las páginas de una firma 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:** imprimen 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.

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.

Ejemplos de posición de sobreimpresión de imágenes (de izquierda a derecha): extensión, regulador y objeto sobreimpreso.

- **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:

1. **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 neutras 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

Si desea obtener más información sobre... En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...

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, asistente

Imprimir fusión

Configuración de pantallas pantallas de medios tonos, impresión de medios tonos

Mantenimiento de vínculos OPI impresión, vínculos OPI

Impresión de separaciones de color separaciones de color, impresión

Operaciones con sobreimpresión sobreimpresión de colores

Impresión en película impresión, en película

Publicación como PDF

PDF es un formato de archivo que permite conservar las características de formato, fuentes, imágenes y gráficos de archivos de aplicaciones originales.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- Almacenamiento de documentos como archivos PDF
- Introducción de hipervínculos, marcadores y miniaturas en archivos PDF
- Reducción del tamaño de archivos PDF
- Operaciones con fuentes en archivos PDF
- Exportación de archivos PDF en un formato de codificación
- Definición del número de etapas de degradado en archivos PDF
- Incorporación de archivos en un archivo PDF
- Salida de los objetos en archivos PDF
- Preparación de archivos PDF para un servicio de filmación
- Visualización de resúmenes de Comprobaciones previas de archivos PDF
- Optimización de archivos PDF

Almacenamiento de documentos como archivos PDF

Es posible guardar documentos como archivos PDF. Los archivos PDF se pueden ver, compartir e imprimir en cualquier plataforma, siempre que los usuarios tengan instalado Adobe Acrobat o Acrobat Reader en sus PCs. Además, los archivos PDF se pueden colocar en redes Intranet o en la World Wide Web. También se puede exportar una selección o todo un documento a un archivo PDF.

Cuando se guarda un documento como un archivo PDF, se puede elegir entre cinco estilos PDF preestablecidos, que aplican una configuración específica de un estilo PDF concreto. Por ejemplo, con el estilo **PDF para la Web**, la resolución de las imágenes del archivo PDF se optimiza para la World Wide Web. También se pueden crear estilos PDF o editar estilos preestablecidos.

Para guardar un documento como archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF**.

2 En el cuadro de lista Estilo PDF, elija una de las opciones siguientes:

- **PDF para distribución de documentos:** resulta más apropiado para entregas de carácter general. Estos documentos se pueden imprimir en impresoras láser o de escritorio.
- **PDF para preimpresión:** contiene la compresión de mapas de bits LZW, incorpora fuentes y conserva las opciones de colores directos indicadas principalmente para la impresión de alta calidad. Consulte con el servicio de filmación para saber sus especificaciones preferidas.
- **PDF para la Web:** contiene la compresión de mapas de bits JPEG, incorpora fuentes y comprime el texto para la publicación del documento en la World Wide Web.
- **PDF para edición:** contiene la compresión LZW, incorpora todas las fuentes e incluye hipervínculos, marcadores y miniaturas. Este estilo muestra el archivo PDF con todas las fuentes, todas las imágenes con la máxima resolución y los hipervínculos, para que se pueda editar el archivo más adelante.
- **PDF/X-1:** contiene la compresión de mapas de bits ZIP, incorpora fuentes y conserva las opciones de colores directos. Este estilo contiene la configuración básica para la preimpresión.

3 Elija la unidad y la carpeta donde desee guardar el archivo.

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

Para crear un estilo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF**.

2 Haga clic en **Configuración**.

3 En el cuadro de diálogo **Publicar como PDF**, especifique la configuración.

4 Haga clic en la ficha **General**.

5 Haga clic en el botón de **signo más (+)**.

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

- Si desea eliminar un estilo PDF, selecciónelo y haga clic en el botón de signo menos (-).

Para editar un estilo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF**.

2 Haga clic en **Configuración**.

3 En el cuadro de diálogo **Publicar como PDF**, realice los cambios que desee en la configuración.

4 Haga clic en la ficha **General**.

5 Haga clic en el botón de **signo más (+)**.

6 Elija un estilo en el cuadro de lista **Guardar estilo PDF como**.

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

Introducción de hipervínculos, marcadores y miniaturas en archivos PDF

Es posible incluir hipervínculos, marcadores y miniaturas en archivos PDF. Los hipervínculos son útiles para añadir saltos a otras páginas Web o a direcciones URL de Internet. Los marcadores permiten vincular con áreas concretas de un archivo PDF. Se puede especificar si se van a mostrar los marcadores o las miniaturas cuando se abra por primera vez el archivo PDF en Adobe Acrobat o Acrobat Reader.

Si desea obtener información sobre la asignación de hipervínculos y marcadores, consulte "Operaciones con marcadores e hipervínculos".

Para incluir hipervínculos, marcadores y miniaturas en un archivo PDF

1 Elija **Archivo _ Publicar como PDF**.

2 Haga clic en **Configuración**.

3 Haga clic en la ficha **Documento**.

4 Active cualquiera de las casillas de selección siguientes:

- **Incluir hipervínculos**
- **Generar marcadores**
- ... **Generar miniaturas**

Si desea que se muestren los marcadores o las miniaturas al iniciar, active el botón **Marcadores** o **Miniaturas** en el área **Al iniciar, mostrar**.

