Mac



Corel PHOTO-PAINT™ 2025

GUÍA DEL USUARIO

Última actualización: marzo de 2025

© 2025 Corel Corporation. Reservados todos los derechos.

Guía de usuario de Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Algunas funciones descritas en la Ayuda están disponibles exclusivamente para suscriptores. Si desea obtener más información sobre la suscripción a CorelDRAW, visite https:/coreldraw.com.

Corel, el logotipo de Corel, el logotipo del globo de Corel, Corel-PHOTO-PAINT, AfterShot, CorelDRAW, el logotipo del globo de CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel Font Manager, Painter, Smart Carver y WordPerfect son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Corel Corporation en Canadá, Estados Unidos y otros países. Apple, Macintosh y macOS son marcas comerciales de Apple Inc.

Todos los demás nombres de empresas, productos y servicios, logotipos, marcas y cualquier marca registrada o no registrada mencionados se utilizan solo para fines de identificación y siguen siendo propiedad exclusiva de sus respectivos propietarios. El uso de cualquier marca, nombre, logotipo o cualquier otra información, imagen o material relacionado con un tercero no implica ningún tipo de aprobación. Renunciamos a cualquier interés de propiedad en dicha información, imágenes, materiales, marcas y nombres de terceros. Para consultar todos los avisos e información sobre patentes, visite www.corel.com/patent.

El material gráfico de muestra original lo proporcionan terceros y se utiliza o modifica, con permiso, a menos que se acuerde lo contrario con dichas partes.

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

228023

Índice

Procedimientos iniciales 15

Novedades de CorelDRAW Graphics Suite 17

Lanzamiento en marzo de 2025 de CorelDRAW Graphics Suite 17

Lanzamiento en septiembre de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite 19

Lanzamiento en junio de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite 23

Lanzamiento en marzo de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite 24

Lanzamiento en septiembre de 2023 de CorelDRAW Graphics Suite 28

Lanzamiento en marzo de 2023 de CorelDRAW Graphics Suite 30

Actualización de septiembre de 2022 para suscriptores de CorelDRAW Graphics Suite 31

Actualización de marzo de 2022 para suscriptores de CorelDRAW Graphics Suite 32

CorelDRAW Graphics Suite 2021,5 35

CorelDRAW Graphics Suite 2021 38

Servicios y cuentas de Corel 43

Autenticación de CorelDRAW Graphics Suite 43

Configuración de la cuenta 43

Actualizaciones 44

Cambiar las credenciales de usuario 44

Su privacidad y perfil 45

Servicios de asistencia de Corel 45

Enviar comentarios 46

Registro y generación de informes de errores 46

Recursos de aprendizaje 47

Obtener ayuda 47

Inspector Aprendizaje 48

Ayuda y sugerencias 49

Sugerencias 50

Pantalla de inicio 51

Guía de inicio rápido 51

Proyectos de práctica 52

Recursos en vídeo....52
Sitio web para desarrolladores....53
Recursos web....53
Iniciar y configurar....55
Iniciar y salir Corel PHOTO-PAINT....55
Cambiar idioma....55
Configuración de arranque....56
Descripción del espacio de trabajo de Corel PHOTO-PAINT....57
Términos de Corel PHOTO-PAINT....57
Ventana de la aplicación....58
Barra de herramientas....60
Caja de herramientas....62
Barra de propiedades....71
Inspectores....71
Paleta de colores....73
Barra de estado....73
Compatibilidad con la barra táctil....73
Configuración....75
Opciones de espacio de trabajo....75
Gestionar mensajes de advertencia....76
Cargar imágenes en Corel PHOTO-PAINT....77
Abrir imágenes....77
Colocar (importar) archivos....78
Crear imágenes....79
Operaciones con varias imágenes....80
Operaciones con gráficos vectoriales....81
Mostrar imágenes e información sobre ellas....83
Visualizar imágenes....83
Zoom....84
Visualizar información de una imagen....85
Líneas guía, cuadrícula y reglas....87

Líneas guía ... 87
Cuadrícula ... 90
Reglas ... 92
Deshacer, rehacer, repetir y fundir acciones ... 95
Deshacer y rehacer ... 95
Descartar cambios ... 97
Repetir y fundir ... 97
Almacenar y cerrar ... 99
Almacenar imágenes ... 99
Exportar imágenes ... 101
Archivos bloqueados ... 102
Cerrar imágenes ... 102
Herramientas creativas y contenido ... 105
Tipos de contenido ... 105
Busque clipart y otros activos locales y en red ... 106
Utilizar y gestionar imágenes con el inspector Activos ... 114
Administrar contenido con la Inspector Bandeja ... 115
Adquirir aplicaciones, filtros de conexión y contenido ... 116
Modificar las ubicaciones de contenido ... 117

Edición de imágenes ... 119
Dimensiones de la imagen, resolución y tamaño del papel ... 121
Dimensiones y resolución de imágenes ... 121
Tamaño del papel ... 125
Recortar, ensamblar, escalar y cambiar orientación ... 127
Recortar imágenes ... 127
Ensamblar imágenes ... 129
Escalar imágenes mediante Grabador inteligente ... 131
Enderezamiento de imágenes ... 133
Enderezar imágenes y objetos de forma interactiva ... 135
Corregir distorsiones de perspectiva ... 137

Rotar e invertir imágenes....140
Retoque....143
Mejorar imágenes escaneadas....143
Corrección de ojos rojos....144
Eliminar marcas de polvo y arañazos....146
Clonar áreas de la imagen....149
Perfilar imágenes....152
Eliminar ruido e imperfecciones de las imágenes JPEG....153
Quitar el fondo de la imagen....154
Borrar áreas de la imagen....154
Difuminar, manchar y mezclar colores....157
Ajustar color y tono....159
Herramientas y efectos de ajuste de color....159
Inspector Ajustes....161
Copiar y aplanar ajustes....166
Histogramas....166
Ajustes automáticos....167
Filtros de ajuste....168
Equilibrio de blanco....169
Luz (anteriormente denominado Brillo/Contraste/Intensidad)....170
Niveles (anteriormente denominado Mejora del contraste)....171
Curva tonal....172
Muestra y destino....173
Ecualizar (anteriormente denominado Ecualización de histograma)....173
Gamma....174
Matiz/Saturación/Luminosidad....174
Factor de brillo....174
Blanco y negro (anteriormente denominado Escala de grises)....175
Color selectivo....176
Reemplazar colores....176
Mezclador de canales....179

Equilibrio de color... 179
Aplicar, administrar y crear ajustes preestablecidos... 179
Ajustar el color y tono mediante efectos de pincelada... 182
Canales de color... 183
Lentes... 187
Crear lentes... 187
Editar lentes... 188
Combinar lentes con el fondo de la imagen... 190
Cambiar forma de áreas de la imagen... 191
Difuminar áreas de la imagen... 191
Añadir efectos de espiral... 192
Cambiar forma de áreas de la imagen atrayendo o repeliendo píxeles... 193

Color, rellenos y transparencias... 197
Color... 199
Modelos de color... 199
Profundidad de color... 201
Elegir colores... 202
Paleta de imagen... 207
Crear y modificar paletas de colores... 209
Organizar y visualizar paletas de colores... 211
Mostrar u ocultar paletas de colores... 213
Canales de color directo... 213
Modos de color... 217
Cambiar el modo de color... 217
Modo de color blanco y negro... 219
Modo de color con paleta... 220
Modo de color duotono... 222
Administración del color... 225
Acerca de la administración del color... 225
Procedimientos iniciales con la administración de color... 230

Instalar, cargar e incorporar perfiles de color....231
Asignar perfiles de color....232
Convertir colores a otros perfiles de color....233
Configuración de conversión de colores....234
Pruebas suaves....234
Ajustes preestablecidos de administración del color....237
Políticas de administración del color....238
Administrar colores al abrir documentos....239
Administrar colores al importar y pegar archivos....240
Administrar colores para impresión....241
Usar un flujo de trabajo CMYK seguro....241
Administrar colores para visualización en línea....242
Rellenos....243
Rellenos uniformes....243
Rellenos degradados....244
Rellenos de patrón de mapa de bits....248
Rellenos de textura....252
Transparencia....255
Transparencia uniforme....255
Transparencia degradada....256
Transparencia de patrón de mapa de bits....259
Transparencia de textura....262
Transparencia con pinceladas....264
Transparencia de los colores seleccionados....264
Mezcla de objetos....264
Buscar, administrar y almacenar rellenos y transparencias....267
Buscar y ver rellenos y transparencias....267
Administrar rellenos y transparencias....270
Almacenar rellenos y transparencias....271
Máscaras y trayectos....273
Máscaras....275

Distinguir entre áreas protegidas y editables....275
Definir áreas editables....277
Definir áreas editables utilizando la información de color....282
Expandir y reducir áreas editables....285
Invertir y eliminar máscaras....288
Desplazar y alinear áreas editables....289
Transformar áreas editables....290
Ajustar los bordes de las áreas editables....294
Ajustar la transparencia de máscaras....297
Recortar imágenes....297
Trayectos....301
Crear trayectos....301
Administrar trayectos....303
Asignar forma a trayectos....305
Añadir y eliminar nodos de trayecto....307
Unir y separar trayectos....308
Cambar tipo de nodo....309
Aplicar pinceladas a trayectos....310
Trayectos de recorte....311
Máscaras con canales alpha....313
Crear y editar los canales alpha....313
Guardar máscaras y canales alpha....314
Cargar máscaras y canales alpha....315
Administrar canales alpha....316

Pintura y efectos especiales....319
Dibujo y pintura....321
Formas y líneas....321
Pinceladas....325
Diseminar imágenes....328
Patrones simétricos y órbitas....331

Repetir pinceladas....333
Pinceladas personalizadas....333
Uso de dispositivos y plumas sensibles a la presión....336
Modos de fusión....339
Aplicar efectos especiales....343
Operaciones con efectos especiales....343
Estilos preestablecidos....351
Color y efectos de tono....352
Efectos bisel....352
Efecto Desenfoque Bokeh....353
Efectos Mancha luminosa....354
Efectos de iluminación....355
Marcos de fotos....356
Administrar filtros de conexión....357
Categorías de efectos especiales....359
3-D....359
Trazos artísticos....364
Desenfoque....370
Cámara....375
Transformación de color....379
Silueta....381
Corrección....383
Creativo....383
Personalizada....390
Distorsionar....391
Ruido....396
Perfilar....399
Textura....401
Transformar....406
Objetos....409
Operaciones con objetos....411

Crear objetos.....412
Cambiar y ver propiedades de objetos.....413
Seleccionar objetos.....414
Desplazar, copiar y eliminar objetos.....416
Visualizar y organizar objetos.....418
Alinear y distribuir objetos.....420
Guías de alineación.....421
Bloquear objetos.....424
Agrupar y combinar objetos.....425
Modos de fusión para objetos agrupados.....427
Operaciones con grupos de recorte.....427
Modificar objetos.....429
Transformar objetos.....429
Recortar objetos.....434
Cambiar bordes de objetos.....434
Añadir sombras.....436
Utilizar máscaras de corte.....439
Proteger el área que rodea a un objeto.....441

Texto.....443
Crear y asignar formato al texto.....445
Añadir y seleccionar texto.....445
Añadir color al texto.....447
Formatear texto.....448
Funciones de OpenType.....450
Fuentes variable.....454
Insertar caracteres especiales, símbolos y glifos.....456
Espaciado manual, desplazamiento y rotación del texto.....459
Alinear texto.....460
Ajustar el interlineado, el espaciado entre caracteres y el espaciado entre palabras.....460
Texto alisado.....461

Adaptar texto a un trayecto ... 461
Texto de versión anterior ... 463
Administrar fuentes ... 465
Visualizar fuentes ... 465
Filtrar fuentes ... 467
Buscar fuentes ... 468
Adquirir otras fuentes ... 470
Elegir fuentes ... 470
Corel Font Manager ... 472
Referencia: Fuentes Type 1 ... 473
Texto en diferentes idiomas ... 475
Modificar la configuración de codificación ... 475
Texto en lenguas asiáticas o de Oriente Medio ... 476
Compatibilidad OpenType para texto asiático ... 477

Imágenes Web y películas ... 479
Crear y editar películas ... 481
Abrir y reproducir películas ... 481
Crear películas ... 482
Modificar secuencias de fotograma y tiempo de visualización ... 484
Almacenar películas ... 486
Crear imágenes para Internet ... 489
Exportar imágenes para Internet ... 489
Exportar y cargar mapas de bits a WordPress ... 495
Almacenar y aplicar preestablecidos para Internet ... 496
Crear imágenes basadas en plantillas con colores y fondos transparentes ... 496
Segmentar imágenes ... 497
Crear y editar imágenes cambiantes ... 500

Impresión ... 505
Conceptos básicos de impresión ... 507
Imprimir proyectos ... 507

Diseñar trabajos de impresión... 508
Previsualizar trabajos de impresión... 509
Estilos de impresión... 510
Ajustar los trabajos de impresión... 511
Impresión precisa de los colores... 511
Imprimir en una impresora PostScript... 513
Resúmenes de comprobaciones previas... 514
Preparar archivos para proveedores de servicios de impresión... 515
Preparación para un proveedor de servicios de impresión... 515
Diseños de imposición... 516
Marcas de impresora... 518
Separaciones de color... 521
Sobreimpresión de color... 522
Imprimir compuestos... 523
Imprimir en película... 523
Operaciones con un proveedor de servicios de impresión... 524

Formatos de archivo... 525
Exportar a PDF... 527
Exportar a PDF... 527
PDF, hiperenlaces, marcadores y miniaturas... 529
Reducción de tamaño de PDF... 530
Codificar de archivos PDF... 530
Opciones de administración de color en PDF... 531
Opciones de seguridad de PDF... 532
Optimizar archivos PDF... 533
PDF: resúmenes de comprobaciones previas... 534
Preparación de archivos PDF para un proveedor de servicios de impresión... 534
Operaciones con aplicaciones de productividad de oficina... 537
Exportar archivos a aplicaciones de productividad de oficina... 537
Añadir objetos a documentos... 537

Archivos de cámara RAW ... 539
Usar archivos RAW ... 539
Importar archivos de cámara RAW en Corel PHOTO-PAINT ... 540
Ajustar el color y el tono de archivos RAW ... 542
Perfilar archivos de cámara RAW y reducir ruido ... 545
Previsualizar archivos RAW y obtener información de imagen ... 545
Formatos de archivo admitidos ... 547
Adobe Illustrator (AI) ... 548
Mapa de bits de Windows (BMP) ... 548
Mapa de bits OS/2 (BMP) ... 549
Metarchivo de gráficos de PC (CGM) ... 549
CorelDRAW (CDR) ... 550
Intercambio de presentación de Corel (CMX) ... 550
Corel PHOTO-PAINT (CPT) ... 550
Recurso de cursor (CUR) ... 551
Formato Drawing Database de AutoCAD (DWG) y formato de intercambio de dibujos AutoCAD (DXF) ... 551
PostScript encapsulado (EPS) ... 552
PostScript (PS o PRN) ... 554
GIF ... 554
Formato de archivo de imagen de alta eficiencia (HEIF) ... 555
JPEG (JPG) ... 556
PaintBrush (PCX) ... 556
Formato Adobe Portable Document (PDF) ... 557
Archivo de trazador JPG (PLT) ... 558
Portable Network Graphics (PNG) ... 558
Adobe Photoshop (PSD) ... 559
Corel Painter (RIF) ... 560
TARGA (TGA) ... 561
TIFF ... 562
Google Web Picture (WEBP) ... 562
Gráfico de WordPerfect (WPG) ... 565

Formatos de archivo RAW ... 565
Otros formatos de archivo ... 565
Formatos recomendados para la importación de gráficos ... 566
Formatos recomendados para la exportación de gráficos ... 566

Personalización y automatización ... 567
Personalizar Corel PHOTO-PAINT ... 569
Seleccionar preferencias ... 569
Configurar GPU ... 570
Cambiar y restaurar valores predeterminados ... 570
Personalizar accesos directos de teclado ... 571
Personalizar la barra de herramientas ... 572
Personalizar filtros ... 572
Usar guiones para automatizar tareas ... 575
Guiones de JavaScript ... 575
Guiones de Corel ... 576

Reference ... 581
Corel PHOTO-PAINT para usuarios de Adobe Photoshop ... 583
Comparar la terminología ... 583
Comparar las herramientas ... 584
Glosario ... 587
Glosario ... 587

Procedimientos iniciales

Novedades de CorelDRAW Graphics Suite 17
Servicios y cuentas de Corel 43
Recursos de aprendizaje 47
Iniciar y configurar 55
Descripción del espacio de trabajo de Corel PHOTO-PAINT 57
Configuración 75
Cargar imágenes en Corel PHOTO-PAINT 77
Mostrar imágenes e información sobre ellas 83
Líneas guía, cuadrícula y reglas 87
Deshacer, rehacer, repetir y fundir acciones 95
Almacenar y cerrar 99
Herramientas creativas y contenido 105



Novedades de CorelDRAW Graphics Suite

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

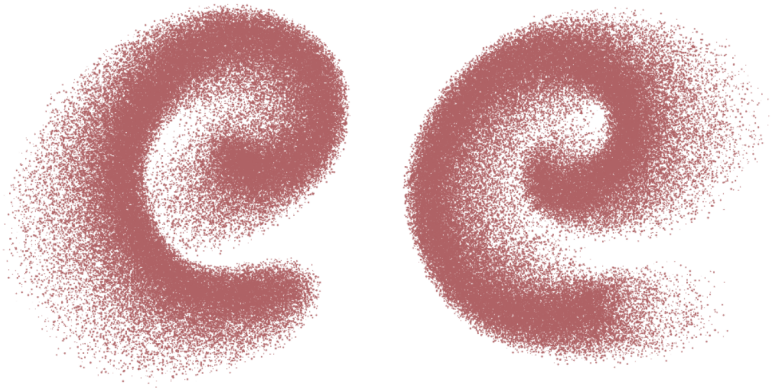
- "Lanzamiento en marzo de 2025 de CorelDRAW Graphics Suite" (página 17)
- "Lanzamiento en septiembre de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite" (página 19)
- "Lanzamiento en junio de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite" (página 23)
- "Lanzamiento en marzo de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite" (página 24)
- "Lanzamiento en septiembre de 2023 de CorelDRAW Graphics Suite" (página 28)
- "Lanzamiento en marzo de 2023 de CorelDRAW Graphics Suite" (página 30)
- "Actualización de septiembre de 2022 para suscriptores de CorelDRAW Graphics Suite" (página 31)
- "Actualización de marzo de 2022 para suscriptores de CorelDRAW Graphics Suite" (página 32)
- "CorelDRAW Graphics Suite 2021,5" (página 35)
- "CorelDRAW Graphics Suite 2021" (página 38)

Lanzamiento en marzo de 2025 de CorelDRAW Graphics Suite

Mejorado Pinceles pictóricos

Las últimas actualizaciones de Pinceles pictóricos ofrecen una nueva configuración que permite simular el dibujo con un lápiz óptico cuando se utiliza el ratón. Además, existe una forma más sencilla de acceder a los pinceles utilizados recientemente, una interfaz optimizada, una integración mejorada con otras funciones y una gestión mejorada del flujo de trabajo y la pincelada.

Cuando se utiliza un ratón, los nuevos controles permiten simular el dibujo con un lápiz. Puede definir la dirección de inclinación del lápiz, lo que le permitirá crear pinceladas variadas con el mismo estilo de pincel.



Una pincelada con una dirección de inclinación de 30 grados (izquierda) y 180 grados (derecha).

También puede simular el ángulo de inclinación del lápiz, que determina la proximidad a la vertical que apunta.



Trazos con (izquierda) y sin (derecha) simulación del ángulo de inclinación del lápiz

La nueva bandeja de soportes de la barra de propiedades le proporciona acceso instantáneo a los tres estilos de pincel utilizados más recientemente. Si aún no se ha utilizado ningún pincel, la bandeja muestra los tres estilos de pincel favoritos principales de forma predeterminada.

Para reducir el desorden y mejorar la facilidad de uso, la barra de propiedades y la el inspector **Propiedades** ahora solo muestran los controles relevantes para el estilo de pincel seleccionado.

Un nuevo método abreviado de teclado permite cambiar rápidamente el tamaño de un pincel entre pinceladas. También puede utilizar el mismo método abreviado de teclado para cambiar interactivamente el tamaño de una pincelada existente.

El nuevo cursor en cruz ofrece una experiencia de dibujo más intuitiva para todos los estilos de pincel. Los pinceles que tienen un tamaño no convencional ahora solo utilizan un cursor de cruz, lo que elimina la confusión causada por discrepancias entre el tamaño del cursor y el valor de **Tamaño del pincel**. Para los pinceles que utilizan métodos de ajuste de tamaño normales, la cruz se muestra junto con un cursor circular que refleja la configuración del tamaño del pincel. De esta forma, se eliminan las conjeturas sobre la anchura de la pincelada resultante.

Ahora es más sencillo aprovechar algunas de las versátiles funciones de CorelDRAW al trabajar con pinceladas pictóricas. Puede acceder al modo Enfoque para aislar las pinceladas y editarlas mediante nuevos botones de la barra de propiedades o desde el menú contextual. Además, al hacer clic con la tecla Control en una pincelada, podrá acceder rápidamente a los comandos de PowerClip.

Es más fácil gestionar las pinceladas pictóricas en la el inspector **Objetos**. Aparece un nuevo icono junto a las pinceladas, lo que facilita su distinción con respecto a otros elementos del diseño. Puede bloquear o desbloquear una pincelada en la el inspector para que no tenga que preocuparse de si se cambia de tamaño, transforma, mueve accidentalmente o cambia de algún otro modo. También puede cambiar el nombre de una pincelada mediante un nuevo comando de menú contextual al hacer clic con la tecla Control en la ventana de dibujo.

Nuevo Paquetes de pinceles adicionales

¿Desea añadir más pinceles? Consulte los paquetes de cepillos disponibles para su descarga en la pantalla de bienvenida. Simplemente vaya a **Ayuda** ▸ **Bienvenida**, haga clic en **Tienda**, y filtre por **Pinceles pictóricos gratuitos** o **nuevos** para acceder a paquetes de cepillos gratuitos o de pago. Los paquetes de pinceles gratuitos se ofrecen exclusivamente a los suscriptores.

Nuevo Imprimir a PDF

Con el controlador Corel Print to PDF, ahora puede imprimir en PDF mientras aprovecha al máximo la configuración de impresión avanzada. Funciones como las herramientas de imposición para organizar diseños, los perfiles de impresión personalizados para hardware de impresión específico y la gestión precisa de separaciones de color, medias tintas y marcas de registro están ahora disponibles al generar PDF, lo que garantiza resultados totalmente optimizados para flujos de trabajo de impresión profesionales de alta calidad. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para imprimir en un archivo PDF" en la página 515.

Nuevo Administrar filtros de conexión de miniaturas y vista previa de archivos

Se han introducido nuevas extensiones de aplicaciones Quick Look para generar vistas previas y miniaturas de archivos de CorelDRAW en macOS Sequoia. Estas extensiones son compatibles con CorelDRAW y los tipos de archivo relacionados, lo que mejora la funcionalidad de vista previa del contenido.

Nota: La compra única de CorelDRAW Graphics Suite 2025 también incluye actualizaciones de Pinceles pictóricos que mejoran el control de la pincelada y optimizan los flujos de trabajo para disfrutar de una experiencia más productiva. Puede guardar sus pinceles favoritos para un acceso rápido, ajustar la configuración del pincel en una ficha **Pincel pictórico** específica en la el inspector **Propiedades** y disfrutar de nuevos controles para personalizar el aspecto de la pincelada. Estos controles incluyen una dinámica similar a la de un lápiz gráfico, como cambiar el tamaño, variar la transparencia y reducir los extremos con el movimiento del ratón; ajustes de textura; efectos de brillo; y personalización de la densidad para gotas o partículas. También puede suavizar las pinceladas, restablecer los pinceles a los valores predeterminados y establecer un color de pincelada predeterminado para los documentos nuevos. Las mejoras adicionales incluyen una barra de propiedades personalizable, las paletas Pantone más recientes con 175 colores nuevos y la posibilidad de establecer una versión predeterminada para guardar archivos para mayor comodidad.Al abrir o importar documentos con fuentes Type 1, la aplicación le advierte sobre la compatibilidad con ese tipo de fuentes, con opciones para la sustitución automática o manual de fuentes aprovechando la coincidencia de fuentes PANOSE. Si desea obtener más información, consulte la sección "Referencia: Fuentes Type 1" en la página 473.

Lanzamiento en septiembre de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite

Rendimiento y estabilidad

La actualización de septiembre de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite [25.2] incluye correcciones de rendimiento y estabilidad para varios problemas notificados por los clientes. Para obtener más información, consulte las Notas de la versión de la actualización de septiembre de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite [25.2].

Funciones nuevas y mejoradas para suscriptores y titulares de licencia con un plan de mantenimiento CorelSure activo

La actualización de septiembre de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite [25.2] también ofrece nuevas funciones y mejoras disponibles exclusivamente para suscriptores y titulares de licencia que dispongan de un plan de mantenimiento de CorelSure activo.

Mejorado **Pinceles pictóricos**

Las últimas actualizaciones de pinceles pictóricos de CorelDRAW ofrecen un control mejorado de las pinceladas e introducen mejoras en el flujo de trabajo, lo que permite una experiencia creativa más fluida y productiva.

Ahora puede crear una lista personalizada de pinceles favoritos y acceder a ellos al instante en la categoría **Favoritos** situada en la parte superior del **Selector de pincel**, lo que ahorra tiempo y elimina la necesidad de desplazarse por toda la lista. La experiencia mejorada del

Selector de pincel no solo mejora el proceso creativo, sino que también optimiza el flujo de trabajo, lo que aumenta la productividad general, ya que garantiza que la colección de pinceles permanezca organizada y que los pinceles más utilizados estén al alcance de la mano.



El pincel seleccionado (1) se marca como favorito (2) y se añade a la categoría Favoritos (3).

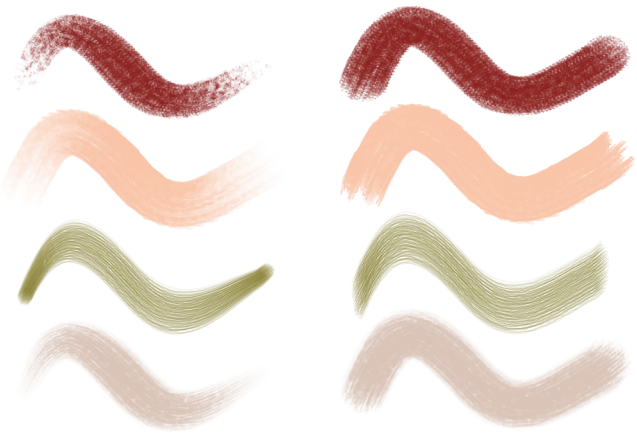
La nueva ficha **Pincel pictórico** de el inspector **Propiedades**, que ofrece una experiencia de usuario perfecta en todas las herramientas y funciones de la aplicación, introduce una interfaz intuitiva para perfeccionar las propiedades de los pinceles. Su espacio ampliado y su diseño cuidadosamente organizado permiten realizar modificaciones y experimentar rápidamente, complementando los controles existentes en la barra de propiedades. Al integrar la ficha **Pincel pictórico** en su flujo de trabajo, puede mejorar su proceso creativo y conseguir ajustes precisos de pinceladas con facilidad y eficacia.



La ficha Pincel pictórico del inspector Propiedades

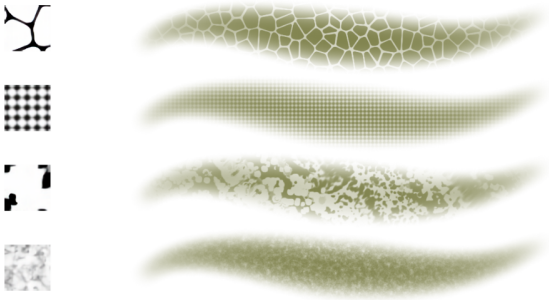
La nueva opción **Pincelada pictórica** del cuadro de diálogo **Cambiar valores predeterminados de un documento** es otra útil novedad de la aplicación que permite definir el color predeterminado de las pinceladas con independencia de otros elementos gráficos, lo que permite una personalización específica y optimiza la eficiencia del flujo de trabajo. Con esta mejora en la flexibilidad y la precisión, puede ajustar los colores de las pinceladas por separado, lo que garantiza que sus elementos visuales satisfagan diversas necesidades creativas.

Una gran variedad de controles nuevos aporta mayor flexibilidad a la hora de personalizar el aspecto de las pinceladas. Cabe destacar que ahora puede simular dinámicas de pinceladas iguales a las de un lápiz gráfico, como cambiar el tamaño, variar la transparencia y reducir los extremos con el movimiento del ratón. Esta función es especialmente útil cuando utilice con un ratón u otros dispositivos no sensibles a la presión, ya que emula los efectos matizados que se consiguen normalmente con un lápiz gráfico. También proporciona ayuda para quienes buscan extremos suaves y pinceladas uniformes en cuanto a tamaño, opacidad, color y reducción.



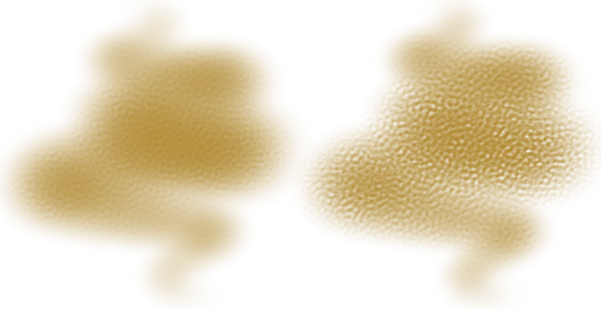
Pinceladas con (izquierda) y sin (derecha) simulación de presión del lápiz

Además, puede cambiar la textura de una pincelada o establecer la textura predeterminada para las nuevas pinceladas. La textura influye en el aspecto visual de las marcas de pincel, creando la ilusión de rugosidad de la superficie. Además, puede interactuar para transformar la apariencia de las pinceladas de forma sutil o dramática.



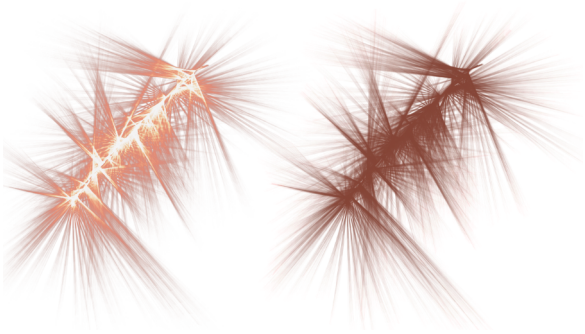
Experimente con diferentes texturas para producir el efecto que más le guste.

También puede ajustar la intensidad del efecto de textura. Tanto si prefiere un granulado sutil como un aspecto llamativo y texturizado, le permite perfeccionar su ilustración según sus preferencias.