Reducción del tamaño de archivos PDF

Se pueden comprimir las imágenes con mapas de bits, el texto y los dibujos para reducir el tamaño de los archivos PDF. La compresión de mapas de bits está disponible para archivos JPEG, LZW o ZIP. La calidad de los mapas de bits con la compresión TPEG varía en una escala entre 2 (alta) y 255 (baja).

Cuanto mayor sea la calidad de imagen, mayor será el tamaño del archivo.

El submuestreo de imágenes con mapas de bits en color, escala de grises o monocromos también reduce el tamaño de los archivos.

Para comprimir imágenes con mapas de bits en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF.**

2 Haga clic en **Configuración.**

3 Haga clic en la ficha **Objetos.**

4 En el cuadro de lista **Tipo de compresión**, elija una de las opciones siguientes:

- **Ninguno**
- **LZW**
- **JPEG**
- **ZIP**
- Si elige la compresión JPEG, puede especificar la calidad de compresión ajustando el deslizador Factor de calidad.

Para comprimir el texto y los dibujos en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF.**

2 Haga clic en **Configuración.**

3 Haga clic en la ficha **Objetos.**

4 Active la casilla de selección **Comprimir texto y dibujos.**

Para realizar el submuestreo de las imágenes con mapas de bits en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF.**

2 Haga clic en **Configuración.**

3 Haga clic en la ficha **Objetos.**

4 Active cualquiera de las casillas de selección siguientes y escriba un valor en el cuadro correspondiente:

- **Color**
- **Escala de grises**
- **Monocromo**
- El submuestreo de imágenes con mapas de bits en color, escala de grises o monocromos resulta eficaz sólo cuando su resolución es superior a la resolución especificada en el área **Submuestreo de mapa de bits.**

Operaciones con fuentes en archivos PDF

Es posible incorporar fuentes en un archivo PDF, incluidas fuentes base 14, lo que aumenta el tamaño del archivo PDF pero mejora su portabilidad, ya que no es necesario que las fuentes residan en otros sistemas. Al incorporar fuentes base 14, CorelDRAW añade las fuentes al sistema, lo que elimina las variaciones de fuentes en sistemas diferentes. Las fuentes PostScript base 14 están residentes en todos los dispositivos PostScript.

También es posible convertir fuentes TrueType en fuentes Type 1, lo que puede aumentar el tamaño del archivo si éste contiene muchas fuentes. Al convertir fuentes, se puede reducir el tamaño del archivo mediante la creación de subconjuntos de fuentes Type 1 si se utiliza sólo un pequeño número de caracteres (por ejemplo, los caracteres de inglés de A a E). También puede incluir un

porcentaje de las fuentes utilizadas. Por ejemplo, puede crear un subconjunto del 50% de las fuentes. Si el número de caracteres utilizados en el documento es superior al 50%, se incorporará todo el conjunto de caracteres. En cambio, si el número de caracteres es inferior al 50%, sólo se incorporarán los caracteres utilizados.

También se pueden eliminar las variaciones de fuentes en PCs distintos mediante la exportación del texto como curvas. Por ejemplo, si utiliza caracteres de texto no habituales, puede exportar el texto como curvas. Este método no usa fuentes, por lo que se eliminan los problemas con variaciones de fuentes en sistemas distintos. La exportación del texto como curvas aumenta la complejidad del archivo y puede aumentar su tamaño. Para la publicación de documentos en general, incorpore las fuentes en un documento en lugar de convertir el texto en curvas.

Para incorporar fuentes en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF.**

2 Haga clic en **Configuración.**

3 Haga clic en la ficha **Objetos.**

4 Active la casilla de selección **Incluir fuentes en documento.**

Si desea instalar las fuentes básicas en su PC, active la casilla de selección **Incluir fuentes base 14.**

- La activación de la casilla de selección **Incluir fuentes base 14** aumenta el tamaño del archivo y, por tanto, no se recomienda para la publicación en la World Wide Web.

Para convertir fuentes TrueType en fuentes Type 1

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF.**

2 Haga clic en **Configuración.**

3 Haga clic en la ficha **Objetos.**

4 Active la casilla de selección **Convertir TrueType a Type 1.**

Si desea reducir el tamaño del archivo, puede crear un subconjunto de fuentes Type 1; para ello, active **Fuentes subconjunto Type 1** y escriba el porcentaje de fuentes utilizadas en el cuadro Por debajo de % del juego de caracteres.

Publicación como PDF 235

- Si se crea un subconjunto de fuentes Type 1, no se debe editar ni corregir el archivo PDF con Adobe Acrobat, ya que los caracteres que se añadan durante la edición pueden no aparecer en el archivo.

Para exportar texto como curvas

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF.**

2 Haga clic en **Configuración.**

3 Haga clic en la ficha **Objetos.**

4 Active la casilla de selección **Exportar todo el texto como curvas.**

Exportación de archivos PDF en un formato de codificación
ASCII y binario son formatos de codificación. Al publicar archivos como PDF, se puede elegir entre exportar archivos ASCII o binarios. ASCII crea archivos totalmente exportables a todas las plataformas. El formato binario crea archivos más pequeños que son menos exportables, ya que algunas plataformas no pueden gestionar este formato de archivo.

Para exportar un archivo PDF en un formato de codificación

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF.**

2 Haga clic en **Configuración.**

3 Haga clic en la ficha **Objetos.**

4 Active una de las opciones siguientes:

- **ASCII**
- **Binaria**

Definición del número de etapas de degradado en archivos PDF

Se puede aumentar o reducir el número de etapas de los rellenos degradados. Con un número reducido de etapas, la impresión es más rápida pero la transición entre los matices puede ser bastante tosca. El número de etapas de degradado puede definirse entre 1 y 256.

Para definir el número de etapas de los rellenos degradados en un archivo PDF

1 Elija **Archivo _ Publicar como PDF.**

2 Haga clic en **Configuración.**

3 Haga clic en la ficha **Avanzado.**

4 Escriba un valor en el cuadro **Etapas de degradado.**

Incorporación de archivos en un archivo PDF

Es posible incorporar cualquier tipo de archivo en un archivo PDF. Por ejemplo, se puede incorporar el archivo de CorelDRAW del que se generó el archivo PDF.

Se puede elegir cómo se van a tratar los archivos PostScript encapsulado (EPS) en los documentos PDF. Los archivos EPS son archivos PostScript incorporados en un documento. Estos archivos tienen dos partes: la parte PostScript y la parte Previsualización. La parte PostScript contiene imágenes de alta resolución y resulta adecuada principalmente para la publicación en preimpresión. La parte Previsualización contiene imágenes de baja resolución y, debido al tamaño pequeño de los archivos, resulta más apropiada para la publicación en la World Wide Web.

Para incorporar un archivo en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF.**

2 Haga clic en **Configuración.**

3 Haga clic en la ficha **Avanzado.**

4 Active la casilla de selección **Archivos incorporados.**

5 Haga clic en **Examinar.**

- 6 Elija la unidad y la carpeta donde está almacenado el archivo incorporado.
- 7 Haga doble clic en el nombre del archivo.

Para elegir un formato de archivo EPS

- 1 Elija **Archivo _ Publicar como PDF**.
- 2 Haga clic en **Configuración**.
- 3 Haga clic en la ficha **Avanzada**.
- 4 En el cuadro de lista **Archivos EPS**, elija una de las opciones siguientes:
 - **PostScript**
 - **Previsualización**
 - No es posible publicar las partes EPS PostScript y Previsualización de un archivo al mismo tiempo.

Salida de los objetos en archivos PDF

Se puede dar salida a los objetos de un archivo PDF como RGB, CMYK o escala de grises. Si se elige dar salida a los objetos como CMYK, se puede aplicar un perfil ICC genérico para definir el espacio de color CMYK de la impresora. Si desea obtener más información sobre los perfiles de color ICC, consulte "Reproducción exacta de los colores".

Para dar salida a los objetos de un archivo PDF como RGB, CMYK o escala de grises

- 1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF**.
- 2 Haga clic en **Configuración**.
- 3 Haga clic en la ficha **Avanzada**.
- 4 En el cuadro de lista Salida de todos los objetos como, elija una de las opciones siguientes:
 - **Nativo**
 - **RGB**
 - **CMYK**
 - **Escala de grises**

Si desea utilizar perfiles ICC para definir el espacio de color CMYK de la impresora, active Aplicar perfil ICC y elija un perfil de impresora de la lista.

- **Nota**
- **La opción del perfil de color ICC sólo está disponible para CMYK.**
- **Preparación de archivos PDF para un servicio de filmación**

Los boletos de trabajo resultan útiles si se desea enviar un archivo PDF a un servicio de filmación, donde convierten el archivo en película o planchas. Es posible definir especificaciones para la publicación de archivos PDF, incluida información sobre el cliente, la entrega y el acabado de un trabajo.

La generación de un boleto de trabajo permite incorporar un archivo de boleto de trabajo o guardar un archivo externo. Cuando se incorpora un archivo de boleto de trabajo, se crea un archivo PDF que contiene un objeto Boleto de trabajo portátil.

Cuando se crea un archivo externo, se crean dos archivos por separado, un archivo PDF y un archivo **.jff**, que se pueden abrir con un editor de boletos de trabajo. Antes de enviar un archivo **.jff**, consulte con el servicio de filmación o la imprenta.

La interfaz OPI (Interfaz abierta de preimpresión) permite utilizar imágenes de baja resolución como marcadores de lugar para las imágenes de alta resolución que aparecerán en el trabajo final. Cuando el servicio de filmación reciba el archivo, el servidor OPI empleará las imágenes de alta resolución en lugar de las de baja resolución.

Las marcas de impresora proporcionan información al servicio de filmación. Es posible especificar las marcas de impresora que se van a incluir en la página. Las marcas de impresora disponibles son:

- **Marcas de corte:** representan el tamaño del papel y aparecen en las esquinas de la página. Es posible añadir marcas de corte para utilizarlas como guías al recortar el papel. Si imprime varias páginas por hoja (por ejemplo, 2 filas por 2 columnas) puede añadir las marcas de corte en el borde externo de la página para quitarlas después del proceso de corte, o puede añadirlas alrededor de cada fila y columna.

Una sangría determina cuánto puede sobrepasar una imagen las marcas de corte. La sangría requiere que el tamaño del papel en el que se imprima sea superior al tamaño del papel final que se desea, y el área de imagen debe sobrepasar el borde del tamaño del papel final.

- **Marcas de registro:** son necesarias para alinear la película, pruebas analógicas o las planchas de impresión en una imprenta de color. Las marcas de registro se imprimen en cada hoja de una separación de color.
- **Escala de densitómetro:** 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.
- **Información del archivo:** se puede imprimir información sobre el archivo, que incluye el perfil de color; el nombre, y la fecha y hora en que se creó la imagen; y el número de página.