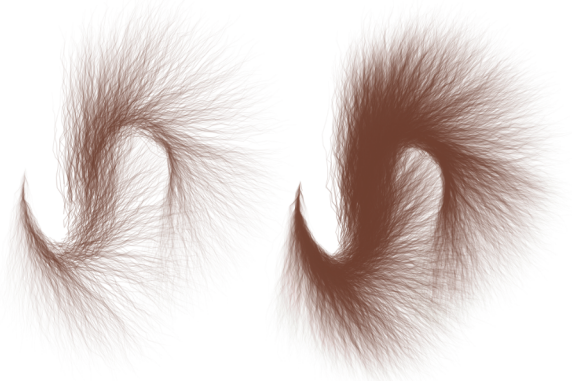
Modifique la intensidad del efecto de textura, desde un grano delicado (izquierda) hasta un acabado texturizado más pronunciado (derecha), para que se adapte a sus necesidades artísticas.

Además, puede crear pinceladas vibrantes aumentando gradualmente el brillo hasta que los colores se conviertan en un blanco luminoso.



Añada efectos de brillo a las pinceladas para aumentar el interés visual y el énfasis.

Para gozar de un control aún más preciso sobre sus pinceladas, puede modificar el aspecto de los pinceles Aerógrafo y Partículas ajustando la densidad de las gotas o las partículas respectivamente en una pincelada. Cuanto más alta sea la configuración, mayor será el número de gotas o partículas que suelta un pincel, lo que a su vez da como resultado más pintura y una diseminación de partículas más densa.



Una pincelada con baja densidad (izquierda) y alta densidad (derecha)

Puede suavizar las pinceladas reduciendo la inestabilidad y redondeando los cambios de dirección más pronunciados. El suavizado del pincel resulta especialmente útil cuando se dibuja con un dispositivo de entrada inestable, como un ratón, con el que unos valores de suavizado más altos pueden ser esenciales para lograr trazos limpios y suaves.



Trazo con suavizado (izquierda) y sin suavizado (derecha). El suavizado le ayuda a crear líneas más fluidas al minimizar la inestabilidad a pequeña escala, al tiempo que mantiene la forma general del trazo.

Otra función que ahorra tiempo es la capacidad de restablecer la configuración predeterminada de fábrica de los pinceles. Esta función mejora la eficiencia y la flexibilidad del flujo de trabajo, tanto si necesita resolver cualquier problema causado por cambios no deseados en la configuración del pincel como si solo experimenta libremente con diferentes ajustes, sabiendo que siempre puede volver al original con un solo clic.

El cursor de pincel actualizado proporciona información en tiempo real sobre el tamaño del pincel, lo que permite un control preciso e información visual inmediata. Además, simplifica el proceso de ajuste del tamaño del pincel, lo que mejora la facilidad de uso y la precisión de la herramienta **Pincel pictórico**, especialmente para trabajos detallados.

Nuevo **Paquetes de pinceles adicionales**

Si desea ampliar su colección de pinceles en CorelDRAW, explore los paquetes de pinceles gratuitos que puede descargar desde la pantalla de inicio. Solo tiene que ir a **Ayuda** ▸ **Le damos la bienvenida**, hacer clic en **Tienda** y filtrar por **Gratis**.

Nuevo **Paleta de colores Pantone más reciente (175 nuevos colores)**

Explore las paletas de colores Pantone más recientes con 175 nuevos colores, que ofrecen nuevas opciones para sus diseños y mantienen su trabajo actualizado con las últimas tendencias de color.

Nuevo **Versión de guardado predeterminada**

La nueva opción de CorelDRAW, **Establecer versión predeterminada**, en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **CorelDRAW** ▸ **Preferencias** ▸ **CorelDRAW** ▸ **Guardar**) permite elegir una versión específica para guardar archivos de CorelDRAW (CDR). La elección de una versión de guardado predeterminada garantiza que los documentos se guarden de forma automática en el formato seleccionado, lo que elimina la necesidad de seleccionar manualmente cada vez y reduce los errores. Este enfoque mantiene la coherencia, mejora la compatibilidad y mejora la eficiencia.

Actualización. **Detección y sustitución de fuentes Type 1**

Las fuentes Type 1, como PostScript y Adobe Type 1, están obsoletas y se han sustituido por los formatos TrueType y OpenType. Se prevé que la mayoría de los sistemas operativos se actualizarán a las nuevas tecnologías de fuentes y, por lo tanto, se eliminará progresivamente el formato Type 1. Al abrir o importar documentos con fuentes Type 1, la aplicación le advierte ahora de posibles problemas de compatibilidad futuros. Para evitar problemas, se recomienda utilizar fuentes TrueType (TTF) u OpenType (OTF) en su lugar. Puede aprovechar la concordancia de fuentes PANOSE para sustituir automáticamente las fuentes no encontradas por otras similares, conservando así la coherencia visual del proyecto, o ajustar manualmente las asignaciones para elegir otras fuentes sustitutas.

Nuevo **CorelDRAW Web**

Diseñe esté donde esté con CorelDRAW Web, la aplicación de diseño gráfico e ilustración vectorial basada en navegador perfecta para sus necesidades creativas. Disponible exclusivamente para suscriptores, CorelDRAW Web le permite acceder y editar sus archivos de CorelDRAW (CDR) desde cualquier lugar sin necesidad de instalar software adicional. Disfrute de una integración perfecta y una gestión de archivos eficaz en un entorno web conocido. Para acceder a CorelDRAW Web, visite https://coreldraw.corel.com.

Nota: CorelDRAW.app ya no se incluye en CorelDRAW Graphics Suite. En su lugar, puede abrir y trabajar con archivos de CorelDRAW (CDR) guardados en la nube directamente en su navegador mediante CorelDRAW Web.

Lanzamiento en junio de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite

La actualización para suscriptores de junio de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite ofrece una serie de mejoras, entre las que se incluyen:

- El **Selector de pincel** mejorado le permite buscar rápidamente pinceles pictóricos escribiendo el nombre de un estilo de pincel o una categoría de pincel. La nueva cifra de **Mis medios** en la parte superior del **Selector de pincel** muestra el número de pinceles. Se ha aumentado el tamaño predeterminado del **selector de pincel** y también puede cambiar su tamaño fácilmente para adaptarlo a su flujo de trabajo creativo.
- La configuración de diversos pinceles pictóricos se ha optimizado para mejorar la eficiencia en cuanto a la memoria, especialmente cuando se utilizan en su tamaño más grande.
- Ahora puede adquirir paquetes de pinceles pictóricos adicionales en la pantalla de inicio o en el **Selector de pincel**.

Actualización. Formato de archivo de CorelDRAW (CDR)

- La versión de archivo predeterminada de CorelDRAW (CDR) es 25.1 (2024.1). Puede guardar un dibujo compatible con una versión anterior (incluida la del lanzamiento en marzo de 2024) de CorelDRAW Graphics Suite (**Archivo** ▸ **Guardar como** ▸ cuadro de lista **Versión**) y especificar las opciones de guardado (**Avanzadas**). Estas opciones resultan de utilidad cuando el archivo contiene nuevas pinceladas pictóricas, texto, relleno, contorno y transparencia que no son compatibles con versiones anteriores.

Actualización. Opciones de Ubicaciones de archivo

- Cuando Corel PHOTO-PAINT no puede localizar las carpetas de contenido que se han movido, eliminado, desconectado o cuyo nombre se ha cambiado, aparece un nuevo mensaje con información sobre cómo corregir el problema.
- Las carpetas de contenido que se han movido, eliminado, desconectado o cuyo nombre se ha cambiado y que deben actualizarse ahora se indican mediante un icono en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú de Corel PHOTO-PAINT ▸ **Preferencias** ▸ **Global** ▸ **Ubicaciones de archivo**).

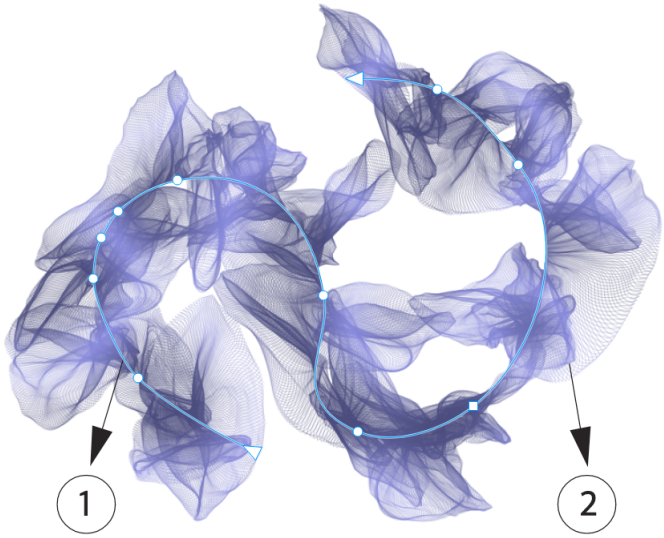
Mejorado Importar PDF

Al importar un archivo PDF que contiene texto, la nueva opción **Mantener párrafos, flujo de texto y formato** está seleccionada de forma predeterminada. Esta opción ofrece la mejor experiencia de edición de texto al organizar bloques de texto en párrafos completos. Al desactivar esta opción, se vuelve al comportamiento de importación de texto heredado utilizado en versiones anteriores de la aplicación, donde los objetos de texto importados permanecen agrupados en secuencias de texto artístico más pequeñas. Esto mantiene el espaciado manual, el espaciado, el tamaño y los efectos especificados explícitos en el archivo PDF.

Lanzamiento en marzo de 2024 de CorelDRAW Graphics Suite

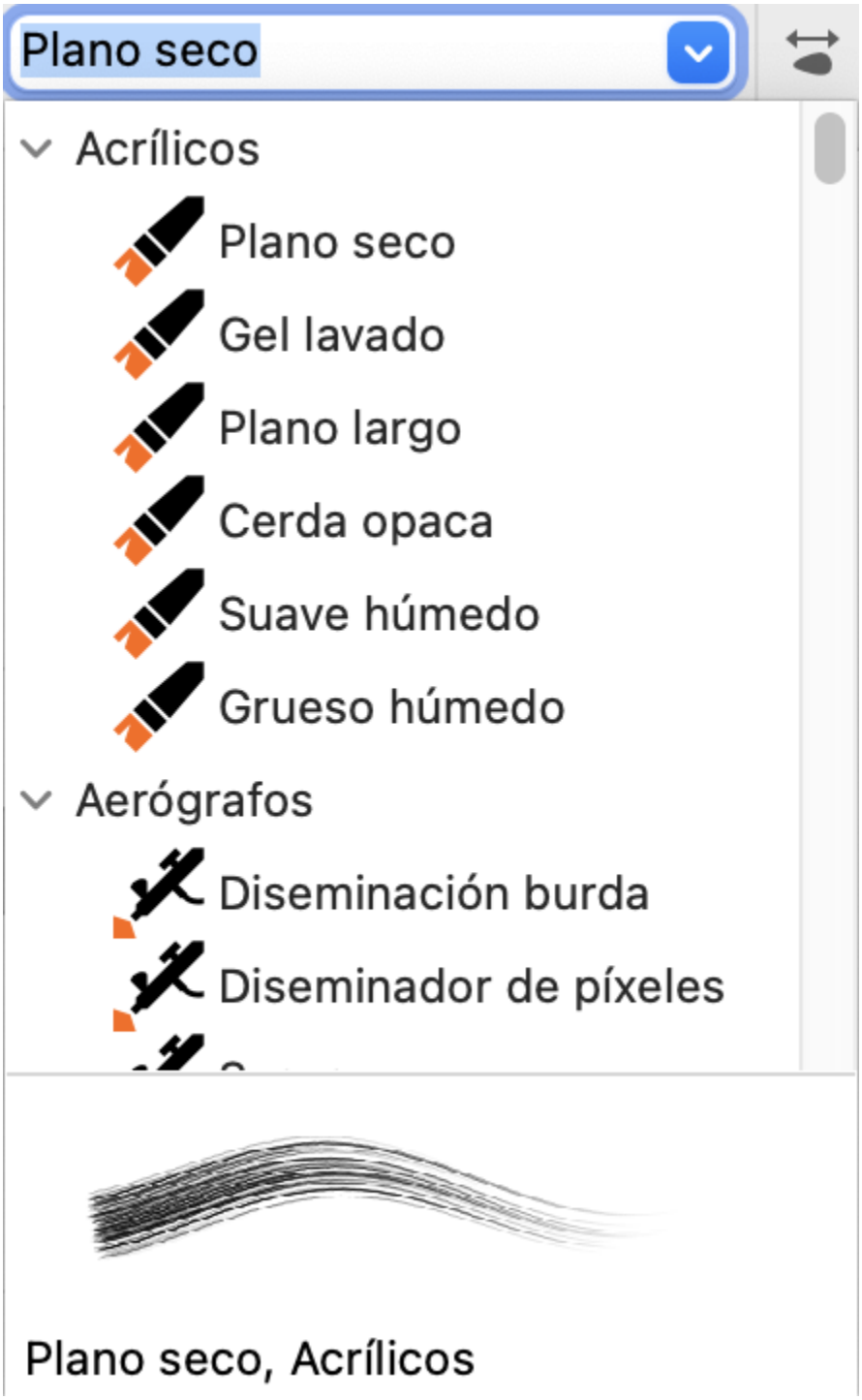
Nuevo Pinceles pictóricos

CorelDRAW Graphics Suite 2024 presenta nuevos e interesantes pinceles pictóricos que combinan las cualidades expresivas únicas de la pintura de píxeles con la precisión de la edición vectorial, lo que abre un mundo de posibilidades creativas para los artistas. Los pinceles pictóricos responden a un amplio espectro de necesidades de diseño gráfico, por lo que se convierten en una herramienta indispensable para usuarios con distintos niveles de experiencia. Tanto si va a añadir adornos sencillos a proyectos ocasionales como si desea dar vida a conceptos artísticos complejos, estos versátiles pinceles ofrecen una experiencia de dibujo que fomenta la innovación y la expresión personal en cada proyecto de diseño. Las marcas de pinceles basadas en píxeles de los pinceles pictóricos reproducen el aspecto de los medios artísticos tradicionales como pintura, pasteles y lápices, de modo que resultan ideales para añadir efectos de pinceles y texturas realistas a los diseños vectoriales y crear ilustraciones orgánicas y naturales. Además, las pinceladas de píxeles se controlan mediante curvas vectoriales, lo que permite editar y manipular fácilmente las líneas y las formas.



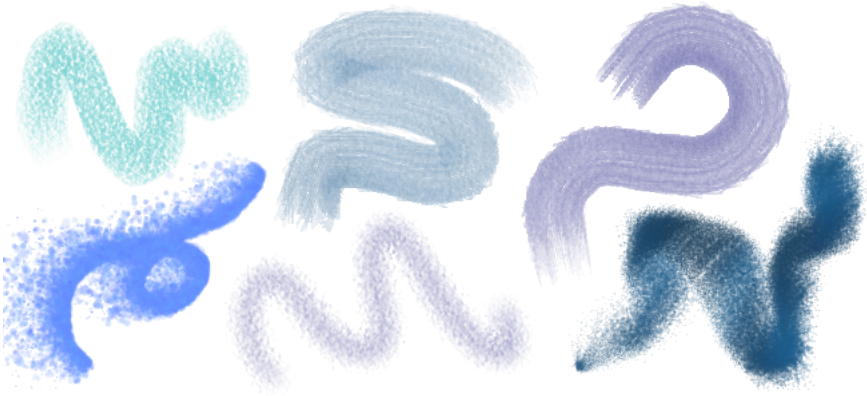
Al seleccionar una pincelada pictórica con una herramienta de edición de forma, como la herramienta Forma de este ejemplo, se puede ajustar el trayecto del trazo (1) mediante los nodos y los tiradores de control; la selección del trazo con la herramienta Pincel pictórico le permite modificar el tamaño y la transparencia de la marca de pincel de píxeles (2).

Comience su experiencia de dibujo seleccionando el **Pincel pictórico** en la caja de herramientas, abra el **Selector de pincel** de la barra de propiedades y examine en la amplia variedad de estilos de pinceles disponibles en la biblioteca de pinceles de CorelDRAW.



Al pasar el cursor sobre un estilo en el Selector de pincel, se muestra una previsualización de las características del trazo, como la forma, la textura y la transparencia.

La amplia gama de pinceles, cuidadosamente seleccionados y rigurosamente probados, satisface diversas preferencias y técnicas artísticas. Desde las lujosas texturas de los óleos y la versatilidad de los acrílicos hasta el elegante flujo de las acuarelas y los intrincados detalles de los aerógrafos, esta colección incluye no solo medios secos tradicionales como lápices, pasteles, tizas y rotuladores, sino también efectos digitales y pinceles de partículas inspirados en la física que generan líneas y patrones cautivadores que evolucionan a medida que se desplazan por el lienzo.



Ejemplos de pinceladas creadas con estilos de pincel de la biblioteca de pinceles de CorelDRAW

Una vez que seleccione un pincel que refleje su visión creativa, puede personalizar el tamaño y la transparencia del pincel para lograr el efecto deseado. Tanto si desea realizar líneas marcadas y llamativas como si busca detalles delicados e intrincados, el ajuste del tamaño del pincel puede determinar la amplitud y el impacto de los trazos. En cambio, experimente con la transparencia para añadir una capa adicional de profundidad, crear transiciones sutiles entre elementos superpuestos, incorporar superposiciones o aplicar efectos etéreos a su ilustración.



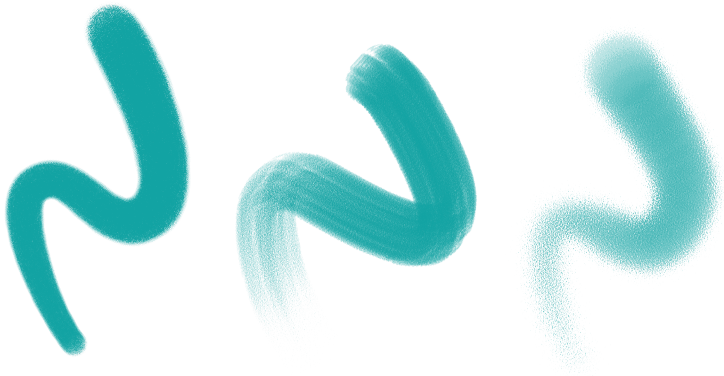
Puede cambiar el aspecto de las pinceladas ajustando atributos como el tamaño y la transparencia del pincel.

Para afinar aún más el aspecto de las pinceladas e incorporarlas a la perfección en el diseño, puede manipular los atributos vectoriales de los trazos en cualquier momento. Tanto si se trata de dar forma a curvas, como transformar trayectos o realizar ajustes precisos, CorelDRAW le permite esculpir y adaptar cada trazo a la perfección después de añadirlo al lienzo.



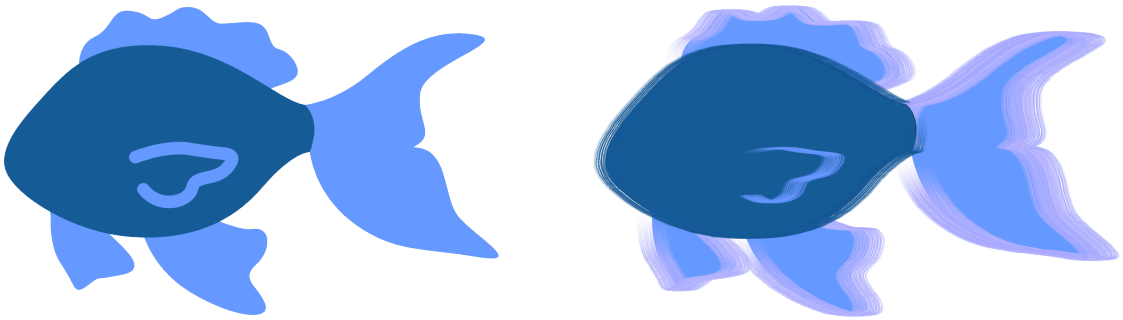
En este ejemplo, se ha cambiado el color de la pincelada, se ha ajustado la forma del trayecto y se ha girado el trayecto.

Si tiene un lápiz gráfico, puede dar pinceladas que aparezcan y desaparezcan, y cambiar el tamaño, el nivel de transparencia y el ángulo, según los datos de entrada del lápiz, como la dirección, la presión, la inclinación y la orientación del lápiz.



La cantidad de presión que se aplica con un lápiz gráfico o una tableta y un lápiz sensibles a la presión controla la transparencia y la anchura de los trazos.

No solo puede añadir pinceladas a medida que dibuja, sino que también puede aplicar pinceladas a trayectos, curvas y formas existentes creadas con una amplia variedad de herramientas de dibujo, lo que revela un campo ilimitado de oportunidades creativas que le permitirá embellecer, personalizar y dar nueva vida a sus composiciones. Además, puede modificar y eliminar pinceladas de objetos en cualquier momento, lo que le proporciona un control total sobre la evolución de su visión artística.



Pinceladas pictóricas aplicadas a objetos vectoriales

Nuevo Fuentes remotas

Ahora puede acceder a fuentes remotas, como Google Fonts, directamente en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT. Esto le permite previsualizar una fuente remota sin descargarla. Y, cuando utilice una fuente remota, esta se descarga automáticamente para su uso inmediato.

En CorelDRAW, esta función también le ahorra tiempo al abrir un documento que contiene fuentes que no están en el sistema o incrustadas en el archivo, pero que están disponibles en una biblioteca en línea. Las fuentes que faltan se instalan automáticamente, eliminando los pasos de sustitución de fuentes.

Y si prefiere trabajar solo con fuentes instaladas en el sistema, puede optar por no mostrar fuentes remotas en el cuadro Lista de fuentes. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para personalizar la lista de fuentes" en la página 465.

Mejorado Efectos de mapa de bits no destructivos

CorelDRAW Graphics Suite 2024 simplifica el trabajo con efectos de mapa de bits no destructivos. En CorelDRAW, al añadir un efecto de mapa de bits desde el menú **Efectos** se abre automáticamente la pestaña **FX** del inspector Propiedades **Propiedades**. Y, en Corel PHOTO-PAINT, el inspector **Efectos** se ha reorganizado para convertirla en el recurso único para efectos no destructivos.

Desde esos inspectores, puede acceder a todas las herramientas y configuraciones para efectos no destructivos, lo que le permite realizar ajustes rápidos y experimentar sin límites. Cuando modifique la configuración de un efecto, verá los cambios en el diseño o la imagen en tiempo real. Puede aplicar varios efectos especiales al mismo objeto y activar o desactivar efectos individuales. Y, con un solo clic, puede restablecer o allanar un efecto.

Mejorado Máscaras de corte

Trabajar con máscaras de corte en Corel PHOTO-PAINT es más fácil que nunca gracias a los nuevos comandos de menú contextual que facilitan y agilizan el acceso a opciones útiles. Hacer clic con control en una máscara de corte en el inspector **Objetos** ahora ofrece comandos para modificar una máscara de corte o resaltarla en el contexto del resto de la imagen mostrando una superposición transparente de color rojo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para modificar una máscara de corte" en la página 441.

Además, puede utilizar una máscara de corte para definir un área editable. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para definir un área editable mediante una máscara de corte" en la página 282.

Nota: La compra única de CorelDRAW Graphics Suite 2024 también incluye las siguientes nuevas funciones y mejoras: un nuevo modo Enfoque que permite la edición de objetos de forma aislada sin el riesgo de perder la selección, junto con una nueva barra de herramientas flotante con la ruta de navegación que simplifica la navegación por los objetos, la gestión mejorada de activos, un flujo de trabajo de fusión de impresión optimizado y ajustes de el inspector **Exportar**. Para obtener más información, consulte "Busque clipart y otros activos locales y en red" en la página 106.

Lanzamiento en septiembre de 2023 de CorelDRAW Graphics Suite

Nuevo Modo Enfoque

Cuando trabaja en documentos complejos en CorelDRAW, el modo Enfoque simplifica la selección y edición de objetos dentro de grupos. Le permite aislar elementos de diseño y, al mismo tiempo, verlos en el contexto de todo el dibujo. Puede centrarse en una amplia gama de elementos de diseño, incluidos objetos de PowerClip, grupos de simetría, objetos con efectos aplicados, mapas de bits, etc.

Cuando se activa un objeto o un grupo de objetos en modo Enfoque, este se coloca temporalmente en la parte superior del orden de apilamiento. Una superposición transparente cubre todos los demás elementos de diseño que no se pueden editar ni seleccionar. Esto facilita el trabajo con un objeto determinado, un grupo de objetos u objetos superpuestos. Puede ajustar la opacidad de la superposición.

Al activar el modo Enfoque, aparece una barra de herramientas flotante en la esquina superior izquierda de la ventana de dibujo que muestra el lugar del objeto enfocado en la jerarquía del diseño. Mediante los controles de la ruta de navegación de la barra de herramientas flotante, podrá navegar fácilmente por los grupos de objetos sin necesidad de utilizar el inspector **Objetos**, lo que liberará espacio en la pantalla.

Mejorado Opciones de exportación

Una serie de mejoras en el inspector **Exportar** de CorelDRAW facilitan más que nunca la representación de objetos y páginas en más formatos de archivo, que ahora incluyen CDR, WEBP, CGM, PSD y BMP. El flujo de trabajo rediseñado simplifica la exportación de la página actual, todas las páginas u objetos seleccionados.

Cuando trabaje con documentos de varias páginas, puede exportar las páginas individuales a archivos independientes. También puede exportar una página específica o un rango de páginas. Además, puede duplicar y exportar una página de un documento a un nuevo archivo de CorelDRAW con un par de clics. Y ahora los tamaños de página se conservan en los archivos de salida individuales cuando exporta a GIF, JPG, PNG o EPS.

Nueva y mejorada: Inspector Activos

La actualización de septiembre de 2023 para suscriptores de CorelDRAW Graphics Suite introduce una serie de funciones y mejoras en el inspector **Activos** para mejorar el flujo de trabajo. En respuesta a los comentarios de los usuarios, el nuevo diseño del inspector incorpora una estructura de árbol de carpetas, lo que proporciona un método familiar e intuitivo para explorar archivos. Le permite ver la jerarquía de carpetas, navegar por estas y localizar contenido dentro del contexto más amplio de sus archivos.

El inspector **Activos** ahora tiene dos paneles, **Carpetas** y **Contenido**, para que pueda explorar y previsualizar el contenido con facilidad. El panel **Carpetas** le permite examinar el contenido y filtrar los resultados de la búsqueda por carpeta seleccionada. Puede examinar y buscar en el contenido de una o varias carpetas, o explorar todas las ubicaciones de la lista de carpetas. Además, Corel PHOTO-PAINT le permite añadir o eliminar carpetas de la lista de ubicaciones de contenido, lo que le ofrece flexibilidad para trabajar con contenido de carpetas locales y ubicaciones de red compartidas. Puede cambiar el nombre de los elementos de la lista de carpetas y asignarles nombres más descriptivos o significativos, lo que facilita una mejor organización y una navegación por los archivos perfecta. Puede expandir y contraer carpetas para optimizar el espacio de la pantalla y centrarse en el contenido relevante. Además, puede navegar por la estructura de carpetas de árbol en el panel **Carpetas** mediante las teclas de flecha, lo que ofrece eficacia y accesibilidad, y contribuye a un flujo de trabajo más fluido. El panel **Contenido** muestra las miniaturas de los activos. Puede cambiar el tamaño de los paneles **Carpetas** y **Contenido** para ajustar el diseño del inspector **Activos** según sus preferencias y necesidades.

Hemos optimizado la interfaz de usuario para mejorar la accesibilidad y la comodidad. Las opciones de clasificación ahora se encuentran cómodamente ubicadas en una lista desplegable muy accesible. Además, las barras de progreso aparecen durante la carga y sincronización del contenido, lo que proporciona información visual sobre el estado de estas tareas mientras trabaja sin interrupciones en la aplicación. Igualmente, las mejoras de rendimiento agilizan la sincronización, el filtrado y la búsqueda de contenido.

Si desea obtener más información, consulte la sección "Busque clipart y otros activos locales y en red" en la página 106.

Nueva y mejorada: Asistente de Fusión de impresión

Con una amplia gama de mejoras inspiradas en el usuario, la función Asistente de Fusión de impresión de CorelDRAW ofrece una mayor versatilidad y facilidad de uso.

Al ampliar la gama de tipos de archivo compatibles, CorelDRAW ahora proporciona compatibilidad con archivos de origen de datos de libros de Excel (XLSX). Otra mejora significativa en la funcionalidad de importación es la capacidad de elegir hojas de cálculo y columnas específicas al importar datos de hojas de cálculo con varias fichas y columnas.

La última actualización incluye dos nuevos tipos de datos variables, imágenes y códigos QR, lo que le permite integrar diversos datos en sus proyectos y producir resultados más completos con facilidad. Además de las columnas que contienen texto y valores numéricos, ahora puede crear columnas de ruta de acceso y especificar rutas de acceso a archivos. Esto le permite incorporar sin problemas activos de imagen como logotipos, iconos o fotografías en los documentos combinados. Al combinar códigos QR únicos para cada registro, puede proporcionar experiencias personalizadas a su público. Las opciones mejoradas de alineación y escala para imágenes y códigos QR le proporcionan un control total sobre la posición y el tamaño de los elementos visuales en el resultado final.

Otra característica esencial es la capacidad de sincronizar un archivo vinculado con su origen e incorporar los cambios más recientes. Además, junto con la importación de un archivo de origen de datos, también puede importar de forma selectiva datos de columnas, lo que facilita la combinación de datos de diversos orígenes y amplía las posibilidades.

CorelDRAW presenta una serie de funciones que le permitirán ahorrar tiempo y agilizar el proceso de gestión de datos, y maximizan su eficiencia y productividad. Puede seleccionar y anular la selección de todos los registros con un solo clic. Asimismo, puede borrar rápidamente todos los datos fusionados sin tener que eliminar manualmente uno a uno los registros y columnas. La actualización de los

campos de fusión de impresión en el documento ahora es rápida y sencilla, lo que le proporciona la flexibilidad necesaria para adaptar y modificar el contenido según sea necesario.

La aplicación ofrece varios métodos para identificar y localizar objetos de fusión de impresión, lo que mejora la capacidad de navegar y trabajar con documentos. Cuando selecciona campos de fusión en la página de dibujo, unos tiradores azules los diferencian visualmente de los objetos normales. Además, puede encontrar información sobre campos fusionados en la barra de estado y en la sección **Resumen** del inspector **Propiedades**. En archivos complejos con numerosos objetos y campos de datos, el inspector **Buscar y reemplazar** es muy eficaz para localizar rápidamente campos de fusión.

Mejorado Importación de PDF

Las capacidades mejoradas de importación de PDF, como el flujo de texto mejorado, la editabilidad mejorada del texto, el reconocimiento preciso del orden de los idiomas, la retención de funciones OpenType y conjuntos estilísticos, y la conservación del formato y el diseño de columnas, garantizan una transición rápida y perfecta del contenido PDF a CorelDRAW. Los párrafos se convierten de forma inteligente en objetos de texto artístico y de párrafo en función de la longitud de línea y la proximidad espacial, lo que garantiza una representación precisa de la estructura y organización del texto original. La alineación de párrafos, el interlineado, las capitulares, los caracteres de superíndice y subíndice, las listas numeradas y con viñetas, y otros elementos de formato se identifican y mantienen de forma precisa, lo que preserva el atractivo visual y la integridad del documento. La gestión optimizada de párrafos, el reconocimiento preciso de los detalles de formato y las transiciones más fluidas para diseños de varias columnas optimizan el flujo de trabajo de edición, lo que facilita y hace más eficaz el trabajo con contenido PDF importado.

Lanzamiento en marzo de 2023 de CorelDRAW Graphics Suite

Nuevo Plantillas en línea

En CorelDRAW, ahora puede iniciar un proyecto desde una plantilla en línea en la pestaña **Plantillas** del cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo**. La nueva biblioteca en línea le ofrece acceso instantáneo al mayor número de plantillas hasta la fecha. Complete la encuesta de perfil para poder filtrar las plantillas y mostrar las que más se adapten a sus necesidades.

Mejorado Recomendaciones para proyectos de práctica

Ahora puede acceder a proyectos de práctica que coincidan con su nivel de habilidad, necesidades e intereses en la última página de la encuesta de perfil. Si desea obtener más información, consulte la sección "Proyectos de práctica" en la página 52.

Mejorado Controles de creación de documentos

Ahora puede definir los límites de sangrado en la pestaña **Configuración de documento** del cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo**. Esta configuración se guarda con los preestablecidos del documento y ofrece una mayor flexibilidad a la hora de crear nuevos documentos en CorelDRAW.

Mejorado Miniaturas de preestablecidos de documentos

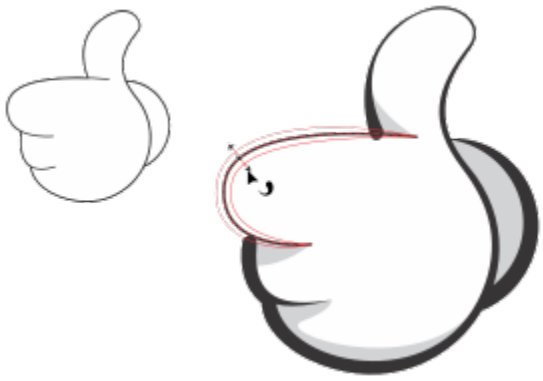
Las miniaturas mejoradas de los preestablecidos en el cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo** facilitan la visualización y exploración de la amplia selección de ajustes preestablecidos de impresión, web, específicos del dispositivo y redes sociales disponibles en la aplicación. La información sobre el tamaño de página se ha optimizado para reducir el desorden a nivel visual. Ahora los iconos indican de manera más clara el tipo de página y pueden ayudarle a localizar rápidamente el preestablecido exacto que necesita.

Mejorado Informe de bloqueos

Si una aplicación de CorelDRAW Graphics Suite se cierra inesperadamente, aparecerá un cuadro de diálogo de informe de errores la próxima vez que se inicie la aplicación. Si no desea enviar un informe de errores, puede desactivar el cuadro de diálogo del informe de bloqueos en los ajustes de **Privacidad global**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Registro y generación de informes de errores" en la página 46.

Nuevo Herramienta de contorno variable

La herramienta de **Contorno variable** le permite crear contornos de objetos de distintas anchuras en CorelDRAW. Puede especificar dónde empieza y termina la variación de anchura para crear líneas y formas dinámicas de aspecto orgánico. Además, puede modificar un contorno sin afectar a sus propiedades de contorno variable.



Puede aplicar un contorno de distintas anchuras usando la herramienta de Contorno variable.

Actualización de septiembre de 2022 para suscriptores de CorelDRAW Graphics Suite

Nueva y mejorada: Compatibilidad con el formato de archivo Google Web Picture (*.webp)

CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT ahora son compatibles con el formato de archivo Google Web Picture (*.webp). Este formato estándar abierto desarrollado por Google ofrece compresión con y sin pérdida para imágenes diseñadas para su uso en Internet. Las imágenes WEBP sin pérdida son más pequeñas que las PNG y las imágenes WEBP con pérdida son más pequeñas que las imágenes JPEG. Puede importar archivos WEBP como lo haría con cualquier otro archivo compatible. Al exportar un archivo al formato WEBP, puede seleccionar un preestablecido que se ajuste a sus necesidades o crear uno nuevo y guardarlo para su futuro uso. Los ajustes avanzados, como los de calidad y relación de compresión, le ofrecen flexibilidad y control sobre el factor de compresión de los canales RGB y la relación entre la velocidad de codificación, el tamaño de archivo y la calidad, respectivamente. La transparencia de la imagen se mantiene tanto en la importación como en la exportación. Si desea obtener más información, consulte la sección "Google Web Picture (WEBP)" en la página 562.

Nueva y mejorada: Proyectos de práctica

Los proyectos de práctica son colecciones de archivos CorelDRAW (CDR) y Corel PHOTO-PAINT (CPT) que puede descargar y utilizara para aprendizaje, formación o demostraciones. Puede aprovechar estos nuevos tutoriales incluidos en la aplicación para practicar con conceptos básicos y perfeccionar sus habilidades. Además de la versión completa del proyecto disponible para consulta a modo de referencia, cada tutorial de CorelDRAW incluye una versión parcialmente completada enriquecida con instrucciones paso a paso. Esto hará que la experiencia sea interactiva y le ayudará a completar el proyecto correctamente. Puede acceder y explorar los proyectos de práctica en la pestaña **Explorar** de la Inspector **Aprendizaje**. Complete la encuesta de perfil de usuario para obtener recomendaciones respecto a proyectos de práctica que se ajusten a sus necesidades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Proyectos de práctica" en la página 52.

Nueva y mejorada: Cuadro de diálogo Crear un documento nuevo

El cuadro de diálogo **Crear un documento nuevo** de CorelDRAW se ha rediseñado y actualmente proporciona una ubicación central para empezar dibujos. El cuadro de diálogo tiene ahora dos pestañas, **Configuración del documento** y **Plantillas**, por lo que puede cambiar de vista con facilidad.

En la pestaña **Configuración del documento** (**Archivo** ▸ **Nuevo**), puede empezar un dibujo en blanco con una configuración de documento específica o seleccionando un preestablecido. CorelDRAW le permite buscar y explorar una amplia selección de preestablecidos para impresión, web, redes sociales y específicos para dispositivos. Los preestablecidos incluyen ajustes predefinidos para el tamaño y la orientación de la página, el modo de color principal, las unidades de medida y la resolución. Por ejemplo, el preestablecido **Portada de LinkedIn** de la categoría **Social** utiliza píxeles en lugar de pulgadas, orientación horizontal y color RGB, y tiene las dimensiones necesarias para una imagen de portada de LinkedIn. Para encontrar más fácilmente los preestablecidos, CorelDRAW le permite filtrarlos por categoría y tipo de página, y ordenarlos por nombre, fecha y tamaño de página.

En la pestaña **Plantillas** (**Archivo** ▸ **Nuevo con plantilla**), puede comenzar un dibujo a partir de una plantilla. Las interfaces para filtrar y ordenar plantillas y acceder a carpetas locales y de red se han reorganizado para ayudarle a encontrar rápidamente las plantillas que necesita.

Nueva y mejorada: Herramientas de escala

CorelDRAW le permite escalar fácilmente una parte de un objeto o imagen a un tamaño específico. La práctica herramienta **Escalar parte** le permite cambiar el tamaño de una parte de un objeto para ajustarla a las dimensiones que desee. Por ejemplo, si necesita que una puerta tenga una altura de dos metros, solo tiene que especificar ese valor y, a continuación, estirarla verticalmente para escalarla. También puede utilizar la herramienta interactiva **Ajustar a referencia**, que ofrece mayor precisión al cambiar el tamaño de un objeto para ajustarlo a las dimensiones de otro objeto. Por ejemplo, esta nueva y práctica herramienta le permite escalar y mover simultáneamente un tornillo para que encaje perfectamente en una tuerca específica.

Nueva y mejorada: Restringir su creación a los límites de página durante la exportación

Ahora, al exportar archivos a los formatos PNG, JPEG y GIF en CorelDRAW, puede restringir su creación a los límites de la página de dibujo para eliminar objetos no deseados y reducir el tamaño del archivo.

Mejorado Inspector Exportar

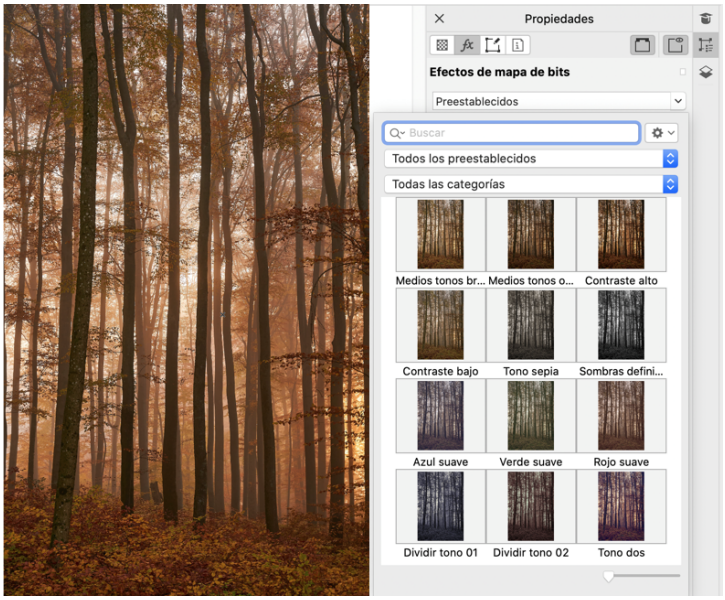
La actualización de septiembre de 2022 para suscriptores de CorelDRAW Graphics Suite introduce una serie de funciones y mejoras en **Exportar** para mejorar su flujo de trabajo. Los activos y las páginas se pueden exportar ahora a tres formatos adicionales: Adobe Illustrator (AI), formato de almacenamiento de imágenes de AutoCAD (DWG) y formato de intercambio de dibujos de AutoCAD (DXF) Se puede cambiar el nombre de los activos y las páginas directamente en **Exportar**. Además, el botón **Exportar** aparece atenuado cuando no hay elementos seleccionados.

Actualización de marzo de 2022 para suscriptores de CorelDRAW Graphics Suite

Nuevo Ajustes preestablecidos

En la actualización de marzo de 2022 para suscriptores de CorelDRAW Graphics Suite, los ajustes preestablecidos se han remodelado por completo. Ahora se pueden crear ajustes preestablecidos multifiltro de forma no destructiva en Corel PHOTO-PAINT™ y usarlos tanto en CorelDRAW como en Corel PHOTO-PAINT. Una vez obtenido un resultado de edición de imágenes satisfactorio, se puede combinar y guardar fácilmente la configuración del filtro de ajuste para poder reutilizarlo de forma rápida y sencilla en otros proyectos.

Los ajustes preestablecidos también se pueden organizar en categorías personalizadas, o simplemente asignarlos a categorías predeterminadas. Además de esto, se puede iniciar el proceso de edición eligiendo de entre una colección de estilos predefinidos cuidadosamente seleccionados y probados, entre los que se incluyen las categorías Blanco y negro, Color y Tono.



En CorelDRAW, puede aplicar ajustes preestablecidos desde la pestaña FX del Inspector Propiedades.

Nuevo y mejorado: Menú Ajustes

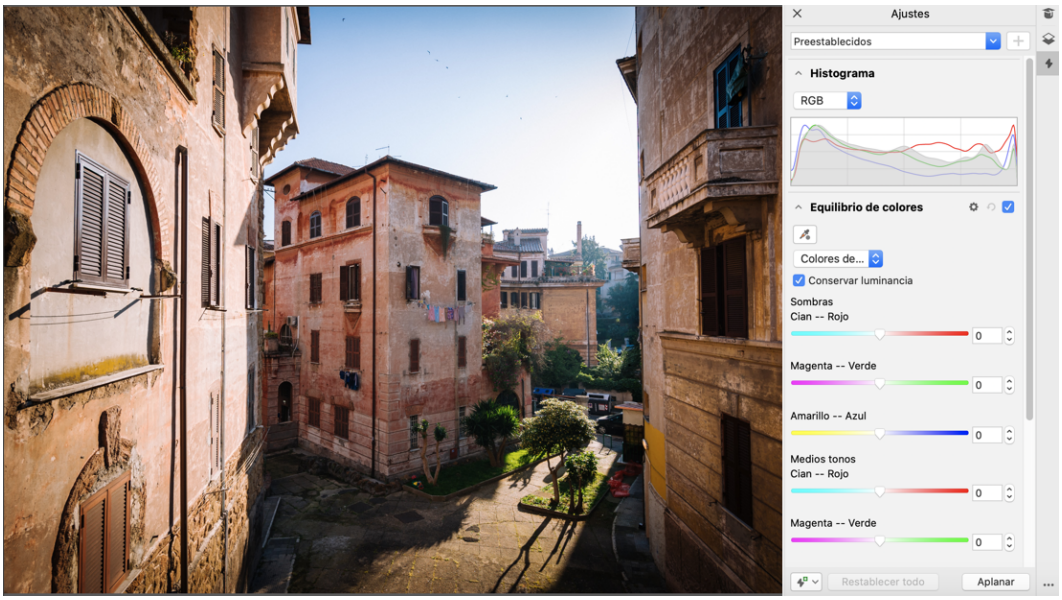
Al elegir un filtro en el menú Ajustes reestructurado de Corel PHOTO-PAINT, el inspector Ajustes abre automáticamente las herramientas y los ajustes del filtro elegido. Ahora, todos los ajustes son no destructivos, por lo que se puede experimentar con ellos sin límite. También se pueden restablecer o aplanar ajustes con un solo clic. Aparte de esto, hay nuevos accesos directos y comandos diseñados para ahorrar tiempo, y se pueden copiar y pegar ajustes de forma instantánea con un comando de menú.

Nuevo y mejorado: Inspector Ajustes

El inspector Ajustes de Corel PHOTO-PAINT se ha reorganizado y ahora es el único recurso donde encontrar todos los filtros de ajustes. Se han añadido cuatro filtros más, mientras que los filtros existentes presentan nuevos elementos de interfaz y opciones de edición que facilitan la obtención de los resultados deseados.

El filtro Blanco y negro proporciona una nueva opción creativa que le reporta un mayor control al convertir una imagen en color a escala de grises. Ahora, se pueden aislar las sombras y los resaltes de una imagen y ajustar el tono y la saturación de cada característica de la imagen por separado, lo que resulta muy efectivo en tinturas.

También se han actualizado controles de los filtros Equilibrio de color, Ecualizar y Muestra y destino, y se ha incorporado un nuevo filtro, Niveles, que facilita el ajuste del contraste de la imagen. Con el filtro Equilibrio de color, una nueva herramienta de muestreo de color permite establecer un gris neutro con un solo clic. Las interfaces de Histograma se han mejorado y, a fin de proporcionarle una mejor representación visual a medida que va aplicando ajustes, hemos coloreado los controles deslizantes de los siguientes filtros: Matiz, Saturación, Luminosidad, Blanco y negro, Reemplazar colores, Mezclador de canales y Equilibrio de color.



El inspector Ajustes mejorado

Mejorado Rendimiento de el inspector Ajustes

En Corel PHOTO-PAINT, experimentará un impresionante aumento de la velocidad de edición de imágenes si utiliza el inspector Ajustes. El sistema mejorado de almacenamiento en caché de la visualización hace que los filtros de ajuste sean fluidos y reactivos, especialmente al acercar áreas y detalles de la imagen de tamaño más reducido. Además, tanto CorelDRAW como Corel PHOTO-PAINT admiten el procesamiento de varios núcleos, lo que facilita enormemente la aplicación de ajustes en ambas aplicaciones.

Nuevo y mejorado: Mejoras generales

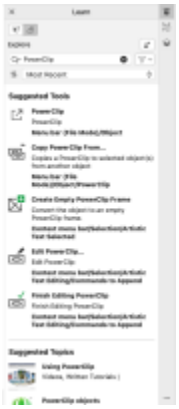
La actualización de marzo de 2022 para suscriptores de CorelDRAW Graphics Suite ofrece una serie de mejoras generales basadas en las peticiones más frecuentes de los usuarios. CorelDRAW proporciona cinco nuevos filtros de ajuste y 19 efectos para trabajar con mapas de bits, todos ellos accesibles desde el menú Efectos.

En Corel PHOTO-PAINT, ahora el inspector Objetos proporciona un control deslizante de opacidad con resultados dinámicos, lo que facilita el ajuste y la evaluación de los cambios de opacidad del objeto. Ahora también se pueden aplicar efectos no destructivos a selecciones que incluyan varios objetos, incluso cuando se utilice una máscara.

A medida que vaya guardando el trabajo con efectos no destructivos en Corel PHOTO-PAINT, probablemente advierta que los tamaños de archivo se reducen (a menudo hasta dos veces más pequeños) gracias al nuevo uso de la compresión ZIP en los datos de efectos. También hay una nueva opción Transparencia de borde en el menú Máscara que permite controlar la atenuación de la transparencia de los bordes de máscara. Aparte de esto, el cursor de varias herramientas de enmascaramiento se ha actualizado para dar una mejor indicación de si se encuentra en un estado de creación o transformación.

Nuevo y mejorado: Inspector Aprendizaje

Encuentre recursos y herramientas de aprendizaje en la nueva sección Explorar del inspector Explorar, conocida en versiones anteriores como el inspector Sugerencias. Acceda a una amplia biblioteca de recursos en línea y navegue por ella desde la aplicación para familiarizarse rápidamente con las funciones del producto. Complete su perfil para recibir nuestras recomendaciones sobre vídeos y tutoriales escritos que se ajusten a su nivel de experiencia y a sus necesidades. Además, puede aplicar un filtro para ver únicamente el tipo de recursos de aprendizaje que prefiera, así como ordenar los resultados de búsqueda por relevancia, fecha o mejor coincidencia. Si desea obtener más información, consulte la sección "Inspector Aprendizaje" en la página 48.



Inspector Aprendizaje

Nuevo Ajustes de personalización

Nuestras recomendaciones personalizadas de recursos de aprendizaje se basan en las respuestas que nos proporcionó en la encuesta de perfil. Al actualizar su perfil, revisamos nuestras sugerencias de material didáctico para adaptarlas mejor a sus necesidades. También puede cancelar la suscripción a las recomendaciones restableciendo el perfil al estado predeterminado. Si desea obtener más información, consulte la sección "Su privacidad y perfil" en la página 45.

Mejorado Inspector Páginas

Las vistas previas en miniatura mejoradas del inspector Páginas en CorelDRAW simplifican el uso de las páginas. Además, ahora puede insertar páginas rápidamente después de la página activa sin tener que reorganizar dichas páginas manualmente.

Mejorado Vista de varias páginas

Cambie el tamaño de las páginas de forma interactiva en la vista de varias páginas como si fueran objetos rectangulares estándar. Para cambiar el tamaño de las páginas desde el centro, basta con mantener pulsada la tecla Mayús al arrastrar un controlador.

Si cambia a la vista de varias páginas, la visualización se amplía automáticamente para mostrar todas las páginas, mientras que, si cambia a la vista de una sola página, la visualización se ajusta para mostrar solo la página activa en la ventana de dibujo.

Mejorado Páginas opuestas

El nuevo comando Mostrar extensiones del inspector Páginas en CorelDRAW permite alternar fácilmente entre la visualización de extensiones de páginas opuestas y miniaturas de una sola página. Al ver las extensiones como miniaturas de una sola página, puede mover cualquier página opuesta arrastrándola dentro del inspector Páginas o moviendo su pestaña de página en el navegador de documentos.

Además, las pestañas mejoradas del navegador de documentos muestran claramente las extensiones para que sea más fácil pasearse por las páginas.



La pestaña de la segunda y tercera página señala que son páginas opuestas (ilustración de Claudia Driemeyer)

Mejorado Exportación de varios activos

El inspector Exportar ofrece una mayor compatibilidad de archivos, lo que permite exportar activos a los formatos de archivo TIFF y EPS. Además, puede seleccionar todos los activos con un solo clic, lo que facilita exportarlos o eliminarlos de la lista de exportación a la vez.

Mejorado Inspector Activos

La nueva vista de lista predeterminada y las miniaturas mejoradas de los activos en la nube facilitan la visualización y el uso del contenido. La sincronización de activos desde la nube es más rápida y fiable. Además, al utilizar bibliotecas de símbolos vinculadas, puede restaurar vínculos rotos y recuperar el acceso a los símbolos de las bibliotecas con facilidad.

Nuevo Compartir ideas y aportar comentarios

Haga sugerencias sobre CorelDRAW Graphics Suite directamente desde las aplicaciones; de este modo, otros usuarios podrán evaluar y dar su opinión sobre sus ideas. También puede revisar y votar las recomendaciones de otros. Si desea obtener más información, consulte la sección "Enviar comentarios" en la página 46.

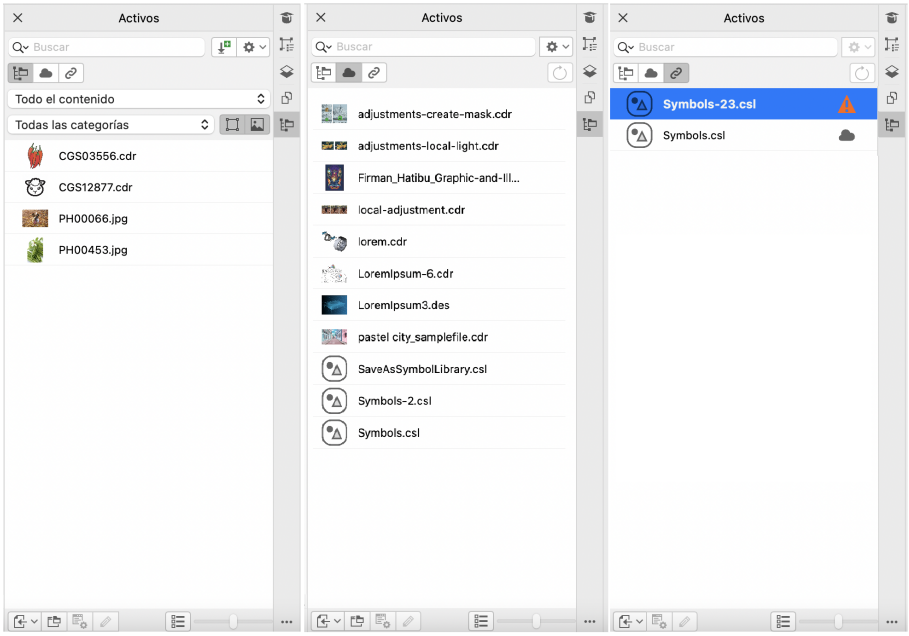
CorelDRAW Graphics Suite 2021,5

Disponible exclusivamente para suscritores, CorelDRAW Graphics Suite 2021.5 ofrece una gestión de activos mejorada, un flujo de trabajo de colaboración optimizado, acceso directo a fuentes en línea desde Corel® Font Manager™ y mucho más.

Nueva y mejorada: Gestione, comparta y sincronice activos

Acceda a todo el contenido local, compartido y en la nube desde el inspector **Activos** (conocido anteriormente como inspector Contenido de Connect) en CorelDRAW. Con nuevo nombre y mejor funcionalidad, el inspector **Activos** le ofrece un rápido acceso a todas las bibliotecas

de símbolos y demás archivos guardados y compartidos en su carpeta Cloud. Además, puede ver las bibliotecas de símbolos vinculadas y sincronizarlas con su fuente, ya sea local o en línea, para que sus símbolos estén siempre al día.



El inspector Activos le permite trabajar con activos locales, en la nube y vinculados.

Mejorado Rendimiento de los archivos en la nube

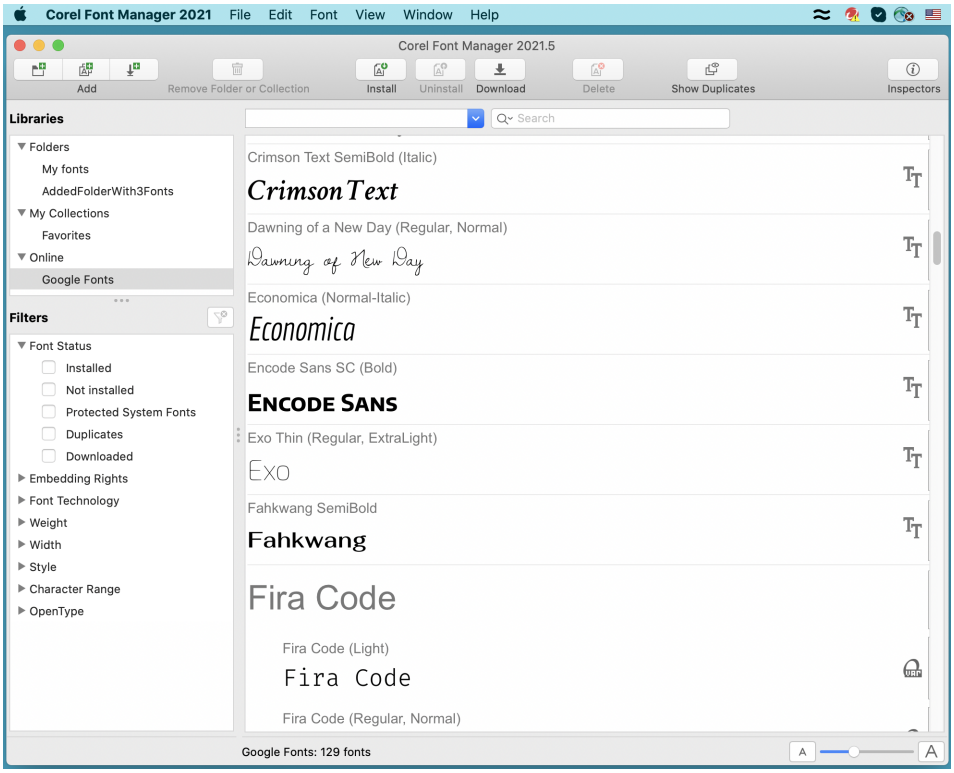
Ahora es más rápido y sencillo trabajar con archivos en la nube. Tanto si guarda documentos como si los abre o comparte en la nube, observará una velocidad y un rendimiento mejorados.

Mejorado Colaboración

Un proceso optimizado le permite iniciar sesión en la nube y en el inspector **Comentarios** simultáneamente a través de su cuenta de Corel. Los comentarios que añade a un documento después de iniciar sesión se identifican ahora por su dirección de correo electrónico, además de su nombre. Además, puede omitir la provisión de credenciales para agregar comentarios anónimos.

Nuevo Acceso a fuentes en línea

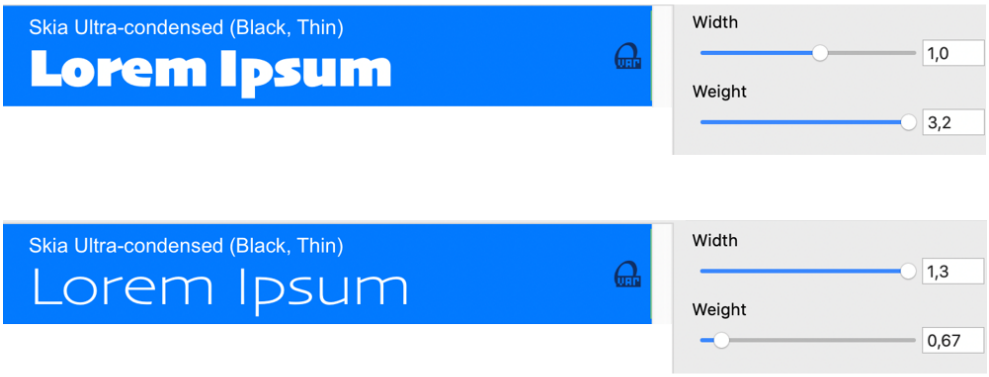
Acceda a más de 1000 familias de fuentes de la biblioteca Google Fonts directamente desde Corel Font Manager para utilizarlas en sus diseños. Explore, busque y obtenga una vista previa de esas fuentes en línea con facilidad y sin necesidad de instalarlas. Descargue o instale las fuentes a las que desea acceder desde el cuadro de lista **Fuente** de CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.



Acceda fácilmente a fuentes de Google.

Nuevo Ajustar las propiedades de fuente variable en Corel Font Manager

Visualice y ajuste las propiedades de las fuentes variables con Corel Font Manager.



Ajuste de las propiedades de una fuente variable

Mejorado Compatibilidad de archivos en el inspector Orígenes

Ensamble proyectos complejos con facilidad gracias a la compatibilidad mejorada de archivos en el inspector **Orígenes** de CorelDRAW. Añada archivos CorelDRAW vinculados externamente a sus dibujos. Incluso puede importar libros de Excel (XLS y XLSX) o archivos de valores separados por comas (CSV) para agregar tablas vinculadas que contengan información del proyecto. Además, puede sincronizar los archivos vinculados con su origen en cualquier momento para actualizarlos con los últimos cambios.

Nuevo Inspector Datos del objeto

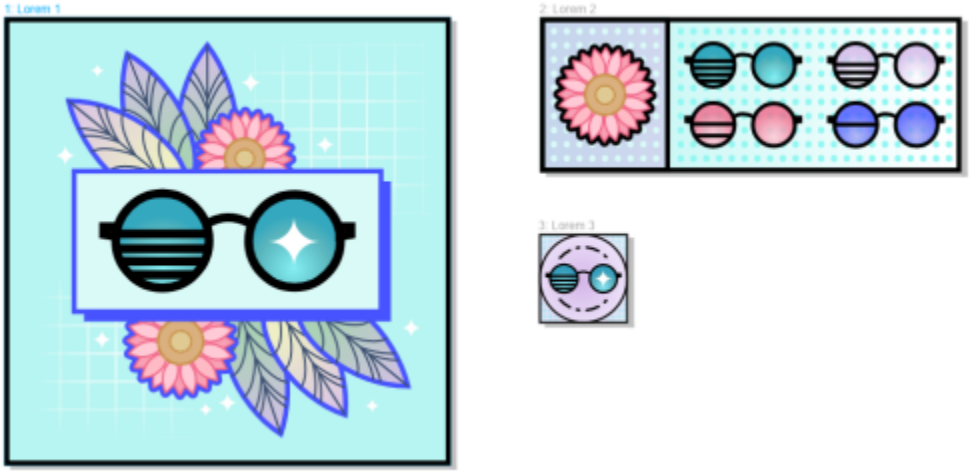
Asigne diferentes tipos de datos a objetos y almacene los datos en una base de datos de proyecto con el inspector **Datos del objeto** (**Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Datos del objeto**) en CorelDRAW. El inspector **Datos del objeto** es una funcionalidad avanzada que resulta especialmente útil en proyectos grandes.