Para configurar un boleto de trabajo para un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF**.

2 Haga clic en **Configuración**.

3 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.

3 Active la casilla de selección **Incluir boleto de trabajo**.

4 Active una de las opciones siguientes:

- **Archivo externo:** permite crear dos archivos por separado, un archivo **PDF** y un archivo **.jff**.
- **Incorporado:** permite crear un archivo PDF que contenga un objeto de boleto de trabajo portátil.

5 Haga clic en **Configuración**.

6 En el cuadro de diálogo **Configuración de boleto de trabajo**, escriba las especificaciones del trabajo en cualquiera de las páginas siguientes:

- **Información de cliente**
- **Entrega**
- **Acabado**
- Si activa la opción **Archivo externo**, para guardar el archivo **.jff** haga clic en **Examinar** y escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.

Para mantener los vínculos OPI en un archivo PDF

1 Elija **Archivo _ Publicar como PDF**.

2 Haga clic en **Configuración**.

3 Haga clic en la ficha **Avanzada**.

4 Active la casilla de selección **Mantener vínculos OPI**.

- No utilice vínculos OPI si no está seguro de si el archivo PDF está destinado a un servidor OPI.

Para incluir marcas de impresora en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF**.

2 Haga clic en **Configuración**.

3 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.

4 Active cualquiera de las casillas de selección siguientes:

- **Marcas de corte**
- **Información del archivo**
- **Marcas de registro**
- **Escalas de densitómetro**

Si desea incluir un límite de sangría, active la casilla de selección **Incluir sangría** y escriba un límite de sangría en el cuadro correspondiente.

- 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.

Visualización de resúmenes de Comprobaciones previas de archivos PDF

Antes de imprimir un documento, se puede utilizar la función

Comprobaciones previas para detectar posibles problemas. Comprobaciones previas realiza una comprobación y muestra un resumen de errores, posibles problemas y sugerencias para resolver los problemas. De forma predeterminada, Comprobaciones previas comprueba si existen muchos problemas relativos al formato PDF, pero puede desactivar los problemas que no desee que compruebe esta función.

Para ver el resumen de Comprobaciones previas de un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF**.

2 Haga clic en **Configuración**.

3 Haga clic en la ficha **Problemas**.

Si hay problemas que no desea que compruebe la función Comprobaciones previas, haga clic en el botón **Configuración**, haga doble clic en **Publicar como PDF** y, a continuación, desactive las casillas de selección correspondientes a dichos problemas.

- Para guardar la configuración de Comprobaciones previas, haga clic en el botón de signo **más (+)** y escriba un nombre en el cuadro **Guardar como**.

Optimización de archivos PDF

Es posible optimizar los archivos PDF para distintas versiones de Adobe Acrobat o Acrobat Reader. Se puede seleccionar una compatibilidad según el tipo de visor que tengan los destinatarios. En CorelDRAW, es posible elegir entre tres compatibilidades:

Acrobat **3.0**, Acrobat **4.0** o PDF/X-1. Las distintas compatibilidades tienen también opciones diferentes; por ejemplo, la opción de sangría sólo está disponible para Acrobat **4.0** y PDF/X-1.

Para optimizar la visualización de un documento PDF en la Web, se puede crear un archivo PDF lineal. La creación de archivos lineales reduce el tiempo de proceso al cargar una página cada vez.

Para seleccionar una compatibilidad

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF**.

2 Haga clic en **Configuración**.

3 Haga clic en la ficha **General**.

4 En el cuadro de lista **Compatibilidad**, elija una de las opciones siguientes:

- **Acrobat 3.0**
- **Acrobat 4.0**
- **PDF/X-1**

Para crear un archivo PDF lineal

- 1 Haga clic en **Archivo _ Publicar como PDF.**
- 2 Haga clic en **Configuración.**
- 3 Haga clic en la ficha **Avanzado.**
- 4 Active la casilla de selección **Optimizar PDF.**

Desde aquí

Si desea obtener más información sobre... En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...

Creación de archivos PDF PDF, creación y edición

Edición de archivos PDF PDF, creación y edición

Introducción de hipervínculos, PDF, introducción de hipervínculos marcadores y miniaturas en archivos PDF

Reducción del tamaño de PDF, reducción del tamaño de archivos archivos PDF

Operaciones con fuentes PDF, fuentes en un archivo

Exportación de archivos PDF PDF, exportación en formato de codificación en un formato de codificación

Definición del número de etapas PDF, definición de etapas de degradado de degradado en archivos PDF

Incorporación de archivos incorporación de archivos, PDF en un archivo PDF

Salida de los objetos en PDF, salida de objetos archivos PDF

Preparación de archivos PDF PDF, preparación para servicio de filmación para un servicio de filmación

Visualización de resúmenes Comprobaciones previas, archivos PDF de comparaciones previas de archivos PDF

Optimización de archivos PDF PDF, optimización de archivos

Publicación en la Web

Los archivos y objetos de CorelDRAW se pueden publicar en formato HTML. Para ello, basta definir los elementos del documento de forma que sean compatibles con la Web, seleccionar los valores adecuados y comprobar que no hay ningún problema antes de la publicación. A continuación, se puede utilizar HTML y las imágenes generadas con el software HTML para crear un sitio o una página Web.

En esta sección, se familiarizará con lo siguiente:

- Preparación de archivos y objetos para su publicación en la Web
- Carga de archivos en la Web

Preparación de archivos y objetos para su publicación en la Web

Los archivos y documentos se pueden preparar para su publicación en la Web estableciendo las preferencias adecuadas y verificando los objetos antes de exportarlos.