CorelDRAW Graphics Suite 2021

Puede contar con CorelDRAW Graphics Suite 2021 para optimizar su proyecto de diseño. Si está diseñando para un web o impresión, realice la edición progresiva de imágenes, con herramientas de colaboración de nueva generación que aceleran la productividad y herramientas avanzadas de ilustración que superan los límites de su creatividad.

Nuevo Vista de varias páginas

CorelDRAW® 2021 ayuda a acelerar el flujo de trabajo de diseño con la Vista de varias páginas. Le permite ver todas las páginas de un documento simultáneamente, de modo que no tenga que hacer clic en pestañas para navegar a otra parte del dibujo.

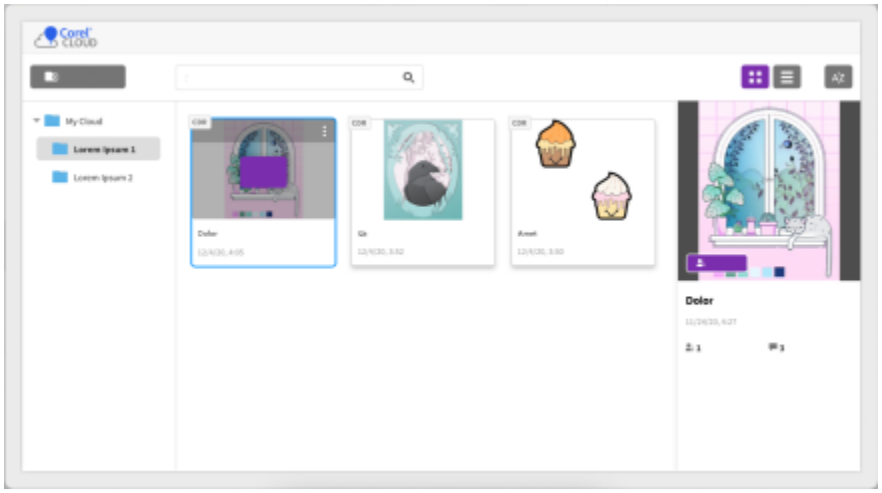


Vea, administre y edite todos los activos digitales de su proyecto en una sola vista

Nuevo Comentarios en tiempo real

Esta nueva característica permite que todas las personas involucradas en un proyecto trabajen en tiempo real. Los participantes pueden comentar y anotar un documento en CorelDRAW.app™ y los comentarios aparecerán al instante en el archivo de trabajo de CorelDRAW 2021.

Un nuevo panel en CorelDRAW 2021 y CorelDRAW.app™ actúa como centro de colaboración. Contiene todos los dibujos de la nube y, con un clic, se muestra una vista previa, la cantidad de comentarios, los miembros del equipo y el estado del proyecto. El panel también le permite compartir diseños directamente desde CorelDRAW 2021 sin tener que abrir cada archivo.



Un panel de proyecto le ayuda a almacenar, ver, organizar y compartir archivos guardados en Cloud.

Nuevo Dibujo de perspectiva

En CorelDRAW 2021, es más fácil que nunca dibujar objetos o escenas en perspectiva. Esta nueva característica se basa en los principios de la proyección en perspectiva y aumenta la productividad al eliminar la necesidad de establecer cuadrículas complejas en primer lugar.

Para comenzar, hay cuatro tipos de preconfiguraciones para el dibujo de perspectiva, que se pueden personalizar fácilmente ajustando cualquier parte del campo de perspectiva. Las posibilidades son ilimitadas, gracias a la capacidad de crear varios grupos de perspectiva, cada uno con su propio campo de perspectiva dentro de la misma página o documento.

Si desea producir texturas y patrones para sus ilustraciones, presentar originales bocetos de ideas de productos o generar pruebas de diseños conceptuales que emulen una ilusión de profundidad y distancia, el dibujo en perspectiva puede ayudar a realizar la tarea con facilidad.

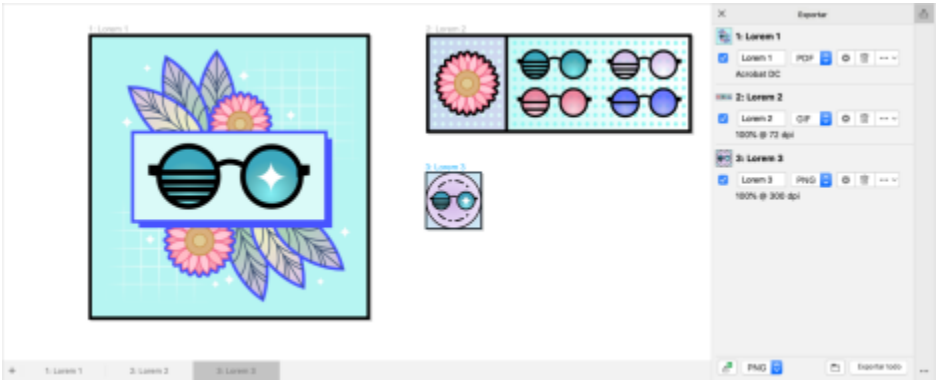


Dibuje objetos o escenas ilustradas en perspectiva más rápida y fácilmente que nunca.

Nuevo Exportación de varios activos

CorelDRAW 2021 le permite crear una lista personalizada de activos para exportar con un solo clic. El nuevo inspector **Exportar** ofrece una serie de opciones flexibles y que ayudan a ahorrar tiempo para representar páginas y objetos.

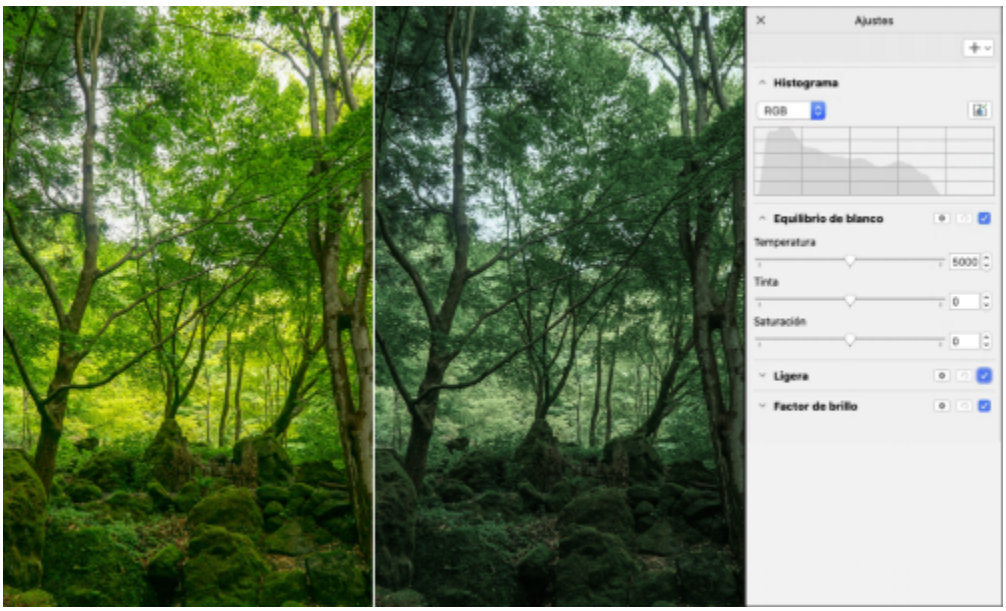
Con un par de clics, puede enviar páginas u objetos a varios formatos estándar de la industria, incluido el PDF. El mismo elemento de diseño se puede exportar simultáneamente con diferentes configuraciones duplicándolo en el inspector **Exportar** y modificando las opciones de salida. O puede exportar varios elementos al mismo tiempo utilizando preferencias idénticas.



Exporte una lista de páginas y objetos a un rango de formatos con un solo clic.

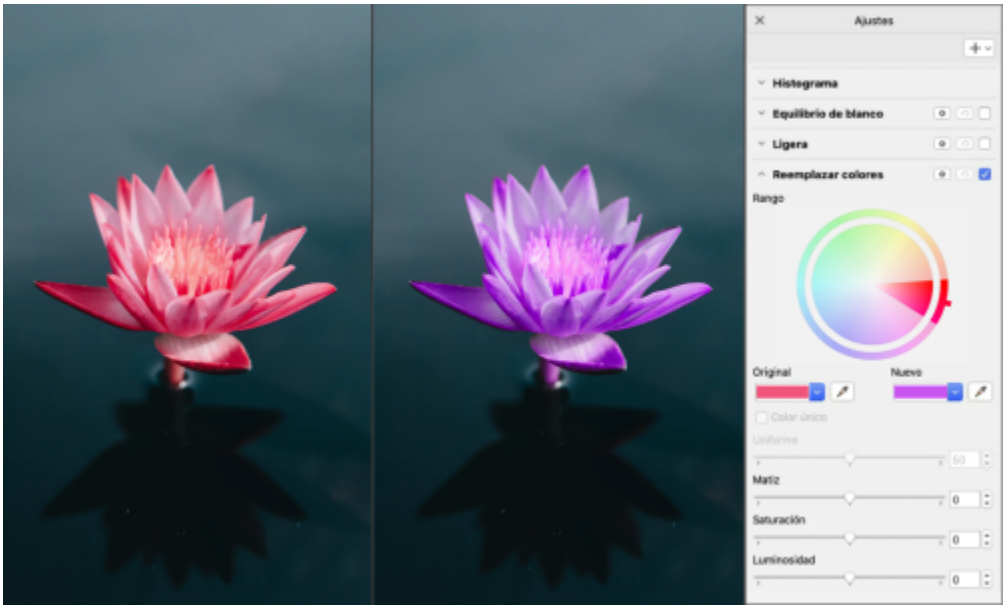
Mejorado Ajuste de imagen

Corel PHOTO-PAINT 2021 cuenta con una gama de características y mejoras para permitir una edición de imagen más eficaz y precisa. El nuevo inspector **Ajustes** ofrece un acceso instantáneo a los filtros más importantes y usados con mayor frecuencia, lo que le permite trabajar rápidamente en forma no destructiva, en tiempo real y en contexto. Además, el nuevo modo de ajuste local simplifica la aplicación de un filtro en un área de imagen específica. Si desea obtener más información, consulte la sección "Inspector Ajustes" en la página 161.



Aplique ajustes críticos de imagen de forma no destructiva, en tiempo real y en contexto.

El filtro **Reemplazar colores** se ha rediseñado desde cero. Los selectores de color y las herramientas de cuentagotas mejorados permiten una edición más precisa y un nuevo control interactivo facilita la aplicación precisa de rangos saturación y matiz. Corel PHOTO-PAINT 2021 también ha añadido un deslizador para garantizar transiciones de color más suaves entre los píxeles seleccionados y no seleccionados. Si desea obtener más información, consulte la sección "Reemplazar colores" en la página 176.



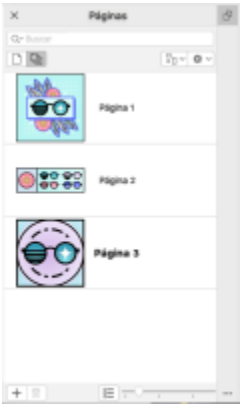
Reemplace y ajuste los colores con precisión.

Nuevo Compatibilidad HEIF

CorelDRAW Graphics Suite 2021 le permite usar las fotografías tomadas con teléfonos móviles gracias la compatibilidad con el archivo de imagen de alta eficiencia (HEIF). Muchos dispositivos usan HEIF como el formato de captura predeterminado, porque ofrece archivos de menor tamaño sin renunciar a la calidad de imagen. Puede importar o abrir la imagen principal desde archivos HEIF en Corel PHOTO-PAINT o importarla a un dibujo en CorelDRAW. Si desea obtener más información, consulte la sección "Formato de archivo de imagen de alta eficiencia (HEIF)" en la página 555.

Novedad Inspector Páginas

CorelDRAW 2021 simplifica el trabajo con documentos de varias páginas gracias al nuevo Inspector **Páginas**. Incluye todas las páginas en un diseño para que pueda administrarlas fácilmente y navegar rápidamente por un proyecto. Cada página tiene una vista previa en miniaturas con escala ajustable que refleja su tamaño y contenido. Reordenar las páginas es tan fácil como arrastrarlas en la Inspector. Además, puede agregar, eliminar y cambiar el nombre de las páginas en un solo lugar, lo que le permitirá ahorrar tiempo y esfuerzo. Y con un clic, puede cambiar los modos de visualización para centrarse en una sola página o usar la nueva vista de varias páginas.



Administre las páginas en sus dibujos con facilidad y navegue por los proyectos más rápido que nunca.

Nuevo Ajustar la página automáticamente

Otra característica de CorelDRAW 2021 que le permite ahorrar tiempo es la función **Ajustar la página automáticamente**. Con un solo clic, puede cambiar el tamaño de una página para que se ajuste a su contenido. También puede personalizar rápidamente el margen especificando el espacio entre los elementos de diseño y el borde de la página.

Mejorado Líneas guía

Al trabajar con las líneas guía de CorelDRAW 2021, puede cambiar rápidamente las vistas de la escala mundial a las dimensiones de la página. Además, es más fácil administrar las líneas guía personalizadas, de modo que pueda configurar el marco para terminar el diseño más rápidamente.

Nuevo Personalización de accesos directos de teclado

CorelDRAW Graphics Suite 2021 ayuda a acelerar su flujo de trabajo, ya que le permite asignar accesos directos de teclado a los comandos y las herramientas que más utiliza. También puede personalizar los accesos directos existentes para que se ajusten mejor a su forma de trabajar. Si desea obtener más información, consulte la sección "Personalizar accesos directos de teclado" en la página 571.

Nuevo Compatibilidad con Apple Silicon

CorelDRAW Graphics Suite 2021 está diseñado para funcionar de forma nativa en Apple Silicon, de modo que podrá aprovechar el rendimiento optimizado y la experiencia de usuario del hardware más avanzado.

Mejoras inspiradas en el usuario

Nuevo Exporte o importe colecciones de fuentes

Corel Font Manager 2021 incluye una función nueva que le ayuda a conservar sus colecciones de fuentes. Ahora puede importar y exportar bases de datos de fuentes para poder utilizarlas en otra versión del software o compartirlas con otras personas.

Mejorado Buscar y reemplazar

Buscar y reemplazar objetos es más versátil en CorelDRAW 2021 gracias a una nueva opción que le permite limitar el rango de búsqueda a solo los objetos seleccionados actualmente. Los indicadores destacan objetos incluidos en la búsqueda para que pueda trabajar con precisión.

Nuevo Encajar consigo mismo

Cuando se trabaja en diseños complejos de CorelDRAW 2021, una nueva configuración le permite evitar que los objetos se encajen en sus propios puntos de encaje para que pueda mover y transformar elementos de diseño con facilidad y precisión.



Servicios y cuentas de Corel

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Autenticación de CorelDRAW Graphics Suite" (página 43)
- "Configuración de la cuenta" (página 43)
- "Actualizaciones" (página 44)
- "Cambiar las credenciales de usuario" (página 44)
- "Su privacidad y perfil" (página 45)
- "Servicios de asistencia de Corel" (página 45)
- "Enviar comentarios" (página 46)
- "Registro y generación de informes de errores" (página 46)

Autenticación de CorelDRAW Graphics Suite

La autenticación le permite acceder al contenido y las funciones en línea que incluye el software.

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

Una vez que haya instalado y autenticado CorelDRAW Graphics Suite, el producto aparecerá en la página Su cuenta, en corel.com. Si desea asociar el producto a una cuenta distinta, deberá cambiar las credenciales de usuario. Si desea obtener más información, consulte la sección "Cambiar las credenciales de usuario" en la página 44.

Configuración de la cuenta

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

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

Para consultar su cuenta de corel.com

- Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Mi cuenta**.

Actualizaciones

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



Para ver información sobre las actualizaciones del producto, haga clic en **Corel PHOTO-PAINT** menú ▸ **Buscar actualizaciones**.

Para personalizar la configuración de mensajes y las actualizaciones, haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Configuración de mensajes**.

Cambiar las credenciales de usuario

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Su privacidad y perfil

Corel realiza un seguimiento de las funciones que utiliza para mejorar la aplicación. Además, si busca material didáctico en la Inspector **Aprendizaje**, Corel realiza un seguimiento de sus búsquedas y utiliza esta información para mejorar el material didáctico disponible y crear tutoriales nuevos. Puede ajustar la configuración de privacidad en cualquier momento para que no se realice un seguimiento de sus términos de búsqueda y funciones.

Una vez que haya completado su perfil, podemos recomendarle material didáctico en función de la información proporcionada en la encuesta, como su conocimiento del producto y los proyectos que cree. Si no desea recibir ninguna recomendación, puede restablecer el perfil al estado predeterminado. También puede editar el perfil en cualquier momento cambiando sus respuestas y contestando nuevas preguntas que se hayan añadido. Un perfil actualizado nos ayuda a adaptar mejor nuestras recomendaciones a sus necesidades.

Para administrar la configuración de privacidad

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Preferencias**, haga clic en **Privacidad**.
3. Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Permitir o impedir que Corel realice un seguimiento de las funciones que usa	Active o desactive la casilla de verificación **Compartir uso de funciones**.
Permitir o impedir que Corel recopile información sobre sus búsquedas desde la pestaña **Explorar** de Inspector **Aprendizaje**.	Active o desactive la casilla de verificación **Compartir términos de búsqueda**. **Nota**: La búsqueda de material didáctico desde la pestaña Explorar de Inspector Aprendizaje es una función de la aplicación. Si desactiva la casilla de verificación **Compartir uso de funciones**, la casilla de verificación **Compartir términos de búsqueda** estará también desactivada y atenuada de forma predeterminada.

Para administrar su perfil

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Preferencias**, haga clic en **Privacidad**.
3. Haga clic en uno de los botones siguientes:
   - **Restablecer perfil**: revierte su perfil al estado predeterminado, lo que le permite evitar que aparezcan recomendaciones en la pantalla de bienvenida y en el inspector **Aprendizaje**.
   - **Editar perfil**: abre la última versión de la encuesta de perfil, lo que le permite actualizar sus respuestas y contestar nuevas preguntas que se hayan añadido.

Servicios de asistencia de Corel

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

Enviar comentarios

Puede enviar comentarios o sugerencias sobre CorelDRAW GraphicsTechnical Suite a un portal en línea donde otros usuarios pueden revisarlos y evaluarlos. También puede votar y comentar las valoraciones de otros usuarios. Para enviar, votar o reseñar valoraciones, debe iniciar sesión en su cuenta del portal de ideas de CorelDRAW Graphics Suite. El portal solo está disponible en inglés.

Para compartir ideas y aportar comentarios sobre la aplicación

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Haga clic en **Ayuda** ▸ **Enviar ideas y comentarios**.
   - Haga clic en **Ayuda** ▸ **inicio** y, a continuación, en **Ideas y comentarios**.
   - Haga clic en **Ayuda** ▸ **Aprendizaje** y, a continuación, haga clic en **Compartir sus ideas y sugerencias**.
2 En el portal de ideas de CorelDRAW Graphics Suite, haga clic en **Iniciar sesión/Registrarse** e introduzca sus credenciales.
   Si no tiene una cuenta del portal de ideas de CorelDRAW Graphics Suite, puede crear una ahora.
3 Haga clic en **Añadir una nueva idea**.
4 En la página **Nueva idea**, escriba su idea resumida en una sola frase en el cuadro **Su idea**.
   Las ideas que sean similares a la suya aparecerán aquí cuando empiece a escribir. Considere votarlas antes de crear una idea. Puede buscar ideas existentes escribiendo en el cuadro **Buscar todas las ideas**. Si encuentra ideas con las que está de acuerdo, haga clic en el botón **Votar** correspondiente.
5 En el cuadro **Añada más detalles**, aporte más información sobre su idea.
6 Haga clic en **Añadir idea**.

Registro y generación de informes de errores

Si una aplicación en CorelDRAW Graphics Suite se cierra de forma inesperada, aparecerá un informe de error la próxima vez que inicie la aplicación. Para ayudar a mejorar la aplicación, indique los pasos necesarios para reproducir el problema y envíe el informe de errores a Corel. También puede desactivar el registro y la generación de informes de errores.

Activar y desactivar el registro y la generación de informes de errores

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Preferencias**, haga clic en **Privacidad**.
3 Active o desactive la casilla de verificación **Mostrar el cuadro de diálogo del Informe del bloqueo**.
   Cuando la casilla de verificación está desactivada, no tendrá que enviar ningún informe si la aplicación deja de responder.



Recursos de aprendizaje

Si desea obtener información sobre cómo usar el producto de diferentes maneras: lea la *Guía de inicio rápido*; acceda a la Ayuda, a las sugerencias y las ayudas emergentes; vea tutoriales en vídeo; y explore los recursos del sitio web de Corel (www.corel.com). En el sitio web, puede acceder a otros tutoriales y sugerencias. También puede consultar el archivo Léame (**léame.html**), que se instala con el software.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Obtener ayuda" (página 47)
- "Inspector Aprendizaje" (página 48)
- "Ayuda y sugerencias" (página 49)
- "Sugerencias" (página 50)
- "Pantalla de inicio" (página 51)
- "Guía de inicio rápido" (página 51)
- "Proyectos de práctica" (página 52)
- "Recursos en vídeo" (página 52)
- "Sitio web para desarrolladores" (página 53)
- "Recursos web" (página 53)

Obtener ayuda

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

Para	Consulte
Empezar a aprender a utilizar las aplicaciones	"Recursos en vídeo" en la página 52 "Guía de inicio rápido" en la página 51 "Proyectos de práctica" en la página 52
Obtener recomendaciones sobre herramientas y recursos de aprendizaje para ayudarle con la tarea que está realizando	"Inspector Aprendizaje" en la página 48

Para	Consulte
Obtener información adicional sobre las herramientas y funciones del producto	"Ayuda y sugerencias" en la página 49 "Sugerencias" en la página 50 "Recursos web" en la página 53
Aprender a automatizar tareas usando macros y scripts	Sitio web de la comunidad de desarrolladores
Obtener información específica sobre la última versión del conjunto de aplicaciones	Archivo Léame (readme.html), que se instala con el software. Para encontrarla, pulse Ctrl y haga clic en el paquete de la aplicación en Finder, haga clic en **Mostrar contenido del paquete**, haga clic en **Contenido** ▸ **Idiomas** y abra la carpeta del idioma que desee.

Convenciones de la documentación

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

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

Inspector Aprendizaje

Inspector **Aprendizaje** permite encontrar y acceder a diversos recursos de aprendizaje en línea, como proyectos de práctica, vídeos, temas de Ayuda y tutoriales escritos que pueden serle de ayuda en sus proyectos. Para encontrar los recursos que necesita más fácilmente, puede filtrar y ordenar los resultados de búsqueda.

Complete su perfil respondiendo preguntas sobre su experiencia con el producto y el tipo de proyectos que cree para que podamos recomendarle recursos de aprendizaje que se ajusten a su nivel de habilidad, necesidades e intereses. Puede acceder a la encuesta de perfil al iniciar la aplicación por primera vez o desde la pestaña **Explorar** del inspector **Aprendizaje**.

Además, puede buscar recursos locales, como consejos y sugerencias, desde el inspector **Aprendizaje**. Si desea obtener información sobre cómo acceder a las sugerencias y utilizarlas, consulte la sección "Sugerencias" en la página 50. Si desea obtener más información sobre las sugerencias, consulte la sección "Ayuda y sugerencias" en la página 49.

También puede aportar sus comentarios y compartir ideas sobre la aplicación desde el inspector **Aprendizaje**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Enviar comentarios" en la página 46.

Para encontrar recursos de aprendizaje

1 Haga clic en **Ayuda** ▸ **Aprendizaje**.

2 En el inspector **Aprendizaje**, haga clic en el botón **Explorar** .

Si no ha completado su perfil, haga clic en el botón **Personalizar resultados** y responda las preguntas de la encuesta.

3 En el cuadro **Buscar**, escriba un término de búsqueda y pulse **Retorno**.

Para eliminar el término de búsqueda, haga clic en el botón para borrar búsquedas, **X**.

También es posible

Filtrar los resultados de búsqueda	Haga clic en el botón **Filtro** y desactive cualquiera de los siguientes filtros: **Consejos de herramientas**, **Proyectos de práctica**, **Tutoriales escritos**, **Vídeos** y **Temas de Ayuda**.
Ordenar los resultados de la búsqueda	En el cuadro de lista **Ordenar**, seleccione una de las opciones siguientes: • **Más reciente**: ordena el material didáctico por la fecha en que se creó, empezando por el más reciente. • **Recomendado para usted**: ordena el material didáctico en función de su perfil, empezando por el que mejor se adapte a sus necesidades, intereses y nivel de habilidad. • **Más relevante**: ordena el material didáctico en función de su relevancia para el término de búsqueda escrito.

Para acceder a la pestaña **Explorar**, debe haber iniciado sesión.

También puede acceder a la encuesta de perfil desde la página **Privacidad** del cuadro de diálogo **Preferencias**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Su privacidad y perfil" en la página 45.

Ayuda y sugerencias

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

Es necesario posee una conexión a Internet activa para acceder la ayuda. La Ayuda también está disponible en línea como guía de usuario en formato PDF compatible con impresión. Si suele trabajar sin conexión, puede descargar el Manual de Usuario de Corel PHOTO-PAINT.

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

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

Para utilizar la Ayuda

1 Haga clic en **Ayuda** ▸ **Corel PHOTO-PAINT Ayuda**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

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



También puede acceder a la Ayuda presionando la tecla **Mayús** + **Comando** + **Signo de interrogación (?)**.

Para ver la Ayuda sensible al contexto desde un cuadro de diálogo, haga clic en el botón **Ayuda** del cuadro de diálogo.

Para acceder a la Guía de Usuario de Corel PHOTO-PAINT

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



Es necesario posee una conexión a Internet activa para acceder la Guía de usuario. Si suele trabajar sin conexión, descargue la guía de usuario de product.corel.com.

Para ocultar y mostrar la ayuda emergente

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **General**.
3. En el área **Aspecto**, active o desactive la casilla de verificación **Mostrar ayuda emergente**.

Sugerencias

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

Para utilizar las sugerencias

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



También puede aportar sus comentarios y compartir ideas sobre la aplicación desde cualquier sugerencia del inspector Aprendizaje. Si desea obtener más información, consulte la sección "Enviar comentarios" en la página 46.

Pantalla de inicio

La pantalla de inicio aparece al iniciar la aplicación. Con la Pantalla de inicio, puede iniciar o abrir un documento de forma rápida, acceder a vídeos de aprendizaje en línea y a otros recursos de aprendizaje, y dejarse inspirar por una galería de obras de arte originales creadas con Corel PHOTO-PAINT. Además, los archivos de descubrimiento pueden servirle de ayuda para comenzar a utilizar la aplicación rápidamente.

Para acceder a la Pantalla de inicio

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



También puede aportar sus comentarios y compartir ideas sobre la aplicación desde la pantalla de inicio. Si desea obtener más información, consulte la sección "Enviar comentarios" en la página 46.

Guía de inicio rápido

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

Para acceder a la Guía de inicio rápido

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



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

Proyectos de práctica

Los proyectos de práctica son colecciones de archivos CorelDRAW (CDR) y Corel PHOTO-PAINT (CPT) que puede descargar y utilizar para aprendizaje, formación y demostraciones. Repase conceptos básicos o perfeccione sus habilidades con estos breves tutoriales incluidos en la aplicación. Además de la versión completa del proyecto, disponible para consulta a modo de referencia, cada tutorial de CorelDRAW incluye una versión parcialmente completada enriquecida con instrucciones paso a paso y tareas prácticas. Esto hará que la experiencia sea interactiva, además de ayudarle a reforzar conocimientos y a completar el proyecto correctamente. Puede acceder a los proyectos de práctica en Inspector **Aprendizaje**. Si desea obtener más información sobre Inspector **Aprendizaje**, consulte la sección"Inspector Aprendizaje" en la página 48. Busque la función que quiere explorar y descubra qué tutoriales de nuestra colección se ajustan a sus necesidades. Al hacer clic en un archivo de práctica de la lista de resultados de búsqueda, se descarga en la carpeta **~/Library/Application Support/Corel/CorelDRAW Graphics Suite 2025/{APP}/Discovery\{LANGUAGE}**, donde {APP] indica la aplicación, y {LANGUAGE} el idioma de la interfaz de usuario. Por ejemplo, si ha instalado la aplicación en inglés, los proyectos de práctica que descargue se almacenarán en la carpeta **~/Library/Application Support/Corel/CorelDRAW Graphics Suite 2025/PHOTO-PAINT/Discovery\EN**. Después de descargar el tutorial en la carpeta predeterminada, se abrirá automáticamente en la aplicación.

Para acceder a un proyecto de práctica

1. En Inspector **Aprendizaje**(**Ayuda** ▸ **Aprendizaje**), haga clic en el botón **Explorar** .

   Para obtener recomendaciones ajustadas a sus necesidades con respecto a los proyectos de práctica, haga clic en el botón **Personalizar resultados** y responda a las preguntas de la encuesta para completar su perfil.
2. En el cuadro **Buscar**, escriba un término de búsqueda y pulse **Retorno**.

   Para mostrar solo proyectos de práctica, haga clic en el botón **Filtro** y desactive todos los filtros excepto **Proyectos de práctica**.
3. En la lista de resultados de búsqueda, haga clic en la miniatura del proyecto de práctica que desee realizar.

   Cuando el archivo se descargue en el equipo, se abrirá automáticamente en la aplicación.

Una vez complete un tutorial, puede guardarlo. Si desea obtener más información sobre el almacenamiento de archivos, consulte la sección "Almacenar imágenes" en la página 99.

Si ya ha descargado un proyecto de práctica, la próxima vez que haga clic en la miniatura de este tutorial en la Inspector **Aprendizaje**, la aplicación abrirá su versión local como un documento nuevo.

Recursos en vídeo

Puede acceder a recursos de aprendizaje en vídeo desde la pantalla de inicio, desde Inspector **Aprendizaje** y desde el menú Ayuda.

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

Para acceder a un vídeo

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

Sitio web para desarrolladores

Independientemente de si está automatizando tareas mediante el uso de macros o scripts, creando herramientas personalizadas o desarrollando soluciones comerciales que se integran con CorelDRAW Graphics Suite; el sitio web para la comunidad de desarrolladores puede ayudarle gracias a su enorme cantidad de recursos.

Recursos web

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

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

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



Iniciar y configurar

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Iniciar y salir Corel PHOTO-PAINT" (página 55)
- "Cambiar idioma" (página 55)
- "Configuración de arranque" (página 56)

Iniciar y salir Corel PHOTO-PAINT

Puede iniciar Corel PHOTO-PAINT desde el Finder y terminar la sesión de Corel PHOTO-PAINT desde la ventana de la aplicación.

Para iniciar y salir de Corel PHOTO-PAINT

Para	Realice lo siguiente
Iniciar Corel PHOTO-PAINT	Haga clic en el icono de **Finder** del Dock y haga clic en **Aplicaciones** en la barra lateral de Finder. Haga clic en **CorelDRAW Graphics Suite** y luego haga doble clic en el icono de la aplicación.
Salir de Corel PHOTO-PAINT	Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Salir**.

Cambiar idioma

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

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

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2. Haga clic en **General**.

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

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

4 Reinicie la aplicación.



Si solo hay un idioma disponible en el cuadro de lista **Idioma de interfaz de usuario**, antes deberá instalar los idiomas adicionales que desee utilizar.

Configuración de arranque

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

Para cambiar la configuración de inicio

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.

2 Haga clic en **General**.

3 En el área **Procedimientos iniciales**, elija una opción del cuadro de lista **Al inicio de Corel PHOTO-PAINT**.

Si desea ocultar el cuadro de diálogo **Crear una nueva imagen** al crear imágenes, desactive la casilla de verificación **Mostrar el cuadro de diálogo Nueva imagen**.



Descripción del espacio de trabajo de Corel PHOTO-PAINT

Si se familiariza con la terminología y el espacio de trabajo de Corel PHOTO-PAINT, podrá seguir los conceptos y procedimientos presentados en el manual del usuario y en la Ayuda.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Términos de Corel PHOTO-PAINT" (página 57)
- "Ventana de la aplicación" (página 58)
- "Barra de herramientas" (página 60)
- "Caja de herramientas" (página 62)
- "Barra de propiedades" (página 71)
- "Inspectores" (página 71)
- "Paleta de colores" (página 73)
- "Barra de estado" (página 73)
- "Compatibilidad con la barra táctil" (página 73)

Términos de Corel PHOTO-PAINT

Antes de empezar a utilizar Corel PHOTO-PAINT, debe comprender los términos siguientes:

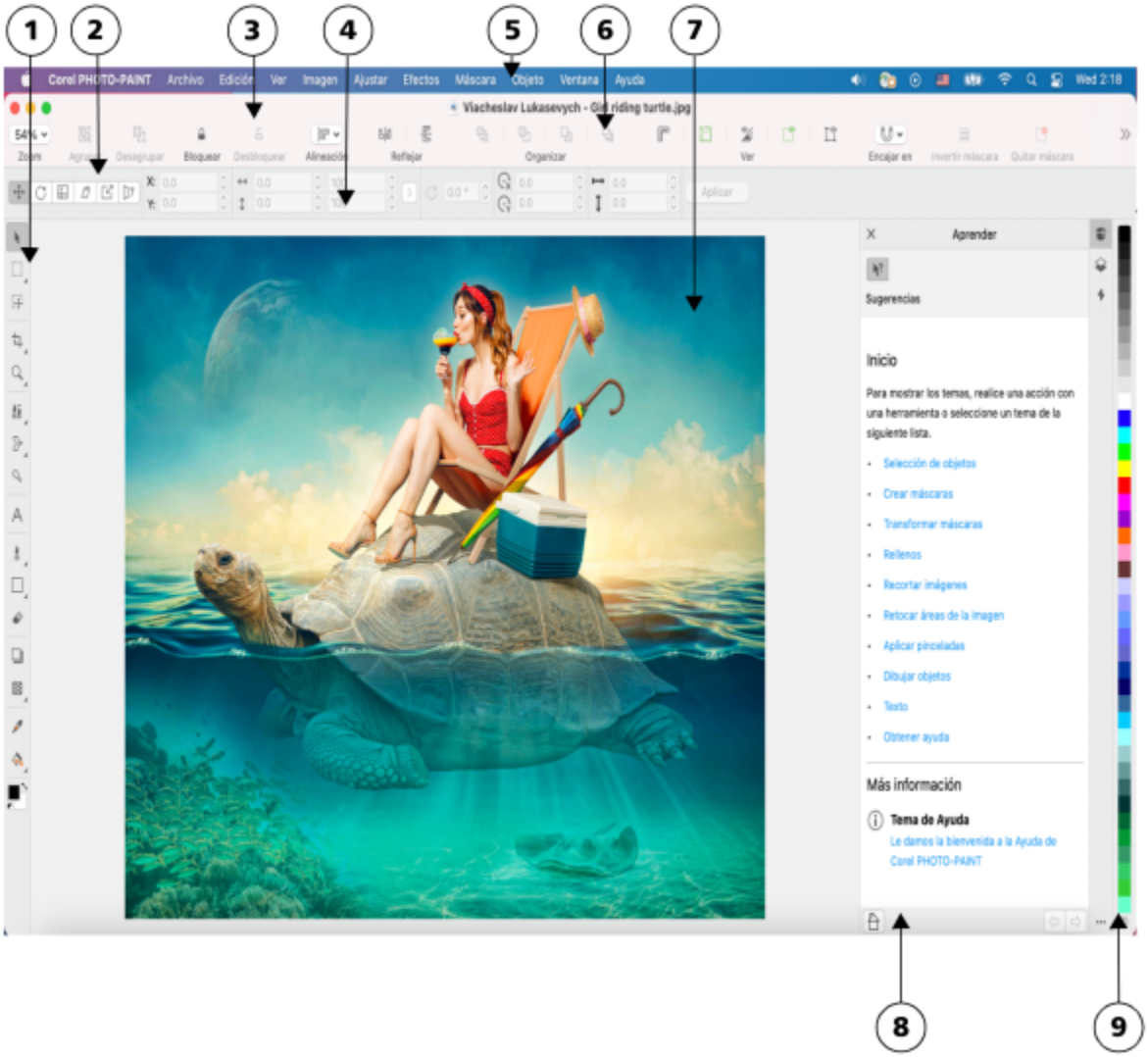
Término	Descripción
Canal	Imagen en escala de grises de 8 bits que almacena información de color o de máscara para una imagen.
Área editable	El área editable de una máscara permite aplicar pintura y efectos al área seleccionada de una imagen.
Imagen	Un archivo que abre o crea en Corel PHOTO-PAINT.

Término	Descripción
Objetivo	Capa de objeto que protege la imagen total o parcialmente cuando se realizan correcciones de color y tonales.
Máscara	Durante la edición de una imagen puede añadírsele una máscara para definir áreas protegidas y áreas editables.
Objeto	Mapa de bits independiente que ocupa una capa sobre la imagen de fondo.
Sendero	Conjunto de segmentos de línea y curva conectados mediante puntos finales ajustables denominados nodos.
Miniaturas	Versión pequeña y de baja resolución de una imagen.

Ventana de la aplicación

La ventana de la aplicación de Corel PHOTO-PAINT contiene elementos que le ayudan a acceder a los comandos y las herramientas necesarios para ver y editar imágenes. A los comandos de la aplicación se accede a través de la barra de menús, la caja de herramientas, la barra de propiedades, la barra de herramientas o Inspectores.

A continuación aparece una imagen de la ventana de la aplicación.



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

Componente	Descripción
1. Caja de herramientas	Contiene herramientas para editar, crear y ver imágenes, así como controles para seleccionar colores y rellenos
2. Ficha de documento	Permite desplazarse rápidamente entre documentos
3. Barra de título	Muestra el título del documento seleccionado
4. Barra de propiedades	Contiene comandos relevantes para la herramienta activa
5. Barra de menús	Contiene menús desplegables con comandos agrupados por categoría.

Componente	Descripción
6. Barra de herramientas	Contiene métodos abreviados para acceder a menús y otros comandos básicos, como los de apertura, almacenamiento e impresión.
7. Ventana de imagen	La ventana en que se muestra la imagen. Aunque es posible abrir más de una ventana de imagen a la vez, solo pueden aplicarse comandos a la ventana de imagen activa.
8 Inspector	Ofrece acceso a comandos adicionales y a información sobre la imagen. Algunos inspectores tienen un área de visualización.
9. Paleta de colores	Contiene muestras de color

Barra de herramientas

La barra de herramientas contiene botones que sirven de acceso directo a comandos de menú.

Presione este botón	Para
	Elegir un nivel de ampliación
	Agrupar objetos seleccionados
	Separar un grupo de objetos
	Desactivar la edición en objetos seleccionados
	Activar la edición en objetos seleccionados
	Alinear objetos entre ellos o con ubicaciones específicas de la página
	Girar una imagen horizontalmente
	Girar una imagen verticalmente

Presione este botón	Para
	Mover el objeto un nivel más arriba en el orden de la pila
	Mover el objeto un nivel más abajo en el orden de la pila
	Mover el objeto arriba del todo en el orden de la pila
	Mover el objeto abajo del todo en el orden de la pila
	Mostrar u ocultar las reglas
	Mostrar u ocultar las líneas guía
	Mostrar u ocultar la cuadrícula de segmentos de la imagen
	Activar o desactivar el recuadro de máscara
	Activar o desactivar el recuadro de objeto
	Seleccionar un método de encaje para alinear objetos en la página
	Invertir máscara
	Quitar máscara
	Obtener más

Presione este botón	Para
	Mostrar u ocultar el panel de **inspectores**

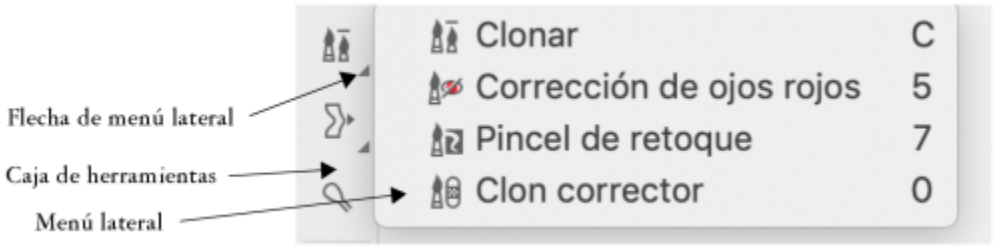
Para mostrar u ocultar la barra de herramientas

- Haga clic en **Ver** ▸ **Mostrar reglas**.

Caja de herramientas

La caja de herramientas contiene herramientas para editar, crear y visualizar imágenes. Las herramientas relacionadas se agrupan en menús laterales.

Una pequeña flecha situada en la esquina inferior derecha de un botón de la caja de herramientas indica que se trata de un menú lateral. En la caja de herramientas se muestra la última herramienta utilizada en el menú lateral. Puede acceder a las herramientas de un menú lateral haciendo clic en la pequeña flecha negra que aparece en la esquina inferior derecha del botón de la caja de herramientas.



Haga clic en la flecha del menú lateral de la herramienta Clonar para abrir el menú lateral de herramientas Retoque.

Además de las herramientas, la caja de herramientas incluye el área de control de color. El área de control de color permite elegir colores y rellenos.

Las siguientes tablas proporcionan descripciones de las herramientas y del área de control de color.

Herramientas

Herramienta Selección



La herramienta **Selección** permite seleccionar y transformar objetos.



Herramientas de máscara.

La herramienta **Máscara rectángulo** le permite definir áreas editables de rectángulo.



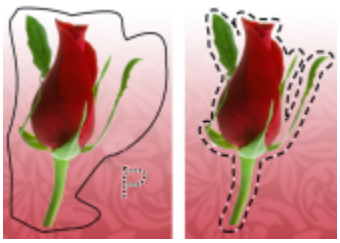
La herramienta **Máscara elipse** le permite definir áreas editables elípticas.



La herramienta **Máscara varita mágica** permite definir áreas editables irregulares que incluyan el primer píxel sobre el que se hace clic y todos los píxeles adyacentes de color similar.



La herramienta **Máscara lazo** le permite definir áreas editables de forma irregular y rodeadas de píxeles de color similar.



La herramienta **Máscara magnética** le permite encajar el recuadro de máscara en los bordes de las áreas cuyo color contrasta con el del área circundante.



La herramienta **Máscara de mano alzada** le permite definir áreas editables de formas irregulares o poligonales.





La herramienta **Máscara pincel** le permite definir un área editable pasando el pincel por un área como si se estuviera pintando.





La herramienta **Máscara planar** permite crear máscaras fundidas definidas por líneas paralelas.





La herramienta **Máscara de selección inteligente** permite pintar para definir una zona editable basada en el borde de una forma o un área.



Transformación de máscara, herramienta



La herramienta **Transformación de máscara** le permite determinar la posición y el tamaño de áreas editables, así como transformarlas.



Herramientas de recorte

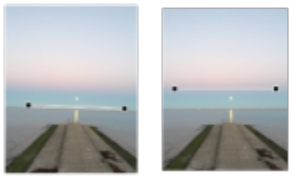


La herramienta **Recortar** le permite recortar imágenes y enderezar imágenes torcidas.





La herramienta **Enderezar** le permite enderezar imágenes torcidas mediante la alineación de una barra de enderezamiento con un elemento de la imagen.





La herramienta **Corrección de perspectiva** le permite corregir las distorsiones de perspectiva en fotos.





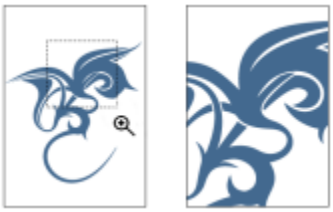
La herramienta **Segmentación de imágenes** le permite dividir una imagen grande en secciones más pequeñas que se pueden usar en una página web.



Herramientas de zoom



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





La herramienta **Mano** le permite arrastrar áreas de una imagen hasta poder verlas cuando la imagen es más grande que la ventana.



Herramientas de retoque



La herramienta **Clonar** le permite duplicar parte de una imagen y aplicarla a otra parte de la misma o a otra imagen.





La herramienta **Corrección de ojos rojos** le permite eliminar el efecto de ojos rojos que aparece en algunas fotografías.





La herramienta **Pincel de retoque** le permite quitar las imperfecciones de una imagen, como por ejemplo lágrimas, marcas de arañazos y arrugas, mezclando las texturas y los colores.





La nueva herramienta **Clon de corrección** le permite corregir imperfecciones sin problemas pintando con texturas muestreadas que coincidan con el color del área circundante.



Herramientas de efectos líquidos



La herramienta **Difuminado** le permite crear un efecto similar al de arrastrar pintura fresca.





La herramienta **Espiral** permite crear espirales de áreas de la imagen específicas.





La herramienta **Atracción** permite cambiar la forma de áreas de la imagen atrayendo los píxeles hacia el centro del pincel.





La herramienta **Rechazo** permite cambiar la forma de áreas de la imagen repeliendo los píxeles desde el centro del pincel.



Herramienta Efecto



La herramienta **Efecto** le permite realizar correcciones locales de tono y color en la imagen.



Herramienta Texto



La herramienta **Texto** le permite añadir texto a una imagen y modificar el texto existente.



Herramientas de pincel

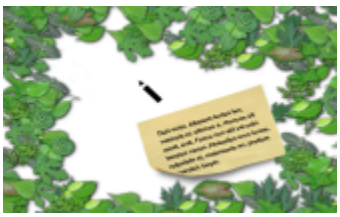


La herramienta **Pintar** le permite pintar una imagen con el color principal.



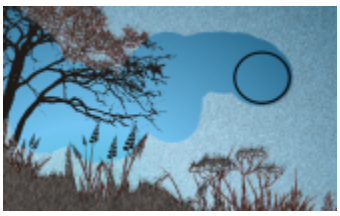


La herramienta **Diseminador de imágenes** le permite cargar una o más imágenes y pintar con ellas sobre su imagen.





La herramienta **Pincel de deshacer** le permite restaurar áreas de la imagen deshaciendo la última pincelada aplicada.





La herramienta **Pincel de reemplazar color** le permite reemplazar el color principal en la imagen con el color secundario.



Herramientas de forma



La herramienta **Rectángulo** le permite dibujar formas cuadradas o rectangulares.



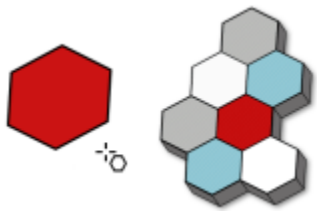


La herramienta **Elipse** le permite dibujar círculos y formas elípticas.





La herramienta **Polígono** le permite dibujar polígonos.





La herramienta **Línea** le permite dibujar segmentos de línea recta separados o unidos utilizando el color principal.





La herramienta **Trayecto** le permite crear y editar trayectos.



Herramienta Borrador



La herramienta **Borrador** le permite borrar áreas de la imagen o del objeto para revelar los objetos o el fondo subyacentes.



Herramienta sombra



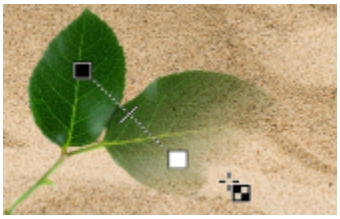
La herramienta **Sombra interactiva** le permite añadir sombras a objetos.



Herramientas Transparencia



La herramienta **Transparencia de objetos** permite realizar un fundido gradual de los colores de los objetos para mostrar las áreas de imagen subyacentes.





La herramienta **Transparencia de color** le permite conferir transparencia a los píxeles de un objeto que tengan un valor de color determinado.





La herramienta **Pincel de transparencia de objetos** le permite aplicar pinceladas a áreas de un objeto para hacerlas más transparentes.



Herramienta Cuentagotas



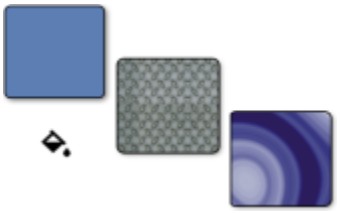
La herramienta **Cuentagotas** le permite tomar muestras de color de una imagen.



Herramientas de relleno

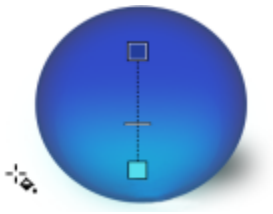


La herramienta **Relleno** permite rellenar áreas con uno de los cuatro siguientes tipos de relleno: uniforme, degradado, mapa de bits y textura.





La herramienta **Relleno interactivo** le permite aplicar rellenos degradados a toda la imagen, objeto o selección.



Área de control de color



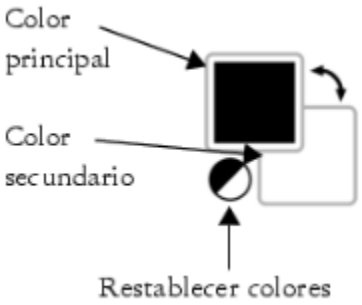
La muestra **Color principal** presenta el color de actual, que se aplica a todas las herramientas de pintura, forma, relleno y texto.

La muestra **Color secundario** muestra el color secundario activo.

La flecha permite alternar entre color principal y color secundario.

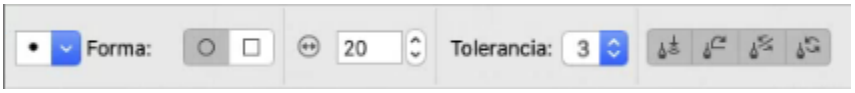
Es posible cambiar el color principal y secundario si se hace doble clic en la muestra de color correspondiente.

El icono **Restablecer color** permite recuperar los colores predeterminados: negro como color principal, y blanco como color secundario.



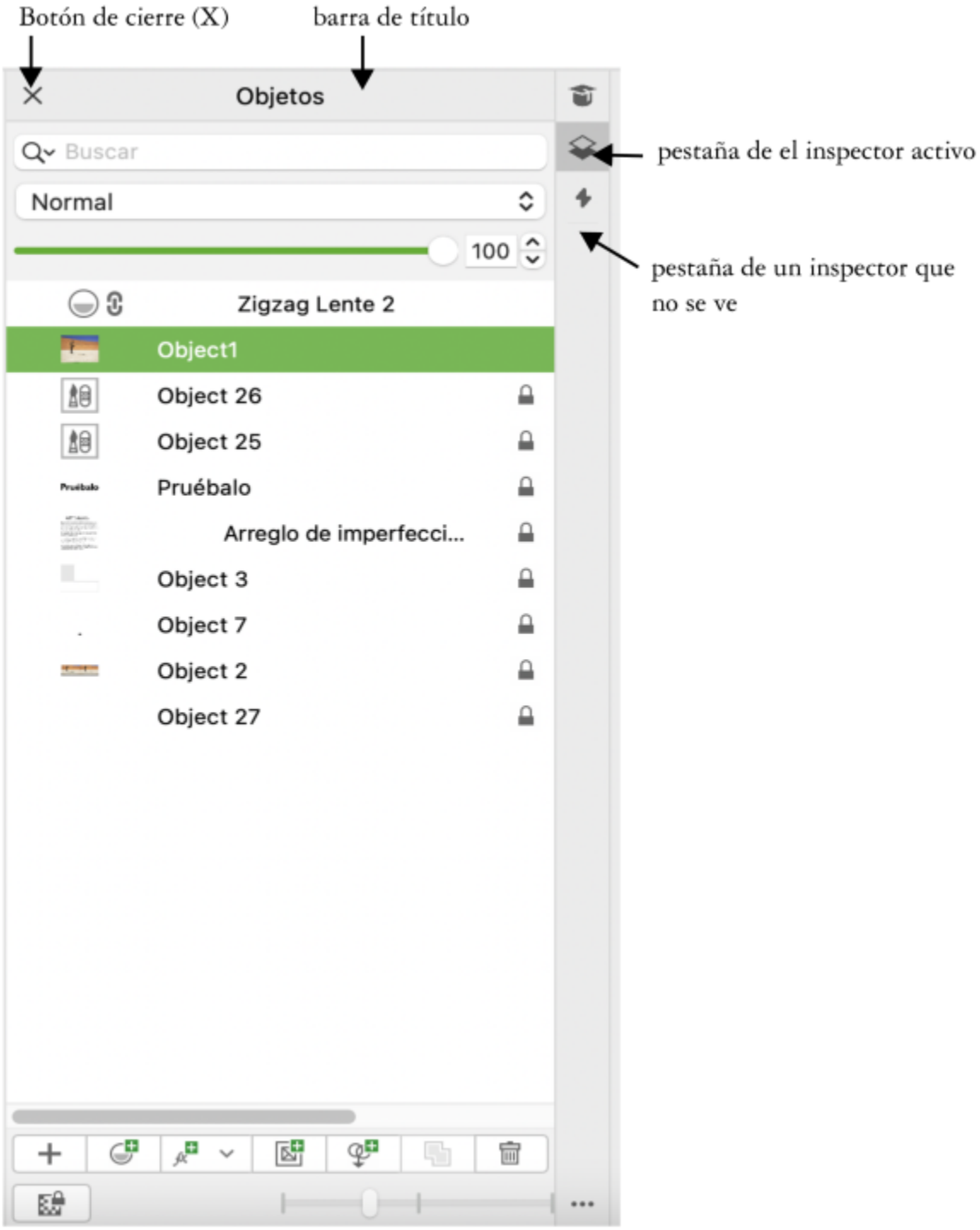
Barra de propiedades

La barra de propiedades muestra los comandos afines a la herramienta activa. Por ejemplo, cuando utiliza la herramienta **Corrección de ojos rojos**, el contenido de la barra de propiedades cambia para mostrar configuraciones como la forma y el tamaño de la pluma, la tolerancia y los ajustes del lápiz.



Inspectores

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



Un ejemplo de un inspector es el inspector Objetos. El inspector Objetos muestra miniaturas del fondo de la imagen y de cada capa de objeto, así como opciones y botones de comando relativos a los objetos.

Para abrir o cerrar un inspector

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** y haga clic en un inspector.

Para abrir o cerrar un inspector, puede hacer clic en el botón **Personalización rápida** situado a la derecha de un inspector y activar o desactivar los comandos correspondientes.

Paleta de colores

Una paleta de colores es un conjunto de muestras de color. Los colores principal y secundario se pueden elegir en la paleta de colores predeterminada, que contiene colores RGB. Si desea obtener más información sobre cómo elegir colores, consulte la sección "Elegir colores" en la página 202.

Barra de estado

La barra de estado muestra información sobre la imagen, la memoria del sistema y la herramienta activa. También muestra información sobre el color del documento y el estado de prueba de color. Puede cambiar el tipo de información mostrada para que le oriente sobre la tarea actual. Por ejemplo, si trabaja con imágenes de diferentes dimensiones, puede ver la dimensión de la imagen actual.

Para cambiar el tipo de información que muestra la barra de estado

- Haga clic en el botón **Propiedades del documento** en la barra de estado y haga clic en una de las opciones siguientes:
  - **Tamaño de archivo**
  - **Dimensiones del documento**
  - **Configuración de color del documento**
  - **Memoria**

Compatibilidad con la barra táctil

Corel PHOTO-PAINT permite usar la barra táctil, una pantalla táctil situada encima del teclado en modelos de MacBook Pro compatibles. En la barra táctil se suele mostrar la tira de control que permite acceder rápidamente a Escape, Brillo, Volumen y Siri, así como a los controles más utilizados del programa activo. Si no ve los controles de la aplicación en la barra táctil, puede ajustar las preferencias del sistema para mostrarlos.

Cuando Corel PHOTO-PAINT está activo, los controles de la barra táctil cambian dependiendo de los objetos o herramientas seleccionados. Por ejemplo, cuando abre una imagen y no ha seleccionado ningún objeto, la barra táctil permite acercar y alejar el zoom, acceder a efectos, realizar ajustes de imagen comunes tales como el ajuste automático y el equilibrio automático de tono, así como crear nuevos objetos. También puede invocar la previsualización a pantalla completa con un solo clic. Al seleccionar objetos en la imagen, la barra táctil muestra controles relacionados con el encaje, los modos de fusión, el orden de los objetos y la agrupación. Cuando selecciona una herramienta de máscara, la barra táctil permite mostrar u ocultar el recuadro de máscara y superponer la máscara, así como cambiar el modo de máscara.

Para mostrar los controles de la aplicación en la barra táctil

1. Abra el panel **Preferencias del sistema** de su macOS y, a continuación, haga clic en **Teclado**.
2. Desde el cuadro de lista **La barra táctil muestra**, seleccione **Controles de la aplicación con la tira de control** o **Controles de la aplicación**.



Configuración

Puede cambiar varios valores de configuración para adaptar Corel PHOTO-PAINT a sus preferencias.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Opciones de espacio de trabajo" (página 75)
- "Gestionar mensajes de advertencia" (página 76)

Opciones de espacio de trabajo

En Corel PHOTO-PAINT puede cambiar la configuración predeterminada del espacio de trabajo para adaptarla a sus preferencias.

Existen dos tipos de opciones de espacio de trabajo: generales y de visualización. Las opciones generales permiten especificar valores como la unidad de medida, el descentrado de duplicado y la configuración de arranque.

También permiten definir los valores de desplazamiento y superdesplazamiento. El valor de desplazamiento establece la distancia (en píxeles) a la que puede desplazarse un objeto, un área editable o una línea guía con las teclas de flecha. El valor de superdesplazamiento es un múltiplo del valor.

Las opciones de visualización permiten especificar valores como el color de los trayectos, el color de la tinta de la máscara, el color de las líneas guía y los patrones de cuadrícula transparentes. También permiten especificar valores de umbral para los recuadros de máscara y objeto.

Para configurar las opciones generales

1 Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2 Haga clic en **General**.
3 Especifique las configuraciones que desee.

Para configurar las opciones de visualización

1 Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2 Haga clic en **Visualización**.
3 Especifique las configuraciones que desee.

Gestionar mensajes de advertencia

Es posible que reciba mensajes de advertencia mientras trabaja en Corel PHOTO-PAINT. Estos mensajes explican las consecuencias de una acción que está a punto de realizarse e informan sobre los cambios permanentes que dicha acción puede provocar. Aunque los mensajes de advertencia son útiles, podrá desactivarlos una vez que conozca el programa para no tener que visualizarlos. No los desactive antes de familiarizarse con la aplicación y con los resultados de los comandos que utiliza. Si es necesario, puede activar las advertencias en cualquier momento.

Para gestionar mensajes de advertencia

1 Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.

2 Haga clic en **Advertencias**.

3 Desactive o active una o más de las casillas.



Cargar imágenes en Corel PHOTO-PAINT

En Corel PHOTO-PAINT es posible cargar imágenes de diversas maneras.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Abrir imágenes" (página 77)
- "Colocar (importar) archivos" (página 78)
- "Crear imágenes" (página 79)
- "Operaciones con varias imágenes" (página 80)
- "Operaciones con gráficos vectoriales" (página 81)

Si desea obtener más información sobre la transferencia de archivos RAW a Corel PHOTO-PAINT, consulte la sección Import RAW camera files in CorelDRAW

Abrir imágenes

Puede abrir la mayoría de los mapas de bits en Corel PHOTO-PAINT. Cada imagen que se abre aparece en su propia ventana de imagen.

Al abrir documentos en Corel PHOTO-PAINT, se muestran de forma predeterminada en una vista con varias fichas. Es posible personalizar la aplicación para que los documentos se abran en ventanas flotantes.

También puede colocar imágenes. La colocación permite añadir una nueva imagen a la ventana de imagen activa. Si desea obtener más información, consulte la sección "Colocar (importar) archivos" en la página 78.

Puede usar las imágenes clipart y las fotografías incluidas en la aplicación. Puede buscar imágenes por distintos criterios, tales como el nombre de archivo, título, tema, palabra clave, comentario y otras propiedades adjuntas al archivo. Si desea obtener más información, consulte la sección Find clipart and other local and network assets

Para abrir una imagen

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Haga clic en el nombre del archivo deseado.

   Si es necesario puede buscar la imagen mediante el cuadro de búsqueda.
4. Haga clic en **Abrir**.

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

Para abrir documentos en ventanas flotantes

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **General**.
3. Marque la casilla de verificación **Abrir documentos en ventanas flotantes**.

Para insertar un archivo en la imagen activa

- Arrastre la imagen o el archivo de sonido a la ventana de imagen.

También puede arrastrar el archivo a la ventana de la aplicación para abrirlo en una ventana nueva.

Colocar (importar) archivos

Corel PHOTO-PAINT cuenta con filtros que convierten los archivos de un formato a otro al colocarlos. También puede importar un archivo y colocarlo en la ventana de aplicación activa como un objeto. El archivo importado pasa a formar parte de la imagen activa.

Puede buscar imágenes por distintos criterios, tales como el nombre de archivo, título, tema, autor, palabra clave, comentario y otras propiedades adjuntas al archivo.

Las imágenes de Corel PHOTO-PAINT pueden también exportarse en diversos formatos de archivo. El formato elegido depende del modo en que la imagen vaya a utilizarse en el futuro. Si desea obtener más información sobre la exportación de archivos, consulte la sección Export images

Para colocar un archivo Lugar a la imagen activa

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Colocar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Haga clic en el nombre del archivo deseado.

   Si el archivo contiene texto en un idioma distinto del empleado por el sistema operativo, elija la opción correspondiente del cuadro de lista **Página de códigos** para que las notas y nombres de objetos se muestren correctamente. Esta opción no está disponible para todos los formatos de archivo.
4. Haga clic en **Colocar**.
5. Haga clic en la ventana de imagen.