CorelDRAW incluye opciones para publicar los documentos en la World Wide Web.

Permite determinar las opciones de diseño, establecer colores para los vínculos y seleccionar las preferencias del texto HTML.

Los tiempos de descarga de los objetos de la página Web pueden medirse realizando una visualización previa en el explorador. Un cuadro estadístico muestra los tiempos de descarga de cada objeto y de las páginas completas para modems de distintas velocidades.

Para cambiar las preferencias de exportación del diseño HTML

1 Haga clic en **Herramientas _ Opciones _ Publicar en la Web**.

2 Escriba los valores en los cuadros siguientes:

- **Tolerancia de posición:** permite especificar el número de píxeles que se puede desplazar el texto para no tener que introducir filas o columnas de 1 o 2 píxeles.
- **Espacio en blanco de imagen:** permite especificar el número de píxeles que puede haber en una celda vacía antes de que se fusione con la celda adyacente, a fin de no dividir un gráfico que abarque varias celdas. Las celdas o las tablas se utilizan para situar objetos de Internet en el documento Web cuando se selecciona el método de diseño Tabla HTML.

Publicación en la Web

- **Posición de espacio en blanco:** permite especificar la cantidad de espacio en blanco admitida en una imagen.

Para cambiar las preferencias de exportación del texto y los vínculos

Para cambiar Realice lo siguiente

Las preferencias de Haga clic en **Herramientas _ Opciones**. Haga clic en exportación del **Documento, Publicar en la Web y Texto**. Active una de las texto HTML siguientes opciones: **Exportar texto compatible HTML como texto:** exporta el texto compatible con la Web como texto; **Exportar todo el texto como imágenes:** exporta las imágenes de texto y garantiza la compatibilidad con todos los exploradores; **Exportar texto compatible HTML mediante la tecnología de fuentes TrueDoc(TM):** exporta el texto con la tecnología TrueDoc para utilizarlo en Netscape Communicator.

Las preferencias de Haga clic en **Herramientas _ Opciones**. Haga clic en exportación de los **Documento, Publicar en la Web y Vínculos**. Active la casilla de vínculos HTML selección **Subrayado**. Active las casillas de selección **Vínculo normal , Vínculo activo y Vínculo visitado** y elija un color para cada uno de ellos.

- Los colores de vínculo establecidos en el cuadro de diálogo **Opciones** sustituyen a los colores predeterminados del explorador de Internet, lo que elimina cualquier conflicto entre el color de los vínculos y el color de fondo de las páginas del documento.
- La exportación de todo el texto como imágenes incrementa el tiempo de descarga de las páginas.

Para ver el rendimiento de las páginas Web

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar en la Web _ HTML**.

2 Haga clic en la ficha **General**.

3 Haga clic en el botón **Previsualizar en explorador**.

Publicación en HTML

CorelDRAW incluye varias opciones para publicar documentos o partes seleccionadas de un documento en la World Wide Web. Permite elegir varias opciones, como el formato de las imágenes, el formato HTML, el rango de exportación y los parámetros del sitio FTP (protocolo de transferencia de archivos) para cargar los archivos.

Un documento se puede publicar como una imagen a partir de la cual CorelDRAW crea un mapa de imagen. Este mapa es un hipergráfico cuyas zonas interactivas enlazan con distintas URL cuando se ve el documento HTML con un explorador. Tenga presente que los mapas de imagen ralentizan las descargas cuando la conexión con Internet es lenta.

Los gráficos se pueden exportar con los formatos preestablecidos JPEG, GIF o PNG.

Para establecer las opciones de comprobaciones previas de Web

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar en la Web _ HTML**.

2 Haga clic en la ficha **Problemas**.

3 Seleccione **Salida de Web** en la lista desplegable **Comprobaciones previas**.

4 Haga clic en **Configuración**.

5 En la lista Comprobaciones que se realizarán, expanda el árbol **Publicación en Web**.

6 Anule la selección de los problemas que no desee comprobar.

Para publicar en la Web

1 Haga clic en **Archivo _ Publicar en la Web _ HTML**.

2 Establezca las opciones siguientes en el cuadro de diálogo **Publicar en la Web**.

- **General:** contiene opciones para el diseño HTML, la carpeta de los archivos e imágenes HTML, el sitio FTP (protocolo de transferencia de archivos) y el

rango de exportación. También permite seleccionar, añadir y mover los valores preestablecidos del cuadro de diálogo.

- **Detalles:** contiene información sobre los archivos HTML generados, lo que incluye los nombres de página y de archivo.
- **Imágenes:** muestra una lista de todas las imágenes correspondientes a la exportación HTML actual. Se puede establecer cualquiera de los siguientes formatos para cada objeto: JPEG, GIF y PNG. Haga clic en **Opciones** para seleccionar los valores preestablecidos de cada tipo de imagen.
- **Avanzado:** proporciona opciones para generar documentos Javascript y hojas de estilo en cascada.
- **Resumen:** recoge datos estadísticos de los archivos según las distintas velocidades de descarga.
- **Problemas:** muestra una lista de problemas potenciales que incluye explicaciones, recomendaciones y consejos.