También es posible

Usar la configuración predeterminada del filtro sin abrir su cuadro de diálogo	Haga clic en **Mostrar opciones** y active la casilla **Ocultar diálogo de filtro de importación**.
Buscar una imagen	Escriba una palabra o una frase en el cuadro de búsqueda. Esta opción permite buscar archivos solo en la carpeta y subcarpetas actuales. Para buscar una imagen en otra ubicación,

También es posible	
	primero debe navegar hasta la carpeta en la que está almacenada la imagen.

Crear imágenes

Es posible crear ilustraciones originales a partir de una imagen nueva. Al crear una imagen desde cero, Corel PHOTO-PAINT le permite especificar diferentes configuraciones de imagen y de administración de color. Es posible realizar la elección en una lista de configuraciones predeterminadas basándose en el uso que se le va a dar a la imagen. Por ejemplo, puede seleccionar la opción **Web** si se dispone a crear una imagen para Internet. Por el contrario, puede escoger la opción **Fotos** si está creando una foto. Sin embargo, si las configuraciones predeterminadas no son adecuadas para la imagen que desea crear, también puede escoger una configuración predeterminada y guardarla para futuras ocasiones.

Además, es posible crear una imagen mediante datos copiados al Portapapeles desde otra aplicación u otra ventana de imagen.

Cuando cree una imagen desde cero, puede especificar el tamaño, el color de fondo y el modo de color que desee utilizar. También puede especificar la resolución de la imagen y el número de píxeles por unidad de medida.

Para crear una imagen desde cero

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
   - En la pantalla de inicio, haga clic en **Documento nuevo**.
   - En la ventana de la aplicación, haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo**.
2 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de texto **Nombre**.
3 En el cuadro de lista **Preestablecido**, elija un destino de salida para la imagen:
   - **Web**, aplica ajustes para crear imágenes para Internet.
   - **Fotos**, aplica ajustes para crear fotografías.
   - **CMYK predeterminado**, aplica ajustes para crear imágenes destinadas para la impresión comercial.

También es posible	
Cambiar la unidad de medida para la imagen	Elija una unidad de medida en el cuadro de lista **Unidades**.
Cambio del tamaño de la imagen	Elija un tamaño de imagen en el cuadro de lista **Tamaño** o escriba valores en los cuadros **Anchura** y **Altura**.
Cambiar la orientación de la imagen	Haga clic en uno de los botones siguientes de orientación de imágenes: • **Vertical** • **Horizontal**
Cambiar el color de fondo de la imagen	Abra el selector **Color de fondo** y haga clic en un color.
Cambiar el modo de color para la imagen	Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color**.
Establecer la resolución para la imagen.	Elija un valor en el cuadro de lista **Resolución**.
Elegir el efecto de representación que corresponde a la impresión final de la imagen	Elija una representación en el cuadro de lista **Representar**.

También es posible	
	Si desea obtener más información sobre los efectos de representación, consulte la sección What is a rendering intent?
Elegir un perfil de color que se corresponda con el modo de color seleccionado	Elija un perfil de color en el cuadro de lista del perfil de color correspondiente.
Crear varios fotogramas en el archivo para una película	Escriba un valor en el cuadro **Número de fotogramas**.
Restablecer la configuración predeterminada del cuadro de diálogo **Crear una nueva imagen**	En el cuadro de lista **Preestablecido**, seleccione **Predeterminadas de PHOTO-PAINT**.



Si no quiere mostrar el cuadro de diálogo **Crear una nueva imagen** y prefiere usar la configuración predeterminada para crear nuevas imágenes, active la casilla **No volver a mostrar este diálogo**.

Puede restaurar el cuadro de diálogo **Crear una nueva imagen** al iniciar imágenes si hace clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT** y, a continuación, selecciona **General** de la lista de categorías y activa la casilla de verificación **Mostrar el cuadro de diálogo Nueva imagen**.

Para crear un valor preestablecido personalizado

1. En la ventana de la aplicación, haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo**.
2. En el cuadro de diálogo **Crear una nueva imagen**, elija los ajustes que desea guardar como valores preestablecidos.
3. Haga clic en el botón que se encuentra junto al cuadro de lista **Preestablecido**.
4. Haga clic en **Guardar preestablecidos** y escriba un nombre para el nuevo valor preestablecido en el cuadro de texto.



La resolución de imagen más alta crea un archivo de mayor tamaño.



Para eliminar un valor preestablecido, seleccione su nombre en el cuadro de lista **Preestablecido**, haga clic en el botón situado junto al cuadro de lista y, a continuación, haga clic en **Eliminar preestablecido**.

Puede especificar un tamaño de página personalizado si elige **Personalizado** en el cuadro de lista Tamaño y escribe valores en los cuadros **Anchura** y **Altura**.

Para crear una imagen a partir del contenido del Portapapeles

- Haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo desde el Portapapeles**.

Operaciones con varias imágenes

Se pueden abrir diversas imágenes en una sola ventana de imagen, por lo que resulta sencillo gestionar varias de forma simultánea. Puede acceder a cada imagen abierta desde su ficha en la parte superior de la ventana, donde también podrá iniciar nuevas imágenes.

Las imágenes abiertas se mostrarán acopladas, aunque podrá desacoplar las que desee y arrastrarlas fuera o dentro de la ventana de la aplicación.

Para trabajar con varias imágenes

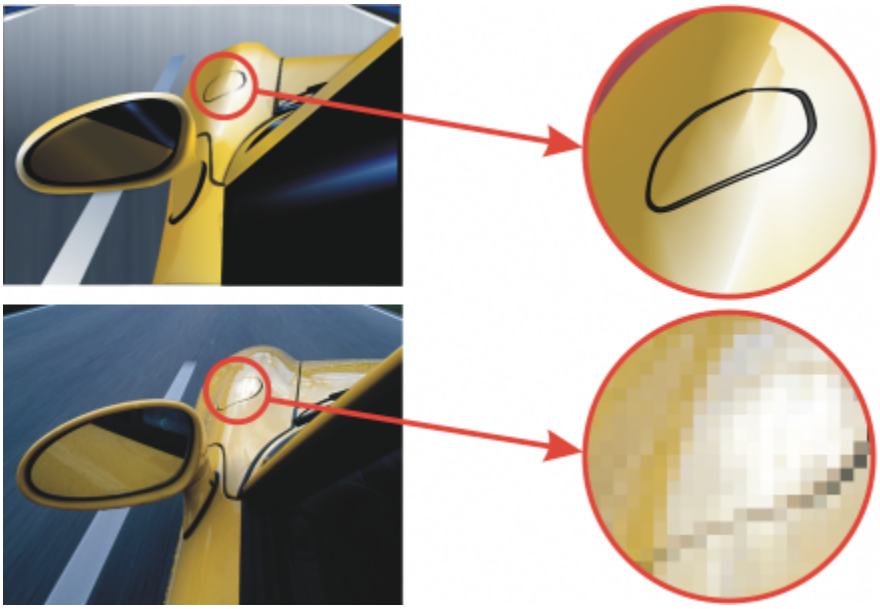
Para	Realice lo siguiente
Cambiar a otra imagen abierta	Haga clic en la pestaña que tenga el nombre de archivo que desee.
Iniciar otra imagen	Haga clic en el botón **Nuevo** +, situado a la derecha de la última ficha de documento.
Desacoplar una imagen	Arrastre la ficha de imagen a una nueva posición dentro o fuera de la ventana de la aplicación.

Operaciones con gráficos vectoriales

En Corel PHOTO-PAINT se trabaja con mapas de bits, también denominados imágenes ráster. Los mapas de bits se componen de cuadrados diminutos que reciben el nombre de píxeles; cada píxel se asigna a una ubicación en la imagen y contiene valores de color numéricos. La ubicación y los datos de valores de color se almacenan como bits; por esto se les llama mapas de bits.

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

Los archivos de gráficos vectoriales suelen tener un tamaño menor que los de mapas de bits, por lo que es previsible el aumento de tamaño al convertir gráficos vectoriales en mapas de bits.



La ilustración superior es un gráfico vectorial compuesto por líneas, objetos y rellenos. La versión inferior es un mapa de bits compuesto por píxeles.

Para abrir un gráfico vectorial

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

2 Elija la carpeta donde está almacenado el archivo.

3 Haga clic en el nombre del archivo.

4 Haga clic en **Abrir**.

5 En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, especifique la configuración que desee.



Es posible copiar un gráfico vectorial de CorelDRAW y pegarlo en Corel PHOTO-PAINT; para ello, haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo desde el Portapapeles**.

Para colocar un gráfico vectorial

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

2 Elija la carpeta donde está almacenado el archivo.

3 Haga clic en el nombre del archivo.

4 Haga clic en **Colocar**.

5 Haga clic en la ventana de imagen.

6 En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, especifique la configuración que desee.



Es posible copiar un gráfico vectorial de CorelDRAW y pegarlo en Corel PHOTO-PAINT; para ello, haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo desde el Portapapeles**.

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Mostrar imágenes e información sobre ellas

Es posible cambiar la presentación de las ventanas y el nivel de ampliación de una imagen. Al modificar el nivel de ampliación, se podrán visualizar áreas de imagen específicas para facilitar la edición de la imagen. Durante la modificación de la imagen también se puede obtener información útil sobre la misma, como el modelo de color utilizado.

Corel PHOTO-PAINT incluye el filtro de conexión ImageBridge de Digimarc, que permite incorporar y detectar marcas al agua digitales en las imágenes. Estas marcas contienen información de copyright y de propiedad intelectual, pero no afectan de forma significativa a la calidad visual de las imágenes.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Visualizar imágenes" (página 83)
- "Zoom" (página 84)
- "Visualizar información de una imagen" (página 85)

Visualizar imágenes

Las imágenes pueden visualizarse de muy distintas maneras. También puede representar una imagen en gran tamaño si se previsualiza a pantalla completa. La imagen puede modificarse mientras las ventanas están ocultas, pero no durante la previsualización a pantalla completa.

Además, es posible ver las áreas que quedan fuera de la ventana de imagen. Por ejemplo, si trabaja con un alto nivel de ampliación o con imágenes de gran tamaño, puede obtener una panorámica o saltar a un área de imagen diferente sin necesidad de ajustar el nivel de ampliación. Puede utilizar el modo Panorámica rápida para cambiar de cualquier herramienta activa a la herramienta **Panorámica**.

Para previsualizar una imagen a pantalla completa

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

  Si desea volver a la visualización normal, presione cualquier tecla o haga clic en la pantalla.

Para ver áreas de la imagen situadas fuera de la ventana de imagen

Para	Realice lo siguiente
Desplazarse a un área diferente de la imagen	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mano**. Arrastre la imagen hasta que en la ventana de imagen aparezca el área que desee visualizar.

Si desea desplazarse por una panorámica de la imagen, haga clic en la herramienta **Panorámica** y presione las teclas de **flecha**. También puede desplazarse por una panorámica de la imagen con las barras de desplazamiento de la ventana de imagen.

Puede desplazarse verticalmente pulsando la tecla **Option** u horizontalmente con la tecla **Comando** mientras desplaza la rueda del ratón u otro dispositivo de entrada.



Con la herramienta Mano es posible ver las áreas de la imagen que quedan fuera de la ventana de imagen. Esta foto se ha desplazado desde su posición original (parte superior izquierda) hacia la derecha (parte superior derecha). La ilustración (parte inferior) muestra toda la imagen.

Para establecer la configuración predeterminada para la rueda del ratón

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. En la lista de categorías, haga clic en **Pantalla**.
3. Para especificar la acción predeterminada para la rueda del ratón, elija **Zoom** o **Desplazarse** en el menú **Acción para la rueda del ratón**.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Zoom

Aunque las imágenes se muestran con una ampliación del 100% de forma predeterminada, es posible ampliarlas para verlas con más detalle o reducirlas si se quiere ver una parte mayor de la imagen. También puede especificarse el nivel de ampliación con el que se abren las imágenes.

Puede configurar la aplicación para que utilice la interpolación bilineal para visualizar imágenes cuando utiliza el zoom para alejar. El método de interpolación bilineal mejora la calidad de visualización de imágenes nítidas que tienen detalles, evitando los bordes dentados. Sin embargo, este método puede hacer que las imágenes desenfocadas estén aún más desenfocadas.

Para aplicar zoom

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

Para	Realice lo siguiente
Aumentar la imagen	Haga clic en el lugar de la imagen que desee ampliar.
Aumentar un área determinada	Desplácese por el área que desee aumentar con el método de arrastre.
Anular zoom	Haga clic con Control en la ventana de imagen.
Alternar entre los niveles de zoom actual y anterior	Haga clic en el botón **Zoom hasta nivel de zoom anterior** de la barra de propiedades.
Aumentar o reducir con un nivel preestablecido	Elija un nivel de ampliación en el cuadro de lista **Zoom** de la barra de propiedades.

También puede aplicar zoom utilizando los comandos de zoom en el menú **Ver**.

También puede aumentar (acercar) la imagen y reducir (alejar) la imagen utilizando la rueda del ratón.

Para establecer el nivel de ampliación con el que se abren las imágenes

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **General**.
3. Elija un nivel de ampliación en el cuadro de lista **Zoom al abrir**.

El nivel de ampliación que seleccione se utilizará la próxima vez que abra una imagen.

Para usar la interpolación bilineal para visualizar imágenes

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **General**.
3. En el área **Nuevo muestreo**, active la casilla de verificación **Usar interpolación bilineal al alejar la imagen**.

Visualizar información de una imagen

Es posible visualizar las propiedades de una imagen, como el nombre, el formato y el tamaño de archivo. Si se carga una imagen de una cámara digital, también es posible ver la información EXIF, como la fecha y hora en que se tomó la foto, la exposición y la configuración del flash.

Mientras trabaja, puede visualizar información sobre áreas de la imagen, como las coordenadas del puntero. Podrá ver los cambios de las coordenadas X e Y al desplazar el puntero por la ventana de imagen. También puede conocer el ángulo (A) y la distancia (D) que recorre el puntero en la ventana de imagen mientras dibuja una forma o define un área editable. Además, puede obtener estadísticas relativas a las coordenadas X e Y de la posición central (C) y del radio (R) cuando cree o seleccione una forma o un área editable circular.

Igualmente, puede ver la información de color del área de la imagen que corresponda a la posición del puntero. De forma predeterminada, se muestran los valores RGB, Hex y CMYK. Es posible optar por ver la información de color en dos modelos de color a la vez. Por ejemplo, puede ver los valores de escala de grises y RGB de un área determinada de la imagen.

Para ver información sobre la imagen

- Haga clic en **Archivo** ▸ **Propiedades del documento**.

Para ver información sobre las áreas de la imagen

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Información**.

También es posible

Elegir un nuevo modelo de color	Haga clic en la flecha de menú lateral superior  , elija un nivel de color y haga clic en un modelo de color.
Cambiar las unidades de medida utilizadas para indicar información sobre la imagen	Haga clic en la flecha de menú lateral inferior y después en una unidad de medida.



De forma predeterminada, la paleta **Información** muestra de arriba abajo los valores RGB, Hex y CMYK.



Para visualizar la información sobre modos de color, también puede hacer clic en la herramienta **Cuentagotas**  y señalar un área de la imagen.

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Líneas guía, cuadrícula y reglas

Las líneas guía, la cuadrícula y las reglas permiten determinar la posición y el tamaño de las imágenes, los objetos y las áreas editables.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Líneas guía" (página 87)
- "Cuadrícula" (página 90)
- "Reglas" (página 92)

Líneas guía

Las líneas guía son líneas verticales u horizontales que pueden situarse en cualquier parte de la ventana de imagen para facilitar la medida, alineación y colocación de los componentes de la imagen. Las líneas guía utilizan las mismas unidades de medida que las reglas. Al guardar una imagen en la aplicación Corel PHOTO-PAINT, también se guardan las líneas guía.

Las líneas guía pueden mostrarse u ocultarse. También es posible añadir, eliminar, mover y bloquear líneas guía en la ventana de imagen. Además, puede añadir líneas guía angulares y girar las existentes.

Los objetos y las áreas editables pueden encajarse en las líneas guía de forma que, al mover un objeto o área editable a una línea guía, el objeto o área editable se alinea automáticamente con esa línea guía. Es posible definir la sensibilidad de esta función para que el objeto o área editable se encaje en la línea guía siempre que el usuario se mueva en la zona comprendida por un número específico de píxeles con respecto a dicha línea.

El estilo de línea y color de las líneas guía puede cambiarse para que destaquen sobre el fondo de la imagen. De forma predeterminada, al seleccionar una línea guía ésta adopta el color rojo. Al anular su selección, adopta el color azul.

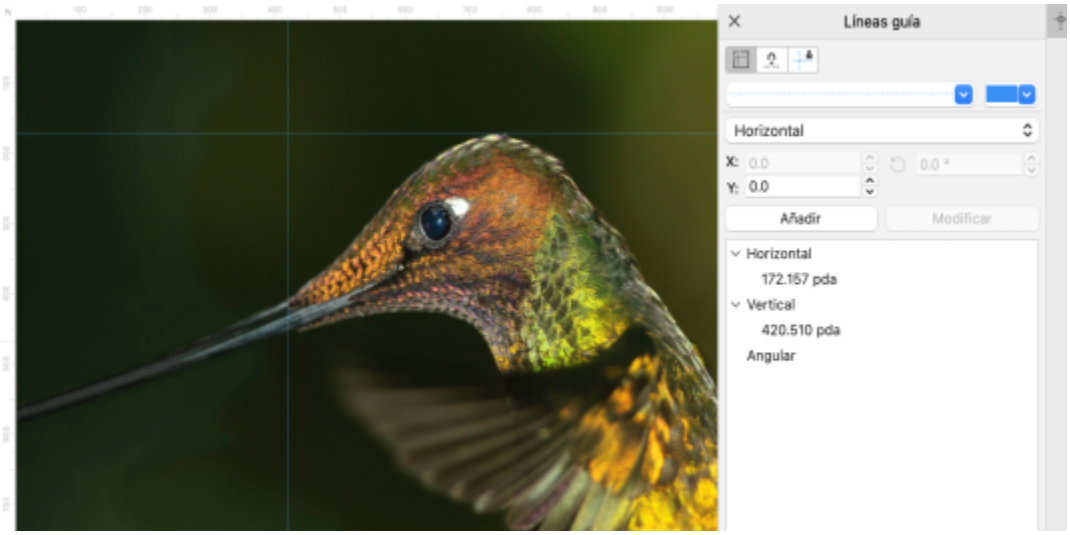
Para mostrar u ocultar las líneas guía

- Haga clic en **Ver** ▸ **Líneas guía**.

  Una marca junto al comando de menú indica que las líneas guía se están mostrando.



También puede mostrar u ocultar las líneas guía haciendo clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Líneas guía** y en el botón **Mostrar líneas guía**  .



Visualización de líneas guía

Para añadir una línea guía horizontal o vertical

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Líneas guía**.
2 Elija una de las opciones siguientes del cuadro de lista **Tipo de línea guía**:
   - **Horizontal**
   - **Vertical**
3 Especifique la ubicación de la línea guía en el cuadro **x** o **y**.
4 Haga clic en **Añadir**.

Para añadir una línea guía también puede arrastrarse la regla horizontal o vertical hasta la ventana de imagen.

Para añadir una línea guía angular

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Líneas guía**.
2 Seleccione **Angular** en el cuadro de lista **Tipo de línea guía**.
3 Especifique la ubicación de la línea guía en los cuadros **x** e **y**.
4 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación**.
5 Haga clic en **Añadir**.

Para quitar una línea guía

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Líneas guía**.
2 Elija una línea guía de la lista.
3 Haga clic en el botón **Eliminar línea guía** .

Para eliminar determinadas líneas guía, también es posible arrastrarlas fuera de la ventana de imagen.

Para mover una línea guía

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

2 Arrastre una línea guía a otra posición en la ventana de imagen.

Las líneas guía también pueden moverse mediante la operación de desplazamiento.

Para mover una línea guía especificando coordenadas X e Y, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Línea guía**. Seleccione la línea guía, escriba los valores en los cuadros **x** e **y**. A continuación, haga clic en **Modificar**.

Para girar una línea guía

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

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Girar una línea guía	Haga clic dos veces en la línea guía y, a continuación, gírela cuando se muestren los tiradores de rotación . También puede girar una línea guía seleccionando **Angular** en el cuadro de lista **Tipo de línea guía**, escribiendo un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** y haga clic en **Modificar**.
Girar varias líneas guía	Mantenga presionada la tecla **Mayús**, seleccione las líneas guía, vuelva a hacer clic en una línea guía seleccionada y gírelas cuando se muestren los tiradores de rotación. El centro de rotación se determinará según la última línea guía que haya seleccionado.
Girar una línea guía escribiendo un valor específico	Haga clic dos veces en la línea guía para que se muestren los tiradores de rotación y escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades. También puede girar varias líneas guía escribiendo un valor específico.
Girar una línea guía en incrementos de 15º	Haga clic dos veces en la línea guía para que se muestren los tiradores de rotación Comando, mantenga presionada la tecla **Comando** y gire la línea guía. También puede girar varias líneas guía en incrementos de 15º.
Cambiar el punto de pivote	Arrastre el centro de rotación de una línea guía a una nueva ubicación o escriba un valor en el cuadro **Centro de rotación** de la barra de propiedades.

Para bloquear o desbloquear las líneas guía

- Haga clic en **Ver** ▸ **Bloquear líneas guía**.

  Junto al comando de menú aparece una marca de selección para indicar que la línea guía está bloqueada.



También puede bloquear las líneas guía haciendo clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Líneas guía** y en el botón **Bloquear línea guía**  .

Para encajar objetos y áreas editables en las líneas guía

- Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Líneas guía**.



También puede encajar objetos y áreas editables en una línea guía haciendo clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Líneas guía** y en el botón **Encajar en línea guía**  .

Para establecer la sensibilidad de encaje de las líneas guía

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **Visualización**.
3. Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia al encajar líneas guía (píxeles)**.

Para establecer el estilo de línea y el color de una línea guía

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Líneas guía**.
2. Abra el selector **Color de línea guía** y elija un color.
3. Abra el selector **Estilo de línea guía** y elija un estilo.



El cambio del estilo de línea o del color afecta a todas las líneas guía existentes y a cualquier línea guía que añada posteriormente.

Cuadrícula

La cuadrícula está formada por una serie de líneas cruzadas no imprimibles que se superponen a la imagen para facilitar la alineación y colocación precisa de los objetos. La cuadrícula puede mostrarse u ocultarse en cualquier momento.

Es posible definir que los objetos y las áreas editables se alineen automáticamente con la cuadrícula. La apariencia de la cuadrícula se puede personalizar cambiando el espaciado de la misma. El espaciado permite definir la distancia entre las líneas de cuadrícula. Las opciones de espaciado están basadas en la unidad de medida para la regla. Por ejemplo, si la unidad de medida definida en la regla es la pulgada, las opciones de espaciado están basadas en pulgadas.

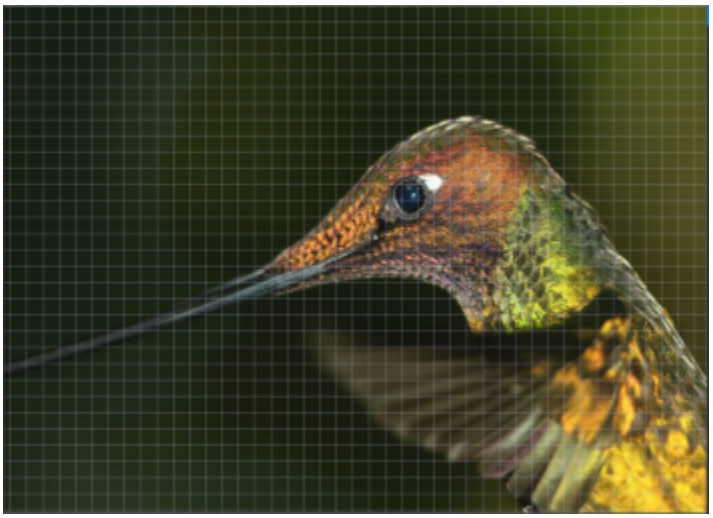
Si la unidad de medida definida en la regla es el píxel, dispondrá de opciones adicionales para personalizar el aspecto de la cuadrícula. En la cuadrícula de píxeles se puede especificar el color y la opacidad de la cuadrícula.

Si desea modificar los píxeles con el máximo nivel de zoom, puede presentar una cuadrícula alrededor de cada píxel.

Para mostrar u ocultar la cuadrícula

- Haga clic en **Ver** ▸ **Cuadrícula**.

  Una marca junto al comando de menú indica que la cuadrícula se está mostrando.



Visualización de la cuadrícula

Para encajar objetos y áreas editables en la cuadrícula

- Haga clic en **Ver** ▸ **Encajar en** ▸ **Cuadrícula**.

Para establecer el espaciado de las líneas de la cuadrícula

1. Haga clic en **Imagen** ▸ **Preferencias de documento**.
2. Haga clic en **Cuadrícula**.
3. En el área **Cuadrícula de documentos**, escriba un valor en el cuadro **Horizontal**.

   Si desea cambiar los intervalos de espaciado de la cuadrícula o el número de líneas mostradas por unidad de medida, seleccione una opción en el cuadro de lista. Las opciones están basadas en la unidad de medida que se usa para la regla.
4. Escriba un valor en el cuadro **Vertical**.

Para cambiar el color de la cuadrícula

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **Visualización**.
3. Abra el selector del color de **Cuadrícula** y haga clic en un color.

Para cambiar el color y el estilo de la cuadrícula de píxeles

1. Haga clic en **Imagen** ▸ **Preferencias de documento**.
2. Haga clic en **Cuadrícula**.
3. En el área **Cuadrícula de píxeles**, abra el selector **Color** y haga clic en un color.
4. Desplace el deslizador **Opacidad** hacia la derecha para aumentar la opacidad de la cuadrícula.

Para mostrar una cuadrícula de píxeles con el máximo nivel de zoom

1. Haga clic en **Imagen** ▸ **Preferencias de documento**.

2 Haga clic en **Cuadrícula**.

3 En el área **Cuadrícula de píxeles**, active la casilla de verificación **Mostrar cuadrícula con un zoom del 800 % y superior**.

Reglas

Las reglas de la pantalla proporcionan una referencia visual que ayuda a determinar el tamaño y la posición de las imágenes, los objetos y las áreas editables. Las reglas pueden mostrarse u ocultarse en cualquier momento.

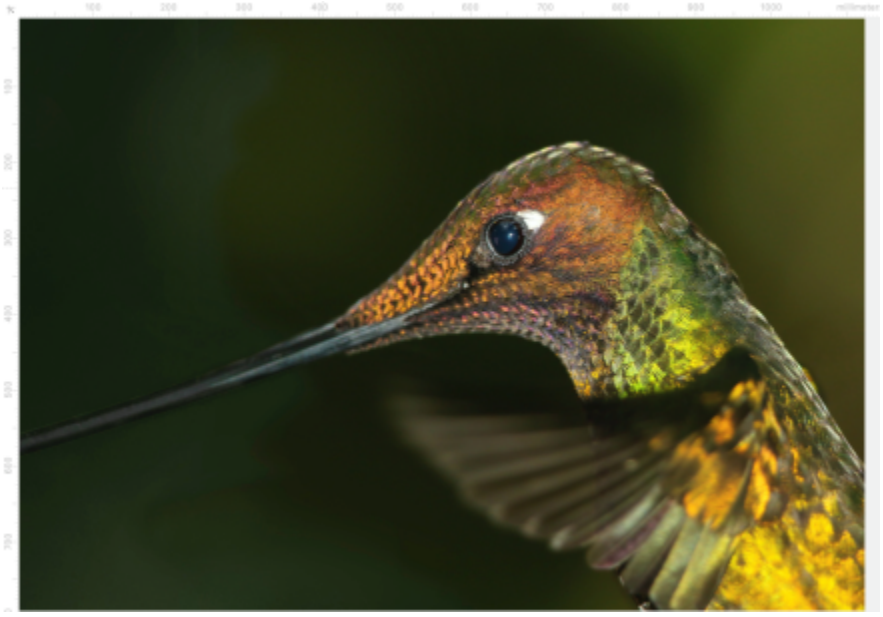
Al mover el puntero en la ventana de imagen, las marcas de las reglas indican su posición. Asimismo, es posible personalizar la posición de la marca de cero en la regla y especificar una unidad de medida para el documento actual.

Aunque las reglas pueden moverse a cualquier posición en la ventana de imagen, de forma predeterminada aparecen en la parte superior e izquierda de esta ventana.

Para mostrar u ocultar las reglas

- Haga clic en **Ver** ▸ **Reglas**.

  Una marca junto al comando de menú indica que las reglas se están mostrando.



Visualización de las reglas

Para personalizar las reglas

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Preferencias de documento**.

2 Haga clic en **Reglas**.

3 En el área **Unidades**, elija una unidad de medida en los cuadros de lista siguientes:
   - **Horizontal**
   - **Vertical**

   Si desea utilizar la misma unidad de medida para las reglas horizontal y vertical, active la casilla de verificación **Unidades iguales para reglas horizontal y vertical**.

4 En el área **Origen**, escriba valores en los siguientes cuadros:
   - **Horizontal**
   - **Vertical**

El valor de origen indica en las unidades de medida especificadas la distancia entre la marca de cero y el punto de origen de la regla. Por ejemplo, con un valor de origen de 4 para la regla horizontal la marca de cero de la regla se aleja cuatro unidades del origen, punto donde comienza la regla.

5 En el área **Marcar divisiones**, escriba un valor en el cuadro **Cantidad**.

Si quiere que las reglas incluyan fracciones, active la casilla de selección **Mostrar fracciones**.

Para mover una regla

- Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra la regla a otra posición.

También es posible

Volver a trasladar las reglas a su posición original	Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga doble clic en una regla.
Mover las dos reglas al mismo tiempo	Mantenga presionada la tecla **Mayús** y arrastre el punto de intersección de las dos reglas.



Deshacer, rehacer, repetir y fundir acciones

Corel PHOTO-PAINT permite deshacer, rehacer, repetir y fundir acciones. También permite restaurar la versión anteriormente guardada de una imagen o de parte de una imagen.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Deshacer y rehacer" (página 95)
- "Descartar cambios" (página 97)
- "Repetir y fundir" (página 97)

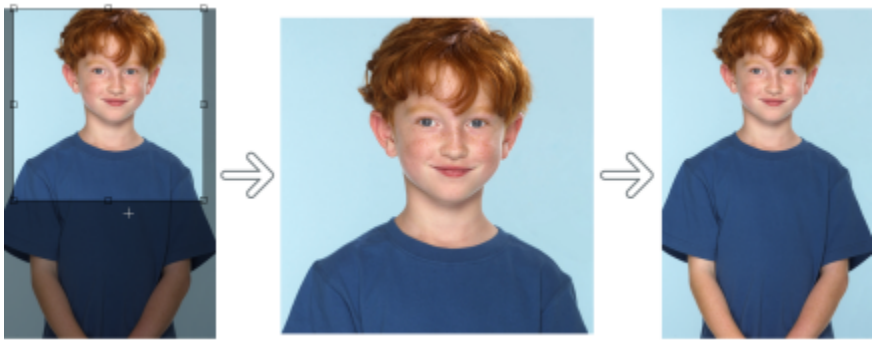
Deshacer y rehacer

Corel PHOTO-PAINT permite deshacer las acciones realizadas en una imagen a partir de la más reciente. Si no está satisfecho con el resultado de deshacer las acciones, puede rehacerlas. Es posible deshacer y rehacer acciones aplicadas a imágenes, como pinceladas, efectos o transformaciones, pero no es posible deshacer ni rehacer las acciones aplicadas al espacio de trabajo, como los cambios de preferencias.

La configuración de deshacer puede personalizarse, lo que permite aumentar o reducir el número de acciones que será posible deshacer y rehacer.

Recuerde que cuanto mayor es el número de acciones de la lista de Deshacer, más memoria hace falta para conservarla. Para liberar memoria, basta con borrar permanentemente todas las acciones de la lista de Deshacer.

También es posible recuperar partes de una imagen borrando la acción anterior. Si desea obtener más información, consulte la sección "Borrar áreas de la imagen" en la página 154.



De izquierda a derecha: Imagen original; imagen recortada; al deshacer la acción de recorte se restauran las dimensiones de la imagen.

Para deshacer o rehacer acciones

Para	Realice lo siguiente
Deshacer la última acción	Haga clic en **Editar** ▸ **Deshacer [última acción]**.
Rehacer la última acción	Haga clic en **Editar** ▸ **Rehacer [última acción]**.
Deshacer o rehacer una serie de acciones	En el inspector **Historial**, elija una acción de la lista. Se desharán todas las acciones de la lista situadas debajo de la acción elegida. Si el inspector **Historial** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Historial**.
Eliminar todas las acciones del inspector **Historial** para liberar memoria	Haga clic en **Editar** ▸ **Limpiar** ▸ **Lista de Deshacer**.

Al deshacer una serie de acciones, se anula la acción elegida y todas las incluidas a continuación en la lista.

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

Para personalizar la configuración de deshacer

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **General**.
3. En el área **Memoria**, escriba un valor en el cuadro **Niveles de deshacer**.

Aunque puede especificarse un máximo de 99 niveles de Deshacer, el número de niveles afecta al tamaño del disco de intercambio. Si el sistema no funciona a la velocidad deseada, reduzca el número de niveles de deshacer.

Descartar cambios

Mientras se crea o edita una imagen, para eliminar todos los cambios realizados en ella desde la última vez que se guardó es posible recuperar la última versión almacenada. Si, por el contrario, sólo es deseable eliminar algunos cambios, puede restaurarse la presentación de ciertas partes de la imagen incluidas en la última versión almacenada de ésta.

Asimismo, se puede crear un punto de comprobación para guardar temporalmente la imagen actual, con el fin de que después sea posible recuperarla en caso necesario.

También es posible crear un espacio de trabajo que permita guardar automáticamente utilizando un punto de comprobación. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para especificar configuraciones de almacenamiento automático" en la página 100.

Para recuperar la última versión guardada de una imagen

- Haga clic en **Archivo** ▸ **Descartar cambios**.



Para recuperar la última versión guardada de la imagen, también puede hacer clic en el botón **Descartar cambios** del inspector **Historial**.

Para restaurar áreas de la imagen

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Clonar**.
2. En la barra de propiedades, abra el selector **Pincel**, seleccione la categoría de pincel **Clonar de guardado** y elija un tipo de pincel preestablecido.
3. Desplácese por la ventana de imagen.



Si crea una imagen partiendo de cero, deberá guardarla antes de utilizar la herramienta **Clonar desde archivo**.

Para crear un punto de comprobación o volver a uno

Para	Realice lo siguiente
Crear un punto de comprobación	Haga clic en **Editar** ▸ **Punto de comprobación**.
Volver a un punto de comprobación	Haga clic en **Editar** ▸ **Restaurar en punto de comprobación**.

Repetir y fundir

Las acciones pueden repetirse o fundirse. La repetición de una acción permite volver a aplicarla a la imagen y generar un efecto visual más intenso. En cambio, la acción desaparece gradualmente al fundirla. Para modificar los efectos de fundido, también puede utilizarse un modo de fusión. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.



Es posible repetir la última acción para intensificar su efecto. La imagen a la izquierda es la imagen original, en la imagen del medio se ha aplicado un efecto de viento y en la imagen a la derecha se ha repetido este efecto.



La última acción puede fundirse en la medida especificada. La imagen izquierda es la original, la imagen central está desenfocada y en la imagen de la derecha se ha fundido este efecto.

Para repetir o fundir acciones

Para	Realice lo siguiente
Repetir la última acción	Haga clic en **Editar** ▸ **Repetir [última acción]**.
Fundir la última acción	Haga clic en **Editar** ▸ **Fundir último comando**. Mueva el deslizador **Porcentaje** para definir el nivel de fundido. Si desea modificar el efecto de fundido, elija un modo de fusión en el cuadro de lista **Modo fusión**.

Para repetir o fundir una acción, ya se trate de un efecto, una pincelada o una transformación, primero es preciso aplicarla a una imagen. Las acciones realizadas en el área de trabajo, como el cambio de preferencias, no pueden repetirse ni fundirse.

Una vez que se ha llegado a la configuración máxima de un efecto especial, es posible repetir el efecto para exagerarlo.



Almacenar y cerrar

En Corel PHOTO-PAINT puede guardar el trabajo mientras se crea una imagen, y también antes de cerrarla. Además, las imágenes pueden guardarse en muchos formatos de archivo diferentes.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Almacenar imágenes" (página 99)
- "Exportar imágenes" (página 101)
- "Archivos bloqueados" (página 102)
- "Cerrar imágenes" (página 102)

Almacenar imágenes

Para conservar una imagen es posible guardarla. La imagen también puede guardarse automáticamente a intervalos regulares y en un archivo de copia de seguridad.

Almacenamiento de imágenes

Cuando guarda una imagen, puede especificar el formato de archivo, el nombre del archivo y la carpeta donde desea guardarlo. Las imágenes se guardan automáticamente con el formato, nombre y ubicación seleccionados. El formato predeterminado es el formato nativo de Corel PHOTO-PAINT (CPT). Cuando un archivo se guarda en formato Corel PHOTO-PAINT (CPT), conserva todas las propiedades de imagen (objetos, última máscara creada, canales alpha, cuadrículas, líneas guía e información de color), lo cual posibilita su posterior edición.

Puede adjuntar información (metadatos), como comentarios y notas a imágenes para que pueda encontrarlas y organizarlas con más facilidad.

La imagen también se puede exportar con otro formato de archivo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Exportar imágenes" en la página 101.

Almacenamiento y copia de seguridad automática de imágenes

Es posible especificar una configuración de almacenamiento automático para guardar la imagen automáticamente a intervalos regulares mientras se trabaja. Se puede elegir entre almacenar temporalmente la imagen en una fase de creación determinada o sobrescribir la última versión de la imagen.

Especificando una configuración de copia de seguridad, cada vez que se almacena la imagen se crea una copia de la misma. La copia de seguridad se guarda en la carpeta que se elija.

También puede crearse un punto de comprobación para guardar temporalmente una instantánea de la imagen actual, lo cual permite recuperar la imagen en ese estado si resulta necesario. Si desea más obtener más información sobre los puntos de comprobación, consulte la sección "Para crear un punto de comprobación o volver a uno" en la página 97.

Para guardar una imagen

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar como**.
2. Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Guardar como**.
4. Active las casillas activas adecuadas:
   - **Guardar solo los elementos seleccionados**: guarda únicamente las áreas editables definidas en la imagen si no hay objetos activos ni seleccionados. Si no hay áreas editables, esta opción solo guarda los objetos activos y seleccionados.
   - **No mostrar cuadro de diálogo de filtro**: oculta los cuadros de diálogo que proporcionan opciones avanzadas de exportación.
5. Haga clic en **Guardar**.

También es posible

Comprimir un archivo	Elija un tipo de compresión en el cuadro de lista **Tipo de compresión**. El cuadro de lista **Tipo de compresión** está disponible solamente cuando guarda una imagen en un formato de archivo que se pueda comprimir.
Especificar información sobre un archivo	Escriba los comentarios que desee en el cuadro **Etiquetas**. Si no desea ver esta opción, arrastre la esquina inferior derecha para aumentar el tamaño del cuadro de diálogo y mostrar las opciones ocultas.



Cuando se guarda una imagen que contiene objetos en un formato de archivo que no admite objetos, es posible continuar trabajando con el archivo original (que aún contiene los objetos) en la ventana de imagen. La imagen y sus objetos aún pueden guardarse en formato Corel PHOTO-PAINT (CPT).

Para especificar configuraciones de almacenamiento automático

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **Guardar**.
3. Active la casilla de selección **Guardar automáticamente cada** y escriba un valor en el cuadro contiguo.
   El valor especificado indica el número de minutos que transcurren entre almacenamientos automáticos.
4. Active una de las opciones siguientes:
   - **Guardar en punto de comprobación**: guarda temporalmente una copia de la imagen en su estado actual sin sobrescribir la versión guardada en disco.
   - **Guardar en archivo**: se sobrescribe la última versión del archivo que se ha guardado en disco.

   Si desea obtener un mensaje cada vez que la imagen se vaya a guardar automáticamente, active la casilla de selección **Avisar antes de guardar**.

La versión de punto de comprobación de la imagen se pierde al guardar la imagen o salir de Corel PHOTO-PAINT.

Para especificar configuraciones de copia de seguridad

1 Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.

2 Haga clic en **Guardar**.

3 Active la casilla **Crear copia de seguridad al guardar**.

Si desea cambiar la carpeta en la que se guardan las copias de seguridad, active la casilla de selección **Ubicación de copia de seguridad** y haga clic en **Explorar** para especificar una carpeta.

Para editar propiedades del documento

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Propiedades del documento**.

2 En el cuadro de diálogo **Propiedades del documento**, escriba palabras o frases para cualquiera de las siguientes propiedades: **Título**, **Tema**, **Palabras clave**, **Copyright**, **Notas** o **Autor**.

Para especificar una puntuación, elija una opción en el cuadro de lista **Puntuación**.

3 Haga clic en **Aceptar**.

Exportar imágenes

Las imágenes de Corel PHOTO-PAINT pueden exportarse en diversos formatos de archivo. Cuando exporta una imagen, la imagen original permanece abierta en la ventana de imagen en el formato de archivo existente.

El formato elegido depende del modo en que la imagen vaya a utilizarse en el futuro. Si exporta una imagen a otro formato de archivo distinto a Corel PHOTO-PAINT (CPT), puede perder algunas propiedades, ya que cada formato de archivo tiene sus propias peculiaridades y requisitos de utilización. Por ejemplo, para trabajar con una imagen en otra aplicación de edición de imágenes, es posible exportarla al formato de archivo Adobe Photoshop (PSD). Se conservan muchas propiedades de imagen, como objetos y máscaras, por lo que es posible seguir editando la imagen en otro momento. Los formatos de archivo adecuados para compartir imágenes son Tagged Image File (TIFF) o mapa de bits de Windows (BMP), ya que son formatos estándar; las imágenes que tienen este formato pueden abrirse en la mayoría de visualizadores y aplicaciones de edición y autoedición de imágenes.

También puede exportar un archivo y optimizarlo para su uso en aplicaciones de ofimática como Microsoft Office o Corel® WordPerfect® Office.

También es posible exportar imágenes a formatos de archivo compatibles con la Web, como JPEG o GIF. Si desea obtener más información, consulte la sección "Exportar imágenes para Internet" en la página 489.

Para exportar una imagen con otro formato de archivo

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

2 Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.

3 Seleccione un formato de archivo del cuadro de lista **Formato de archivo**.

4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Guardar como**.

La extensión de archivo que corresponda al formato seleccionado se adjunta automáticamente al nombre de archivo, pero puede eliminarse.

5 Active las casillas activas adecuadas:

- **Guardar solo los elementos seleccionados**: guarda únicamente las áreas editables definidas en la imagen si no hay objetos activos ni seleccionados. Si no hay áreas editables, esta opción solo guarda los objetos activos y seleccionados.

- **No mostrar cuadro de diálogo de filtro**: oculta los cuadros de diálogo que proporcionan opciones avanzadas de exportación.

6 Haga clic en **Guardar**.

También es posible

Comprimir un archivo	Elija un tipo de compresión en el cuadro de lista **Tipo de compresión**. El cuadro de lista **Tipo de compresión** está disponible solamente cuando guarda una imagen en un formato de archivo que se pueda comprimir.
Especificar información sobre un archivo	Escriba los comentarios que desee en el cuadro **Etiquetas**.



Si se abre el cuadro de diálogo del formato de exportación elegido, especifique las opciones que desee.

Para exportar una imagen a Microsoft Office

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar a** ▸ **Office**.
2 Haga clic en **Aceptar**.
3 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
4 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Guardar como**.
5 Haga clic en **Guardar**.



Las capas de una imagen se allanan cuando la imagen se exporta a Microsoft Office.

Archivos bloqueados

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

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

Cerrar imágenes

Puede cerrar una imagen abierta o varias imágenes abiertas al mismo tiempo. Si cierra una imagen sin guardarla, perderá el trabajo realizado.

Para cerrar una imagen

Para	Realice lo siguiente
Cerrar una imagen abierta	Haga clic en **Archivo** ▸ **Cerrar pestaña**.

Para	Realice lo siguiente
Cerrar todas las imágenes abiertas	Haga clic en **Archivo** ▸ **Cerrar ventana**.



Si no puede cerrar un archivo, quizá haya alguna acción en progreso (como imprimir o guardar). También es posible que haya fallado alguna acción. Consulte la barra de estado para ver el estado de las acciones.

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Herramientas creativas y contenido

Puede buscar y administrar contenido, como imágenes vectoriales y de mapa de bits (también conocidas como ráster) en carpetas locales o de red y en dispositivos portátiles. Cuando encuentre el contenido que necesite, podrá incorporarlo a su documento o abrirlo en su aplicación asociada.

Puede ampliar su colección de herramientas creativas descargando herramientas y contenido gratuitos y comprando aplicaciones, plugins y packs de contenido.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Tipos de contenido" (página 105)
- "Busque clipart y otros activos locales y en red" (página 106)
- "Utilizar y gestionar imágenes con el inspector Activos" (página 114)
- "Administrar contenido con la Inspector Bandeja" (página 115)
- "Adquirir aplicaciones, filtros de conexión y contenido" (página 116)
- "Modificar las ubicaciones de contenido" (página 117)

Tipos de contenido

Entre los tipos de contenido se incluyen imágenes (clipart y fotos), rellenos (degradado, patrones de mapa de bits y patrones de vectores), fuentes, listas de imágenes, paletas, bibliotecas de símbolos, marcos de fotos y plantillas. Algunos contenidos se incluyen en el conjunto de aplicaciones para que pueda empezar a trabajar. Hay contenido adicional disponible para descargar. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para acceder al cuadro de diálogo Obtener más" en la página 116.

Si desea obtener información sobre los rellenos, consulte la sección "Buscar y ver rellenos y transparencias" en la página 267. Si desea obtener información sobre las fuentes, consulte la sección de ayuda del administrador de fuentes de Corel o "Adquirir otras fuentes" en la página 470.

Imágenes vectoriales de muestra



Imágenes de mapas de bits de muestra





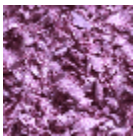
Patrones de vectores de muestra








Patrones de mapas de bits de muestra





Marcos de fotos de muestra








Listas de imágenes de muestra

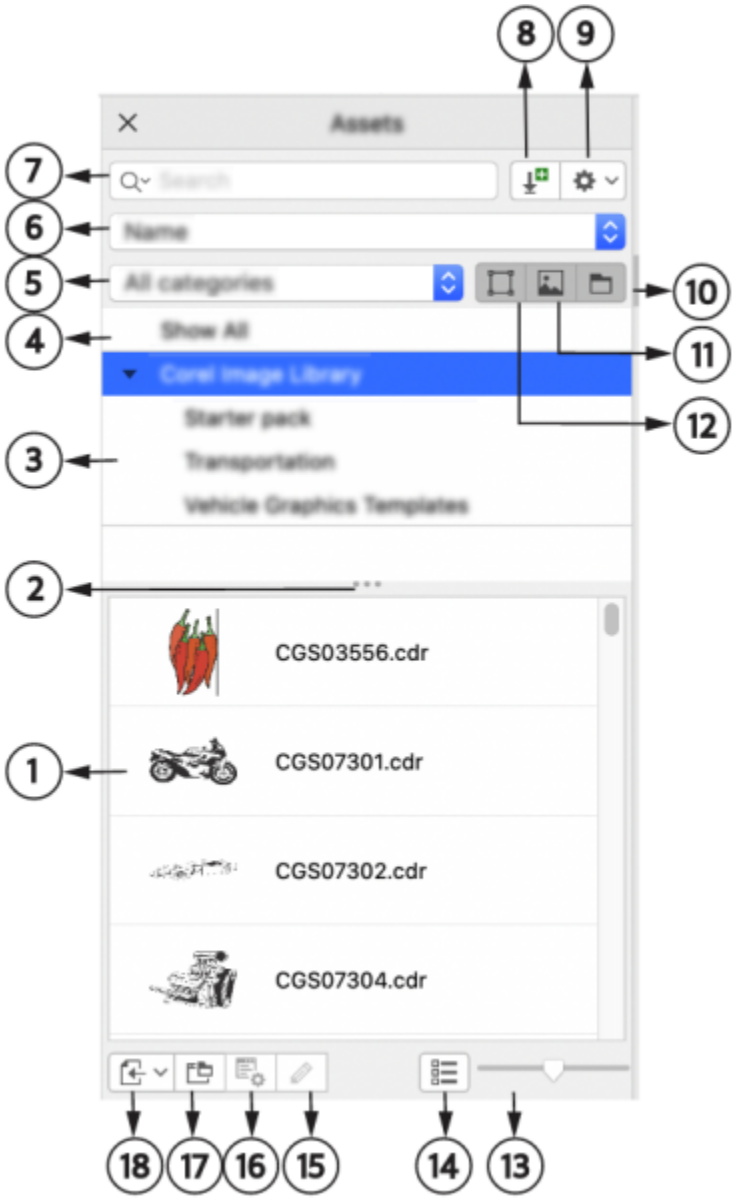



Busque clipart y otros activos locales y en red

El inspector **Activos** (**Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Activos**) ofrece una ubicación central en la que puede buscar imágenes vectoriales y de mapa de bits en las carpetas locales o en red y en dispositivos portátiles.El inspector Activos sustituye al inspector **Contenido de Connect** de versiones anteriores.

Explore el inspector Activos

La siguiente imagen muestra los componentes principales del inspector Activos.



Componente	Descripción
1. Panel **Contenido**	Permite visualizar miniaturas de los archivos de contenidos.
2. Barra de cambio de tamaño	Permite cambiar el tamaño de los paneles **Contenido** y **Carpetas**
3. Panel **Carpetas**	Muestra el contenido en una estructura jerárquica de árbol de carpetas

Componente	Descripción
4. **Mostrar todo**	Permite explorar el contenido de todas las carpetas, incluidas las bibliotecas predeterminadas, así como las carpetas y subcarpetas agregadas por el usuario
5. **Filtrar contenido**	Permite filtrar el contenido por categoría
6. **Ordenar contenido**	Permite ordenar el contenido por nombre y fecha, así como ver sus imágenes favoritas
7. Cuadro **Buscar**	Permite buscar archivos mediante términos de búsqueda
8. **Obtener más**	Mediante el cuadro de diálogo **Obtener más** puede descargar aplicaciones y complementos, además de contenido como paquetes de rellenos, paquetes de imágenes (clipart y fotos) y paquetes de fuentes desde Corel PHOTO-PAINT
9. **Preferencias**	Permite acceder a los siguientes comandos de menú: • **Modo de selección de carpeta única**: permite alternar entre seleccionar una sola carpeta y seleccionar varias carpetas en el panel **Carpetas** • **Buscar recursivamente**: permite examinar o buscar todos los elementos en la carpeta y subcarpetas seleccionadas • **Añadir carpeta**: permite agregar una ubicación al panel **Carpetas** • **Explorar**: permite cambiar la ubicación de una carpeta • **Abrir ubicación de carpeta**: permite abrir rápidamente una ubicación de carpeta en Finder sin necesidad de navegar manualmente hasta ella • **Volver a indexar carpeta**: permite indexar una carpeta para ver, explorar y buscar más rápidamente • **Cambiar nombre**: permite cambiar el nombre de una carpeta en el panel **Carpetas** • **Quitar de la lista**: permite quitar una ubicación del panel **Carpetas** • **Ayuda**: permite acceder al tema de ayuda sobre la gestión de activos
10. **Explorar carpetas**	Permite alternar entre mostrar y ocultar el panel **Carpetas** al visualizar activos locales y de red
11. **Mostrar imagen rasterizada**	Permite ocultar o mostrar clipart y gráficos vectoriales en el panel **Contenido**
12. **Mostrar imágenes vectoriales**	Permite ocultar o mostrar fotografías y otros mapas de bits en el panel **Contenido**
13. Deslizador Tamaño de miniatura	Permite ajustar el tamaño de las miniaturas en el panel **Contenido**

Componente	Descripción
14. **Vista previa de miniaturas**	Permite cambiar entre la vista de lista y la vista de cuadrícula en el panel **Contenido**
15. **Editar**	Permite abrir y editar una imagen
16. **Propiedades**	Permite etiquetar, eliminar y editar las propiedades de un activo local o en red
17. **Abrir ubicación de carpeta**	Permite abrir una ubicación de carpeta en Finder
18. **Colocar**	Permite colocar contenido en el documento activo

El inspector tiene dos paneles, **Carpetas** y **Contenido**

El panel **Carpetas** le permite examinar el contenido y filtrar los resultados de la búsqueda por carpeta seleccionada. Le permite ver la jerarquía de carpetas, navegar por estas y localizar contenido rápidamente dentro del contexto más amplio de sus archivos. Cuando no se introduce ningún término de búsqueda, al hacer clic en una o más carpetas se muestra todo el contenido de la carpeta o carpetas seleccionadas. El panel **Carpetas** está oculto de forma predeterminada.

El panel **Contenido** muestra miniaturas de los activos junto con sus nombres (o títulos). Si no hay ningún título disponible, se muestra el nombre del archivo en su lugar. Para obtener más información sobre cómo añadir títulos a las imágenes, consulte "Para etiquetar, eliminar y editar las propiedades de un activo local o en red" en la página 114. Cuando pase el ratón por encima de una miniatura, verá el nombre de archivo y la ubicación de un activo. También puede cambiar entre la vista de cuadrícula y la vista de lista, y ajustar el tamaño de las miniaturas.

Puede cambiar el tamaño de los paneles para ajustar el diseño del inspector en función de sus preferencias y necesidades.

Exploración y búsqueda de contenido

Con el explorador de contenido, puede buscar contenido mediante palabras clave.

Para comenzar, Corel proporciona contenido local almacenado en su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Images**. Si desea ampliar su colección de imágenes, puede descargar paquetes de imágenes adicionales desde el cuadro de diálogo **Obtener más**. Después de descargar e instalar un paquete, el contenido se guarda en la carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Images** y aparece en la **Biblioteca de imágenes de Corel** situada en la parte superior del panel **Carpetas**. Para acceder al contenido de carpetas locales o ubicaciones de red compartidas, puede agregarlas a la lista de carpetas. Si agrega una carpeta desde una unidad flash USB o un disco duro portátil, es importante tener en cuenta que no se podrá acceder al contenido cuando el dispositivo de almacenamiento secundario se desconecte del equipo. Para garantizar un acceso ininterrumpido, copie primero el contenido en una carpeta del equipo y, a continuación, agregue esa ubicación a la lista de contenido. La aplicación mantiene el contenido del inspector sincronizado con el contenido de la ubicación de origen. Las adiciones de carpetas o activos en Finder se reflejan rápidamente en el inspector **Activos**. Si no puede ver las imágenes en una ubicación de lista de contenido existente inmediatamente después de agregarlas a una carpeta en Finder, puede iniciar un proceso de reindexación de carpetas. También puede eliminar carpetas de la lista de contenido y cambiar su ubicación. El cambio de ubicación de la carpeta elimina la necesidad de un proceso de dos pasos para eliminar una carpeta innecesaria y agregar una nueva. En su lugar, puede actualizar la ubicación de la carpeta con una sola acción. Por ejemplo, cuando cambia el nombre de una carpeta o la mueve a una ubicación diferente en Finder, en el inspector **Activos**, puede restablecer el enlace explorando la carpeta.

Puede examinar y buscar en el contenido de una o varias carpetas, o explorar todas las ubicaciones de la lista de carpetas. No solo puede explorar varias carpetas, sino que también puede decidir qué carpetas desea ver. La selección de carpetas específicas le permite ver rápidamente los activos de estas carpetas sin necesidad de navegar por toda la estructura de árbol repetidamente. Simplifica el proceso de acceso al contenido de varias carpetas simultáneamente. Puede expandir y contraer carpetas para optimizar el espacio de la pantalla y centrarse en el contenido relevante. Además, si necesita navegar rápidamente por el contenido de los paneles, puede desplazarse con

el ratón. También puede utilizar las teclas de flecha para desplazarse por la estructura de árbol del panel **Carpetas**, que ofrece eficacia y accesibilidad, y contribuye a un flujo de trabajo más fluido e ininterrumpido.

Puede cambiar el nombre de los elementos de la lista de carpetas y asignarles nombres más descriptivos o significativos, lo que facilita una mejor organización y una navegación perfecta. Mientras trabaja en el inspector, puede acceder y explorar rápidamente una ubicación en el sistema de administración de archivos del equipo sin necesidad de desplazarse manualmente hasta ella.

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

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

Una vez encuentre la imagen o activo que necesita, puede añadirlos a su proyecto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Utilizar y gestionar imágenes con el inspector Activos" en la página 114.

Para acceder a el inspector Activos

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Activos**.

Para explorar activos locales y en la red

1. En el inspector **Activos**, haga clic en el botón **Buscar carpetas para elegir una fuente de contenido**  .
2. Haga clic en una ubicación en el panel **Carpetas**.
   Para seleccionar varias carpetas, haga clic en el botón **Preferencias**  , desactive el menú de conmutación **Modo de selección de carpeta única** para cambiar a la selección de varias carpetas, y, a continuación, active las casillas de verificación de las carpetas que desea explorar en el panel **Carpetas**.

También es posible

Expandir una carpeta	Haga clic en el botón de flecha  situado a la izquierda de una carpeta para expandirla. Para contraer una carpeta expandida, haga clic en el botón de flecha . **Consejo**: También puede expandir y contraer una carpeta seleccionada pulsando las teclas de flecha **derecha** o **izquierda**, respectivamente.
Navegar por las carpetas	Pulse las teclas de flecha **arriba** o **abajo** para desplazarse hacia arriba o hacia abajo en la estructura de carpetas, respectivamente. **Notas**: • Cuando se expanden las carpetas, las teclas de flecha **arriba** o **abajo** permiten desplazarse por todas las carpetas y subcarpetas en el orden en que aparecen en la estructura de árbol. Cuando las carpetas están contraídas, las teclas de flecha **arriba** o **abajo** le permiten desplazarse específicamente por las carpetas de nivel superior. • También puede desplazarse hacia arriba y hacia abajo por la estructura de carpetas mediante las teclas de flecha **izquierda** o **derecha**, respectivamente. Sin embargo, cuando una carpeta

	tiene subcarpetas, al pulsar la tecla de flecha **izquierda** o **derecha** una vez se desplaza hacia arriba o hacia abajo por la estructura de carpetas y al pulsarla por segunda vez se contrae o expande la estructura de carpetas.
Explorar todas las ubicaciones de la lista de carpetas	Haga clic en **Mostrar todo** en la parte superior de la lista de contenido del panel **Carpetas**. Haga clic en el botón **Preferencias** y asegúrese de que el comando **Buscar recursivamente** está activado.
Cambiar el tamaño de los paneles **Carpetas** y **Contenido**	Arrastre la barra de cambio de tamaño hacia arriba o hacia abajo.
Reindexar una carpeta	Haga clic en el botón **Preferencias** y, a continuación, en **Volver a indexar carpeta**.

La búsqueda recursiva (botón **Preferencias** ▸ **Examinar recursivamente**) está activada de forma predeterminada y permite explorar un directorio y sus subdirectorios. Al deshabilitar la búsqueda recursiva, solo puede explorar el contenido del directorio de nivel superior.

El menú de conmutación **Modo de selección de carpeta única** (botón **Opciones** **Preferencias** ▸ **Modo de selección de carpeta única**) permite alternar entre la selección de una sola carpeta y de varias carpetas. De forma predeterminada, la selección de varias carpetas está desactivada.

Para administrar carpetas en el panel Carpetas

1 En el inspector **Activos**, haga clic en el botón **Buscar carpetas para elegir una fuente de contenido**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Añadir una carpeta	Haga clic en el botón **Preferencias** y, a continuación, en **Añadir carpeta**. En el cuadro de diálogo **Seleccionar carpeta**, busque la unidad y la carpeta donde está almacenado el contenido, haga clic en una ubicación y, a continuación, en **Abrir**. La nueva carpeta se agrega a la lista y se convierte en la carpeta activa. **Notas**: • La **Biblioteca de imágenes de Corel** siempre aparece en la parte superior de la lista de contenido. Las demás carpetas se ordenan de forma alfanumérica según sus nombres. • Cuando la carpeta seleccionada contiene subcarpetas que ya se han agregado a la lista, la carpeta se añade como carpeta principal. • Si no puede ver las imágenes en una ubicación de lista de contenido existente inmediatamente después de agregarlas a una carpeta en Finder, haga clic en el botón **Preferencias** y, a continuación, en **Volver a indexar carpeta**.

Para	Realice lo siguiente
	• Si ha añadido una carpeta desde una unidad flash USB o un disco duro portátil a la lista de contenido, no se podrá acceder al contenido cuando el dispositivo de almacenamiento secundario se desconecte del equipo. Para garantizar un acceso ininterrumpido, se recomienda copiar primero el contenido en una carpeta del equipo y, a continuación, agregar esa carpeta a la lista de contenido en el inspector.
Eliminar una carpeta	Haga clic con la tecla control pulsada en una carpeta del panel **Carpetas** y, a continuación, en **Quitar de la lista**. **Consejo**: También puede quitar una carpeta seleccionándola en el panel **Carpetas**, haciendo clic en el botón **Preferencias** y, a continuación, en **Quitar de la lista**.
Cambiar el nombre de una carpeta	Haga clic con la tecla control pulsada en una carpeta del panel **Carpetas** y, a continuación, en **Cambiar nombre**. En el cuadro de diálogo **Cambiar nombre**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre**. **Consejo**: También puede cambiar el nombre de una carpeta haciendo clic en ella en el panel **Carpetas** y, a continuación, en el botón **Preferencias** y, después, en **Cambiar nombre**. Por último, escriba el nombre en el cuadro **Nombre** del cuadro de diálogo **Cambiar nombre**.
Cambiar la ubicación de una carpeta	Haga clic en una carpeta en el panel **Carpetas**. Haga clic en el botón **Preferencias** y, a continuación, en **Explorar** y desplácese hasta la carpeta que desee.