CorelDRAW asigna la extensión .HTM a los documentos publicados en formato HTML. De forma predeterminada, los archivos .HTM tienen el mismo nombre que el archivo de origen .CDR de CorelDRAW y se guardan en la carpeta donde se almacenaron los documentos Web exportados por última vez.

- Se puede establecer el mismo formato para todas las imágenes (JPEG, GIF o PNG) haciendo clic en **Herramientas _ Opciones**. En la lista de categorías, haga doble clic en **Documento, Publicar en la Web** y haga clic en **Imagen**. Active una de las opciones de formato de imagen.

Publicación en la Web

Importación y exportación de archivos

Las aplicaciones de Corel incluyen filtros que convierten los archivos de un formato a otro cuando los importa y exporta. En esta sección se familiarizará con lo siguiente

- Importación de archivos
- Exportación de archivos

Importación de archivos

Las aplicaciones de Corel permiten importar los archivos creados con otras aplicaciones. Por ejemplo, puede importar archivos JPEG, GIF o de texto. 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. Puede importar un archivo abriéndolo en una nueva ventana de aplicación. Cuando importe un gráfico, puede volver a muestrearlo para cambiar el número de píxeles, eliminar los detalles que no desee y reducir el tamaño del archivo. Puede recortar un gráfico para seleccionar sólo el área y tamaño exactos de la imagen que vaya a importar.

Para importar un archivo en el dibujo activo

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.
- **Extraer perfil ICC incorporado:** permite almacenar el perfil ICC (Color Consortium) incorporado en el directorio de color en el que se instaló la aplicación.
- **Comprobar marca al agua:** permite comprobar si hay una marca al agua Digimarc codificada cuando importa los archivos.

Importación y exportación de archivos 247

- **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** permite utilizar las configuraciones predeterminadas del filtro sin abrir el cuadro de diálogo.
- **Mantener capas y páginas:** permite conservar las capas y las páginas al importar los archivos.
- Puede importar un archivo abriéndolo en otra ventana de aplicación. Si desea más información sobre la apertura de un archivo en una nueva ventana de aplicación, consulte "Para abrir un dibujo".
- Puede cambiar el orden en que aparecen los formatos de archivo en el cuadro de lista **Tipo de archivo** si elige un método de clasificación en el cuadro de lista **Tipo de clasificación**.

Para volver a muestrear un gráfico durante la importación

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.
- **Extraer perfil ICC incorporado:** permite almacenar el perfil ICC (Color Consortium) incorporado en el directorio de color en el que se instaló la aplicación.
- **Comprobar marca al agua:** permite comprobar si hay una marca al agua Digimarc codificada cuando importa los archivos.

- **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** permite utilizar las configuraciones predeterminadas del filtro sin abrir el cuadro de diálogo.
 - **Mantener capas y páginas:** permite conservar las capas y las páginas al importar los archivos
- 6 Elija **Nuevo muestreo** en el cuadro de lista 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 en que se vuelve a muestrear el gráfico.
- 9 Escriba valores en los siguientes cuadros de la sección **Resolución**.
- **Horizontal:** permite especificar la resolución horizontal del gráfico en píxeles o en puntos por pulgada (ppp).
 - **Vertical:** permite especificar la resolución vertical del gráfico en píxeles o en puntos por pulgada (ppp).
 - Si se abre un cuadro de diálogo para el formato de importación, especifique las opciones que desee. Si desea obtener información más detallada sobre los formatos de archivos, consulte "Formatos de archivo" en la Ayuda en línea.
 - No se puede aumentar la resolución de un archivo durante la importación.
 - Puede cambiar las unidades de medida si elige un tipo de unidad en el cuadro de lista Unidades.

Para recortar un gráfico durante la importación

- 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.
 - **Extraer perfil ICC incorporado:** permite almacenar el perfil ICC (Color Consortium) incorporado en el directorio de color en el que se instaló la aplicación.
 - **Comprobar marca al agua:** permite comprobar si hay una marca al agua Digimarc codificada cuando importa los archivos.
 - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** permite utilizar las configuraciones predeterminadas del filtro sin abrir el cuadro de diálogo.

- **Mantener capas y páginas:** permite conservar las capas y las páginas al importar los archivos.
- 6 Elija **Recortar** en el cuadro de lista junto al cuadro de lista **Tipo de archivo**.
 - 7 Haga clic en **Importar**.
 - 8 Escriba valores en cualquiera de los siguientes cuadros:
 - **Superior:** especifica el área que se quita de la parte superior del gráfico.

Importación y exportación de archivos

- **Izquierda:** especifica el área que se quita del lado izquierdo del gráfico.
 - **Anchura:** especifica la anchura que se desea que conserve el gráfico.
 - **Altura:** especifica la altura que se desea que conserve el gráfico.
- 9 Arrastre el cuadro de selección en la **ventana de previsualización**.
 - Al importar mapas de bits de 16 colores, se convierten automáticamente en mapas de bits de 256 colores.
 - Puede cambiar las unidades de medida si elige un tipo de unidad en el cuadro de lista Unidades.

Exportación de archivos

Las aplicaciones de Corel permiten exportar y guardar los archivos en una variedad de formatos para que puedan utilizarse en otras aplicaciones. Por ejemplo, puede exportar un archivo al formato JPEG o GIF.

Puede exportar los archivos al formato que seleccione. También puede exportarlos si guarda el archivo abierto con otro nombre o con otro formato y lo deja abierto con el formato actual.

Para exportar un archivo

- 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**.
La extensión de archivo que corresponda al formato seleccionado se adjunta al nombre de archivo automáticamente.
- 4 Active cualquiera de las siguientes casillas de selección:
 - **Sólo seleccionado:** guarda únicamente los objetos que estén seleccionados en el dibujo activo.
 - **Nombres_de_archivo_para_Web:** reemplaza con una barra de subrayado el espacio en blanco del nombre de archivo. Los caracteres especiales se sustituirán por caracteres adecuados para los nombres de archivos de la Web.
 - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro:** suprime los cuadros de diálogo que permiten otras opciones en la exportación.
- 5 Haga clic en **Exportar**.

- Si se abre un cuadro de diálogo para el formato de exportación, especifique las opciones que desee. Si desea obtener información más detallada sobre los formatos de archivos, consulte "Formatos de archivo" en la Ayuda en línea.
- Para comprimir una imagen en la exportación, elija un tipo de compresión en el cuadro de lista Tipo de compresión.

Para guardar un archivo con un formato distinto

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

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**.

La extensión de archivo que corresponda al formato seleccionado se adjunta al nombre de archivo automáticamente.

4 Active cualquiera de las siguientes casillas de selección:

- **Sólo seleccionado:** guarda únicamente los objetos que estén seleccionados en el dibujo activo.
- **Nombres de archivo para Web:** reemplaza con una barra de subrayado el espacio en blanco del nombre de archivo. Los caracteres especiales se sustituirán por caracteres adecuados para los nombres de archivos de la Web.
- **Incorporar fuentes con TrueDoc:** garantiza la visualización de las fuentes de un dibujo en un equipo PC en que no estén instaladas esas fuentes.
- **Guardar con proyecto VBA incorporado:** guarda un proyecto de Visual Basic para Aplicaciones (VBA) en el archivo.

5 Haga clic en **Guardar**.

Desde aquí

Si desea obtener más información sobre... En el Índice de la Ayuda en línea, escriba...

Importación de archivos importación de archivos, introducción

Formatos de archivo formatos de archivo

Vinculación e incorporación objetos, vinculación de objetos (OLE)

Notas técnicas sobre filtros formatos de archivo

Importación y exportación de archivos

Referencia

Información de referencia

El Manual del usuario de CorelDRAW 10 proporciona información acerca de los conceptos y procedimientos que le ayudarán a ser productivo rápidamente. La sección Referencia de la Ayuda en línea proporciona más información y notas técnicas acerca de las herramientas de aplicación, procedimientos y conceptos de CorelDRAW.

Especificación de opciones de memoria

Puede aumentar la cantidad de memoria disponible utilizando discos de intercambio.

Cuando realice una acción que necesite más memoria RAM de la que tenga disponible su PC, podrá intercambiar la información de imágenes con el disco duro. Si dispone de dos discos duros o particiones, puede configurar un disco de intercambio primario y otro secundario.

Los discos de intercambio incrementan artificialmente la cantidad de memoria disponible en su PC, aunque el intercambio de información de imágenes con el disco duro requiere más tiempo de proceso que cuando la información se envía a la memoria RAM del equipo.

Puede determinar la memoria RAM disponible en su PC que desea reservar para almacenar las imágenes que se abran y editen. Defina la cantidad de memoria en función de su tipo de trabajo y el número de aplicaciones que normalmente ejecute de forma simultánea. Si aumenta la cantidad de memoria reservada para imágenes y observa un descenso del rendimiento de la aplicación, puede que sea preciso reducir dicha cantidad para que haya más RAM disponible al ejecutar CorelDRAW.

Para crear espacio de disco de intercambio de almacenamiento temporal

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

2 Haga clic en **Espacio de trabajo** y en **Memoria** en la lista de categorías.

3 En el cuadro de lista Disco primario, elija el disco duro principal que se utilizará como espacio de disco de intercambio.

4 En el cuadro de lista Disco secundario, elija el disco duro secundario que se utilizará como espacio de disco de intercambio.

5 Haga clic en **Aceptar**.

6 Reinicie CorelDRAW para aplicar los cambios.

Información de referencia

- La cantidad de espacio de disco de intercambio se muestra en la barra de estado.
- Debe establecer una cantidad total de espacio de disco de intercambio dos o tres veces superior al tamaño de las imágenes abiertas no comprimidas.

Para especificar la cantidad de memoria RAM utilizada para almacenar imágenes

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

2 Haga clic en **Espacio de trabajo** y en **Memoria** en la lista de categorías.

La sección Uso de la memoria de la página Memoria muestra la cantidad total de memoria que tiene disponible su PC.

3 En el cuadro **Máximo**, escriba el porcentaje de la memoria total que desea reservar para imágenes en CorelDRAW.

La cantidad de memoria que corresponde a dicho porcentaje se muestra a la derecha del cuadro **Máximo**.

4 Será necesario reiniciar CorelDRAW para que la nueva configuración tenga efecto.

- La cantidad de memoria asignada para imágenes aparece en la barra de estado.

Visualización de información del sistema

Es posible visualizar información sobre su PC, así como sobre CorelDRAW. Por ejemplo, puede visualizar información detallada de configuración de su PC.

También puede mostrar información detallada acerca del sistema, las propiedades de visualización e impresión, los archivos Corel .EXE y .DLL y los archivos .DLL del sistema. Esta función es útil, por ejemplo, para averiguar la cantidad de memoria de que dispone en la unidad donde desea guardar un archivo.

Para obtener la información sobre el sistema

1 Haga clic en **Ayuda _ Acerca de CorelDRAW**.

2 Haga clic en **Información del sistema**.

3 Elija una categoría del cuadro de lista. Seleccione una categoría.

- Utilice el botón Guardar para almacenar información del sistema que va a imprimirse. La información del sistema se guarda como SYSINFO.TXT. La ubicación del archivo guardado se obtendrá mediante un cuadro de mensaje.

Desactivación de mensajes de advertencia

Es posible que reciba mensajes de advertencia cuando trabaje en CorelDRAW. Los mensajes de advertencia explican las consecuencias de una acción que está a punto de realizarse e informan sobre los cambios permanentes que pueden producirse como resultado de dicha acción. Aunque estos mensajes son útiles, podrá desactivarlos una vez que conozca el programa para no tener que visualizarlos. No desactive los mensajes de advertencia antes de familiarizarse con la aplicación y con los resultados de los comandos que utiliza.

Para desactivar los mensajes de advertencia

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

2 Haga clic en **Espacio de trabajo** y, en la lista de categorías, haga clic en

Advertencias.

3 Desactive una o más casillas de selección.

Uso de marcas al agua para identificar imágenes de mapa de bits

CorelDRAW incluye el filtro de conexión PictureMarc de Digimarc, que permite incorporar y detectar marcas al agua digitales en una imagen. Estas marcas al agua permiten incorporar una identificación permanente con información de copyright y del autor que no es aparente cuando se visualiza la imagen.

Una marca al agua Digimarc incluye un ID de creador exclusivo y atributos de la imagen. Puede obtener un ID de creador si se suscribe al servicio en línea de Digimarc. El ID de creador consiste en datos como el nombre, número de teléfono, dirección postal, dirección de correo electrónico y páginas Web del autor.

La marca al agua Digimarc es una pequeña cantidad de ruido aleatorio que se añade al componente de luminosidad de los píxeles de una imagen. Con una gran ampliación, puede que se observen cambios en el brillo de los píxeles. Estos cambios no perjudican la integridad visual de la imagen, sino que trasladan información que no puede editarse y que se visualiza al imprimir y escanear.

Las marcas al agua Digimarc no impedirán que otra persona utilice unas imágenes e infrinja los derechos de copyright. Pero sí comunican que hay vigentes unos determinados derechos de copyright y sirven de procedimiento para comunicarse con otras personas acerca de la utilización y derechos de la imagen.

Cuando abra una imagen en CorelDRAW, puede comprobar si tiene una marca al agua.

Si existe una marca al agua, aparecerá el símbolo de copyright en la barra de título.

Puede obtener información acerca de una imagen con marca al agua si lee el mensaje incorporado y lo vincula con el perfil del contacto en la base de datos de Digimarc.

Si desea obtener más información sobre Digimarc, vaya a <http://www.digimarc.com>.

Para obtener un ID de creador

1 Haga clic en **Mapas de bits _ Filtros de conexión _ Digimarc _ Incorporar marca agua.**

2 Haga clic en el botón **Personalizar.**

3 En el cuadro de diálogo **Personalizar ID de creador**, haga clic en el botón **Registrar** y siga las instrucciones del sitio Web de Digimarc.

4 En el cuadro de diálogo **Personalizar ID de creador**, escriba su identificación en el cuadro **ID de creador**.

Información de referencia

Para incorporar una marca al agua

1 Haga clic en **Efectos _ Digimarc _ Incorporar marca agua**.

2 En el cuadro **Año de copyright** escriba el año o los años que se incluirán en la información de copyright.

3 En la sección **Atributos de imagen**, active las casillas de selección de los atributos que se aplican a la imagen.

4 Elija una opción del cuadro de lista **Salida de destino**, según la imagen se vaya a imprimir o a distribuir en línea.

5 Escriba un valor en el cuadro **Duración de marca al agua**.

Los valores más altos aumentan la intensidad de la marca al agua.

Si desea confirmar la información disponible para el usuario cuando detecte la marca al agua, active la casilla de selección **Verificar**.

- Combine todos los objetos con el fondo antes de incorporar una marca al agua. Si desea obtener más información sobre la combinación de objetos con el fondo, consulte "Agrupación y combinación de objetos".
- En el cuadro **Año de copyright** no es posible introducir un año anterior a 1922 o posterior al actual. Separe los años que escriba con comas.
- En los cuadros **Salida de destino**, **Monitor** y **Web** se requiere un valor de ppp inferior a 200 mientras que en el cuadro **Impresora** se necesita un valor de 300 ó superior.

Para detectar una marca al agua

1 Haga clic en **Mapas de bits _ Filtros de conexión _ Digimarc _ Leer marca al agua**.

2 Haga clic en el botón **Consulta de Web** vaya a la página que tiene los datos de contacto o llame al número del servicio de contestación por fax de Digimarc que se indique.

Administrador de recuperación de aplicación de Corel

El Administrador de recuperación de aplicación (A.R.M. de Corel) es un asistente en línea que permite guardar un dibujo y salir de CorelDRAW si el programa se hace inestable. También permite enviar un informe en línea a Corel explicando la naturaleza del problema y la manera en que se produjo.

El Asistente A.R.M. de Corel se abre automáticamente si surge un fallo en el programa, y ofrece tres posibilidades:

- Guardar el dibujo y cerrar la aplicación
- Salir de la aplicación sin guardar el dibujo
- Continuar trabajando