Para buscar activos locales y en la red

1 En el inspector **Activos**, haga clic en el botón **Buscar carpetas para elegir una fuente de contenido**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente para seleccionar una ubicación.

Para buscar	Realice lo siguiente
Una carpeta	Haga clic en una carpeta en el panel **Carpetas**.
Varias carpetas	Haga clic en el botón **Preferencias**, desactive el menú de conmutación **Modo de selección de carpeta única** para cambiar a la selección de varias carpetas, y, a continuación, active las casillas de verificación de las carpetas que desea explorar en el panel **Carpetas**.
Todo el contenido disponible	Haga clic en **Mostrar todo** en la parte superior de la lista de contenido del panel **Carpetas**.

Consejo: Para buscar en todas las subcarpetas de las carpetas seleccionadas, haga clic en el botón **Preferencias** y asegúrese de que el comando **Buscar recursivamente** está activado.

3 Escriba una palabra en el campo **Buscar** y pulse **Retorno**.
Las miniaturas que coincidan con el término de búsqueda aparecerán en el panel **Contenido**.

Para filtrar y ordenar activos locales y en red

1 En el inspector **Activos**, examine o busque contenido.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Filtrar imágenes	Elija una categoría en el cuadro de lista **Filtrar contenido**. Para ocultar o mostrar clipart y gráficos vectoriales, haga clic en el botón **Mostrar imágenes vectoriales**. Para ocultar o mostrar fotos y otros mapas de bits, haga clic en el botón **Mostrar imágenes ráster**.
Ver las imágenes usadas más recientemente	En el cuadro de lista **Ordenar activos por nombre o fecha**, seleccione **Reciente**.
Ver sus imágenes favoritas	En el cuadro de lista **Ordenar activos por nombre o fecha**, seleccione **Favoritos**. Si desea obtener información sobre cómo marcar un contenido como favorito, consulte la sección "Para etiquetar, eliminar y editar las propiedades de un activo local o en red" en la página 114.
Ordenar imágenes	En el cuadro de lista **Ordenar activos por nombre o fecha**, seleccione una de las opciones siguientes: • **Nombre**: ordena los activos por título (o nombre), en orden alfanumérico. Si los títulos no están disponibles, los activos se ordenan por nombres de archivo. • **Fecha de creación**: ordena imágenes por la fecha en la que se crearon, empezando por la última imagen creada. • **Fecha de modificación**: ordena las plantillas por la fecha en la que se modificaron, empezando por la última plantilla modificada. Las imágenes de la lista **Favoritos** se ordenan por nombre. Las imágenes de la lista **Recientes** se ordenan por nombre. **Nota**: Al ordenar por nombre, los activos se organizan de forma alfanumérica en función de sus títulos (si están disponibles). Si desea obtener más información sobre la adición de títulos, consulte "Para etiquetar, eliminar y editar las propiedades de un activo local o en red" en la página 114.

Para descargar y añadir un nuevo paquete de imagen

1 En nspector **Activos**, haga clic en el botón **Obtener más**.

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

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

- Pase el puntero sobre una miniatura en el panel **Contenido**.

Para ajustar el tamaño de las miniaturas de imágenes

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

Utilizar y gestionar imágenes con el inspector Activos

Después de encontrar la imagen vectorial o de mapa de bits que necesita en una carpeta local o en red, puede colocarla en el proyecto como objeto incrustado o vinculado. Cuando inserte un gráfico vectorial, puede colocarlo en la posición original en la que se creó respecto a la página.

Puede abrir una imagen y editarla en su aplicación asociada. Para encontrar rápidamente las imágenes, puede etiquetarlas como favoritos. Además, puede ver y cambiar las propiedades de una imagen. Por ejemplo, puede cambiar su título y añadir nuevas palabras clave y eliminar las palabras clave existentes. Cuando una imagen deja de ser necesaria, puede eliminarse.

Para insertar contenido en el documento activo

1 En el inspector **Activos**, haga clic en una miniatura.
2 Haga clic en el botón **Colocar** y seleccione uno de los siguientes comandos:
   - **Colocar y enlazar**: inserta una imagen de mapa de bits como un objeto enlazado
   - **Colocar**: inserta el archivo como un objeto enlazado
3 Siga las instrucciones en pantalla.

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

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

También puede insertar un archivo en un documento activo desde el inspector **Bandeja**.

Para abrir y editar una imagen

1 En el inspector **Activos**, haga clic en una miniatura.
2 Haga clic en el botón **Editar**.

El archivo se abre en su aplicación asociada.

Para etiquetar, eliminar y editar las propiedades de un activo local o en red

1 En el inspector **Activos** (**Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Activos**), realice una tarea de la tabla siguiente.

Para	Realice lo siguiente
Etiquetar una imagen como favorita	Haga clic con control en una miniatura y seleccione **Favorito**.

Para	Realice lo siguiente
Editar propiedades de una imagen	Haga clic con control en una miniatura y seleccione **Propiedades**. Elija cualquiera de las opciones del cuadro de diálogo **Propiedades**. • Elija un idioma en el cuadro de lista **Idioma**. • Escriba un nuevo nombre en el cuadro **Título**. • Seleccione una categoría del cuadro de lista **Categoría** para categorizar la imagen. • Para asignar una categoría personalizada, seleccione **Nueva categoría** en el cuadro de lista **Categoría** y escriba el nombre de la categoría en el campo. • Añada o elimine palabras clave en el cuadro **Palabras clave**.
Elimine un archivo de su biblioteca local	Haga clic con control en una miniatura y seleccione **Eliminar**.

Administrar contenido con la Inspector Bandeja

Puede organizar el contenido en bandejas. Una bandeja es útil para recopilar contenido de varias carpetas. Aunque en la bandeja se hace referencia a los archivos, en realidad se encuentran en su carpeta original. Puede añadir y eliminar contenido de la bandeja. La bandeja se comparte con CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.

Puede crear bandejas y cambiarles el nombre con nombres significativos. Además, puede cargar un archivo de bandejas que no se encuentre en la lista de las bandejas disponibles. Es posible eliminar una bandeja en cualquier momento.

La Inspector **Bandeja** también le permite agregar contenido al documento activo. Para obtener más información acerca de cómo agregar contenido al documento activo, consulte la sección "Para insertar contenido en el documento activo" en la página 114.

Para añadir contenido a la bandeja

1 En el inspector **Activos** (**Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Activos**), busque o explore contenido.
2 Pulse Ctrl+clic en una miniatura y haga clic en **Añadir a [nombre de bandeja]**.



También es posible arrastrar el contenido desde una carpeta de su PC a la Inspector **Bandeja**.

Para quitar contenido de una bandeja

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Bandeja**.
2 Seleccione una miniatura de la bandeja y haga clic en el botón **Eliminar de la bandeja**  .

Para trabajar con bandejas

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Bandeja**.
2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Abrir una bandeja	Elija una bandeja en el cuadro de lista.

Para	Realice lo siguiente
Crear una bandeja	Haga clic en el botón **Administración de bandejas** y en **Añadir una bandeja nueva**. De manera predeterminada, las bandejas se guardan en su carpeta **Documentos\Corel\Corel Content\Trays**.
Cambiar el nombre de una bandeja	Haga clic en el botón **Administración de bandejas** y en **Cambiar el nombre de una bandeja**. Escriba un nombre en el cuadro de diálogo **Cambiar nombre**.
Cargar un archivo de bandejas	Haga clic en el botón **Administración de bandeja** y en **Abrir archivo de bandeja**. Vaya hasta el archivo de la bandeja.
Eliminar una bandeja	Haga clic en el botón **Administración de bandejas** y en **Eliminar bandeja**.

Adquirir aplicaciones, filtros de conexión y contenido

El cuadro de diálogo **Obtener más** permite descargar aplicaciones y filtros de conexión, además de contenido como paquetes de rellenos, paquetes de imágenes (clipart y fotos) y paquetes de fuentes desde Corel PHOTO-PAINT. La selección se actualiza con nuevas ofertas en cuanto estén disponibles. Algunos elementos son gratuitos, mientras que otros productos se pueden comprar.

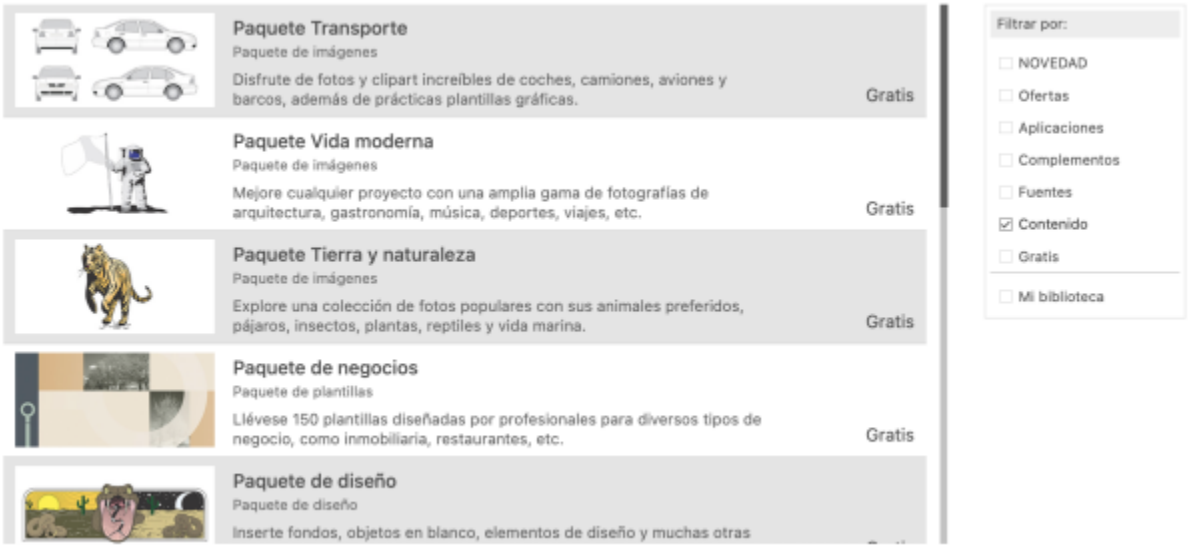
Tanto las aplicaciones como los filtros de conexión requieren una instalación.

Restauración de adquisiciones

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

Para acceder al cuadro de diálogo Obtener más

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



El cuadro de diálogo Obtener más permite descargar, por ejemplo, clipart, fotos, fuentes y aplicaciones, entre otras.

Para restaurar sus adquisiciones

1. Haga clic en **Corel PHOTO-PAINT** menú ▸ **Restaurar compras**.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, escriba la dirección de correo electrónico utilizada para realizar las compras y haga clic en **Continuar**.
   Se mostrará una lista de sus adquisiciones.
3. Haga clic en **Cerrar**.
   La lista de ofertas del cuadro de diálogo **Obtener más** se actualiza para mostrar los elementos que ya ha adquirido.
4. Descargue los elementos que desee.

Modificar las ubicaciones de contenido

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

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

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

Para cambiar una ubicación de contenido

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2. Haga clic en **Ubicaciones de archivo**.
3. Haga clic en la ubicación que desea cambiar y haga clic en **Editar**.
4. En el cuadro de diálogo **Seleccionar carpeta**, vaya hasta la carpeta que desee.

Si desea mover los archivos de contenido guardados en la ubicación anterior a la nueva carpeta, haga clic en **Sí** en el cuadro de diálogo **Mover contenido**.

También es posible

Restablecer la ubicación de un único tipo de contenido	Haga clic en el nombre del tipo de contenido y, a continuación, haga clic en **Restablecer**.



Aparece un icono  junto a las carpetas de tipo de contenido en el cuadro de diálogo **Preferencias** cuando Corel PHOTO-PAINT no puede encontrar la ubicación de una carpeta de contenido porque la han movido, eliminado o cuyo nombre ha cambiado, o bien la unidad externa está desconectada.

Edición de imágenes

Dimensiones de la imagen, resolución y tamaño del papel 121
Recortar, ensamblar, escalar y cambiar orientación 127
Retoque 143
Ajustar color y tono 159
Lentes 187
Cambiar forma de áreas de la imagen 191



Dimensiones de la imagen, resolución y tamaño del papel

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

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Dimensiones y resolución de imágenes" (página 121)
- "Tamaño del papel" (página 125)

También es posible cambiar el tamaño de una imagen eliminando áreas innecesarias o uniendo varias imágenes.

Dimensiones y resolución de imágenes

El tamaño y la resolución de una imagen afectan a su calidad de impresión. Elija las dimensiones y la resolución que se ajusten al uso previsto de su ilustración.

Dimensiones de la imagen

Para cambiar las dimensiones físicas de una imagen, puede aumentar o reducir su altura o anchura. A la hora de elegir una unidad de medida, los siguientes consejos podrían resultarle útiles:

- Si va a imprimir la imagen, ajuste la anchura y altura en pulgadas, centímetros, puntos o picas en la configuración de puntos por pulgada (ppp) específica de su impresora.
- Si va a utilizar la imagen en Internet, seleccione píxeles.

Resolución de imagen

La resolución es la cantidad de detalle que contiene un archivo de imagen o que puede producir un dispositivo de entrada, de salida o de visualización. La resolución se mide en puntos por pulgada (ppp). Las resoluciones bajas pueden producir un aspecto granulado; las altas pueden generar imágenes de mejor calidad pero los archivos son más grandes. Tanto si va a imprimir la ilustración con una impresora de escritorio como si va a usarla en Internet, tenga en cuenta las siguientes consideraciones para garantizar que el resultado final sea el deseado.

- Normalmente, las imágenes que se crean solo para visualización en monitores de PC tienen 96 o 72 ppp, en tanto que las imágenes creadas para Internet tienen 72 ppp.
- Las imágenes creadas para impresión en impresoras de escritorio suelen tener 150 ppp; las imágenes para impresión profesional suelen tener 300 ppp o más.

El tamaño de una imagen en pantalla depende de su altura y anchura en píxeles, del nivel de zoom y de la configuración del monitor. Como resultado, el tamaño de la imagen puede mostrarse de forma diferente en la pantalla y una vez impresa.

Remuestreo de imágenes

El remuestreo consiste en cambiar la cantidad de detalle a medida que cambia la resolución y las dimensiones en píxeles de una imagen.



Puede cambiar la resolución y el tamaño de una imagen al mismo tiempo. De izquierda a derecha: imagen submuestreada, imagen original, imagen sobremuestreada.

El submuestreo reduce el número total de píxeles en una imagen. Los mejores resultados se obtienen si el submuestreo se realiza después de la corrección del color y el tono de un mapa de bits, pero antes del perfilado.



Submuestreo de una imagen

El sobremuestreo añade más píxeles a una imagen. Corel PHOTO-PAINT permite agrandar las imágenes sin perder calidad ni detalle. Puede elegir entre varios modos de sobremuestreo según sus necesidades. El método **Bicúbico** añade nuevos píxeles entre los píxeles existentes y los interpola basándose en los colores de los píxeles cercanos. Este método genera gradaciones tonales suaves. El método **Píxel adyacente** reemplaza cada píxel por el píxel más cercano en la imagen sobremuestreada, lo que genera varios píxeles del mismo color. Este método conserva la nitidez de los detalles. Sin embargo, también puede generar bordes irregulares en vez de líneas suaves y curvas. Además, la aplicación utiliza técnicas avanzadas de aprendizaje automático para ampliar las imágenes conservando bordes limpios, nitidez y gran nivel de detalle. A partir del análisis de un gran número de imágenes y fotografías artísticas, los dos métodos de inteligencia artificial, **Ilustración** y **Fotorrealismo**, utilizan algoritmos de redes neuronales para mantener el color y reducir el ruido y el pixelado. Con sus sencillas técnicas de desenfoque y perfilado que permiten crear efectos parecidos a los de los dibujos animados, el método **Ilustración** es ideal para imágenes como logotipos, dibujos, ilustraciones y cuadros creados con un software de diseño gráfico. El método **Fotorrealismo** funciona bien para cambiar el tamaño de las fotos.



(izquierda) Foto original; (derecha) La foto se ha ampliado hasta tres veces su tamaño original.

En función de la configuración del hardware de su sistema, el sobremuestreo de una imagen con los métodos **Ilustración** y **Fotorrealismo** puede tardar desde un par de segundos hasta varios minutos. Cuando el tiempo estimado para completar la operación supere los 3 segundos, aparecerá una barra de progreso para mostrar el tiempo restante. Puede cancelar un proceso de sobremuestreo en cualquier momento.

El sobremuestreo aumenta el tamaño de archivo de una imagen; el submuestreo, en cambio, lo reduce. El remuestreo con resolución fija permite mantener la resolución de la imagen añadiendo o sustrayendo píxeles al tiempo que varía el tamaño de archivo. El remuestreo con resolución variable mantiene el tamaño de la imagen en pulgadas, milímetros o centímetros sin cambios pero cambia el tamaño del píxel, por lo que reduce o aumenta la resolución con respecto a la imagen original.

Para cambiar las dimensiones de una imagen

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Nuevo muestreo**.

2 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista que hay junto a los cuadros **Anchura** y **Altura**.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Submuestrear una imagen	Reduzca las dimensiones de la imagen. Para ello, introduzca valores en los cuadros **Anchura** y **Altura** o seleccione un factor de escala inferior al 100 %. En el área **Modo**, elija un método de submuestreo para determinar cómo se eliminan los píxeles. • **Bicúbico**: utiliza la interpolación bicúbica que genera gradaciones tonales suaves. • **Píxel adyacente**: conserva la nitidez de los detalles, pero puede generar bordes irregulares en vez de líneas suaves y curvas.
Sobremuestrear una imagen	Aumente las dimensiones de la imagen. Para ello, introduzca valores en los cuadros **Anchura** y **Altura** o seleccione un factor de escala superior al 100 %. En el área **Modo**, elija un método de sobremuestreo para determinar cómo se añaden los píxeles. • **Bicúbico**: utiliza la interpolación bicúbica que genera gradaciones tonales suaves. Los nuevos píxeles, que se añaden a los ya existentes, se interpolan en función de los colores de los píxeles cercanos.

Para	Realice lo siguiente
	• **Píxel adyacente**: cada píxel se reemplaza por el píxel más cercano en la imagen sobremuestreada, lo que genera varios píxeles del mismo color. Este método conserva la nitidez de los detalles. Sin embargo, también puede generar bordes irregulares en vez de líneas suaves y curvas. • **Ilustración**: utiliza técnicas sencillas de desenfoque y perfilado que permiten crear un efecto más artístico. Este método funciona bien con imágenes como dibujos, logotipos e ilustraciones creadas con un software de diseño gráfico. • **Fotorrealismo**: mantiene bordes nítidos, áreas con color continuo, texturas y mucho detalle. Este método es ideal para cambiar el tamaño de las fotos. Para ajustar el nivel de reducción de ruido, mueva el deslizador **Reducción de ruido**. **Nota**: La opción **Reducción de ruido** solo está disponible en los métodos **Ilustración** y **Fotorrealismo**.

4 Haga clic en **Aceptar**.

También es posible

Mantener la proporción entre altura y anchura	Active la casilla **Mantener proporción**.
Cambiar las dimensiones de una imagen sin cambiar el número de píxeles (sin remuestreo)	Active la casilla de verificación **Mantener tamaño de archivo original**. A medida que cambia la altura y la anchura de la imagen, la resolución se ajusta automáticamente. **Notas:** • Esta opción puede resultar útil si desea reducir el tamaño de una imagen para aumentar la resolución. • Cuando esta casilla de verificación está activada, la opción **píxeles** del cuadro de lista **Unidad de medida** aparece atenuado porque el número total de píxeles de la imagen permanece constante.



A partir del análisis del hardware del sistema y de los procesos que se ejecutan en segundo plano al iniciar una tarea de Corel PHOTO-PAINT, el tiempo estimado no tiene en cuenta ningún proceso o aplicación que pueda iniciar después de abrir Corel PHOTO-PAINT y que pueden afectar al rendimiento.

De manera predeterminada, usa la unidad de procesamiento gráfico (GPU) de su ordenador para ampliar las imágenes. Sin embargo, si la GPU de su sistema no es compatible con CUDA u OpenCL (1.2 o superior) ni con Corel PHOTO-PAINT, puede configurar la aplicación para que utilice la unidad central de procesamiento (CPU) haciendo clic en el menú **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**, **General** y desactivando la opción **Remuestreo**.

Los métodos de ampliación **Fotorrealista** e **Ilustración** solo son compatibles con la versión de 64 bits de CorelDRAW Graphics Suite.

Al cambiar el tamaño de una imagen se obtienen mejores resultados si se utilizan valores de anchura y altura que sean factores de los valores originales. Por ejemplo, al reducir el tamaño de imagen al 50%, se crea una imagen con mejor aspecto que al reducirlo al 77%. Al reducir una imagen un 50%, la aplicación quita uno de cada dos píxeles; para reducir una imagen al 77%, la aplicación debe quitar píxeles de manera irregular.

Para cambiar la resolución de una imagen

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Nuevo muestreo**.

2 En el área **Resolución**, rellene con valores los cuadros siguientes:

- **Horizontal**
- **Vertical**

También es posible

Conservar la proporción entre altura y anchura de la imagen	Active la casilla **Mantener proporción**.
Mantener el tamaño de archivo	Active la casilla de verificación **Mantener tamaño de archivo original**. A medida que cambia la resolución, la altura y la anchura de la imagen se ajustan automáticamente. Sin embargo, el número total de píxeles del archivo permanecerá constante.

Si se realiza el nuevo muestreo de una imagen utilizando píxeles como unidad de medida, el tamaño de la imagen también cambia.

La casilla de selección **Valores idénticos** no está disponible si se ha activado la casilla **Mantener proporción**.

Tamaño del papel

Si cambia el tamaño de papel podrá modificar el tamaño del área imprimible, que abarca la imagen y el papel. Cuando se cambia el tamaño del papel, se aumenta o reduce el borde de color del papel, pero no las dimensiones de la imagen. Sin embargo, si se reduce el tamaño del papel de modo que la altura y la anchura sean menores que las de la imagen original, la imagen original se recortará.



Puede cambiar el tamaño del papel que rodea a la imagen original.

Para cambiar el tamaño del papel

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Tamaño del papel**.

2 Elija una unidad de medida en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Anchura**.

3 Escriba valores en los cuadros siguientes:

- **Anchura**

- Altura

Si desea bloquear la proporción del tamaño del papel, haga clic en **Bloquear** .

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Recortar, ensamblar, escalar y cambiar orientación

Es posible recortar una imagen para quitar áreas no deseadas o combinar varias imágenes para crear una imagen única más grande. También puede escalar una imagen usando Smart Carver™ o cambiando la orientación de una imagen para girarla o invertirla.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Recortar imágenes" (página 127)
- "Ensamblar imágenes" (página 129)
- "Escalar imágenes mediante Grabador inteligente" (página 131)
- "Enderezamiento de imágenes" (página 133)
- "Enderezar imágenes y objetos de forma interactiva" (página 135)
- "Corregir distorsiones de perspectiva" (página 137)
- "Rotar e invertir imágenes" (página 140)

Recortar imágenes

Es posible recortar una imagen para quitar áreas no deseadas y mejorar su composición. Puede seleccionar un área rectangular que quiera conservar y descartar el resto. Como consecuencia, se reduce el tamaño de archivo de una imagen sin afectar a su resolución.



El recorte permite quitar áreas no deseadas de una imagen.

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

Corel PHOTO-PAINT también permite recortar alrededor del área editable de una máscara; sin embargo, la imagen resultante siempre es rectangular.

También es posible cambiar el tamaño de una imagen, sin necesidad de eliminar ni añadir áreas, mediante el cambio de sus dimensiones y resolución.

Para recortar una imagen

1 Haga clic en la herramienta **Recortar** .

2 Arrastre el ratón para seleccionar un área de la imagen.

3 Haga doble clic dentro del área de recorte.

También es posible

Aumentar o reducir el área de recorte	Arrastre los tiradores de recorte.
Mover el área de recorte	Haga clic y arrastre el ratón dentro del área de recorte para cambiar su posición.
Girar el área de recorte para enderezarla	Haga clic dentro del área de recorte para visualizar los tiradores de rotación . Arrastre los tiradores de rotación para alinear el área de recorte con el área de la imagen que desee recortar.
Expandir el área de recorte para situarla fuera de la imagen original	Haga clic en **Imagen** ▸ **Recortar** ▸ **Expandir área de corte** y arrastre un tirador de recorte hacia fuera de la imagen.
Cambiar la resolución del área de recorte	Seleccione un valor en el cuadro de lista **Resolución de recorte** de la barra de propiedades. Esta configuración permite definir una nueva resolución para la imagen recortada. Por ejemplo, puede recortar una fotografía de alta calidad al tamaño que desee y cambiar la resolución a 96 ppp, de modo que la fotografía recortada se pueda utilizar en Internet.
Cambiar la orientación del área de recorte	Haga clic en el botón **Cambiar orientación** de la barra de propiedades.

Es posible ocultar la superposición de recorte a fin de ver la imagen que se está recortando de forma más clara haciendo clic en **Imagen** ▸ **Recortar** ▸ **Superposición de recorte**.

Si desea recortar un área de la imagen, haga clic en la herramienta **Recortar** y especifique valores en los cuadros **Tamaño** y **Posición** de la barra de propiedades.

Para recortar un borde de color de una imagen

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Recortar** ▸ **Recortar por color de borde**.

2 Active una de las opciones siguientes:

- **Fondo**: recorta el color especificado en la muestra de color **Secundario** en el área de control de color de la caja de herramientas.
- **Primer plano**: recorta el color especificado en la muestra de color de **Principal** en el área de control de color de la caja de herramientas.
- **Otro**: recorta el color elegido mediante el selector de color o la herramienta **Cuentagotas**.

3 En la sección **Tolerancia**, active una de las opciones siguientes:
- **Normal**: determina la tolerancia al color en función de la similitud de los valores de matiz entre píxeles contiguos.
- **Modo HSB**: determina la tolerancia al color en función de la similitud de los niveles de matiz, saturación y brillo entre píxeles contiguos.

4 Desplace el deslizador de **Tolerancia** para definir la tolerancia al color que desea recortar.

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

Para recortar un área editable de una máscara

1 Defina un área editable en una imagen.

2 Haga clic en **Imagen** ▸ **Recortar** ▸ **Recortar por máscara**.

Si desea obtener más información sobre la definición de áreas editables, consulte la sección "Definir áreas editables" en la página 277.

Ensamblar imágenes

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



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

En Corel PHOTO-PAINT, es posible ensamblar varias imágenes de manera interactiva. Es posible seleccionar, mover y girar las imágenes, además de cambiar su visualización para llevar a cabo una colocación más precisa. Al colocar las imágenes, las áreas de superposición se vuelven de color negro para indicar que las ha alineado de manera correcta. Después puede almacenar las imágenes ensambladas como una sola imagen allanada o como objetos que puede seguir modificando por separado.

Es posible ensamblar imágenes en todos los modos de color excepto Blanco y negro, Duotono, Escala de grises de 16 bits, RGB de 48 bits y Multicanal. Si las imágenes seleccionadas utilizan el mismo modo de color, excepto el modo Con paleta, el nuevo archivo utilizará también

dicho modo. Si los archivos seleccionados utilizan un modo de color distinto, o todos tienen el modo Con paleta, el nuevo archivo utilizará el modo de color RGB.

Para ensamblar imágenes

1 Abra las imágenes que desee ensamblar.

2 Haga clic en **Imagen** ▸ **Ensamblar**.

3 Seleccione un nombre de archivo en la lista **Archivos de origen** y haga clic en **Añadir**.
Si desea seleccionar todas las imágenes abiertas, haga clic en **Añadir todo**.

4 Para cambiar la posición de una imagen en la lista **Archivos seleccionados**, haga clic en un nombre de archivo y, a continuación, en uno de los botones siguientes:
- Botón **Arriba**
- Botón **Abajo**

5 Haga clic en **Aceptar**.

6 En el cuadro de diálogo **Ensamblado de imagen**, haga clic en la herramienta **Selección** .

7 En la ventana de ensamblado de imagen, arrastre una imagen para alinearla con otra.
Repita la operación para alinear todas las imágenes.

8 Escriba un valor en el cuadro de lista **Mezclar imágenes** para definir el número de píxeles superpuestos que se utilizarán para mezclar las imágenes.

9 Active una de las opciones siguientes:
- **Combinar con fondo**: crea una sola imagen allanada.
- **Crear objetos a partir de imágenes**: crea una imagen ensamblada en la que cada imagen de origen se convierte en un objeto independiente. Posteriormente podrá ajustar el brillo y el contraste de cada objeto para que coincidan.

También es posible

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

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

Escalar imágenes mediante Grabador inteligente

Grabador inteligente le permite estrechar, ensanchar, acortar o agrandar una imagen sin que se distorsione el contenido. Esta función le permite cambiar la proporción sin que apenas cambie el aspecto de la imagen. Consiste en detectar y eliminar automáticamente las áreas de las imágenes que tienen poco detalle estructural, y en insertar píxeles de fondo. También puede especificar qué áreas de la imagen se conservarán o eliminarán, con independencia del nivel de detalle.



Grabador inteligente le permite eliminar o proteger áreas de forma selectiva cuando escale una imagen.

También puede escalar una imagen usando la función Nuevo muestreo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Dimensiones y resolución de imágenes" en la página 121.

Escalar una imagen usando Grabador inteligente

1 Seleccione **Imagen** ▸ **Grabador inteligente**.

2 En la ventana acoplable **Grabador inteligente**, realice una o más acciones de la siguiente tabla y haga clic en **Aceptar**.

La ventana de previsualización muestra los resultados de las acciones.

Para	Realice lo siguiente
Establecer la anchura de la imagen en píxeles	Especifique un valor en el cuadro **Anchura**. La anchura mínima es un 10 % de la anchura de la imagen original. La anchura mínima es el doble de la anchura de la imagen original.
Establecer la altura de la imagen en píxeles	Especifique un valor en el cuadro **Altura**. La altura mínima es un 10 % de la altura de la imagen original. La altura mínima es el doble de la altura de la imagen original.
Reducir la anchura de la imagen en pequeños incrementos	Haga clic en el botón **Contraer la imagen horizontalmente** hasta que la imagen tenga la anchura deseada.
Reducir la altura de la imagen en pequeños incrementos	Haga clic en el botón **Contraer la imagen verticalmente** hasta que la imagen tenga la altura deseada.
Aumentar la anchura de la imagen en pequeños incrementos	Haga clic en el botón **Expandir la imagen horizontalmente** hasta que la imagen tenga la anchura deseada.

Para	Realice lo siguiente
Aumentar la altura de la imagen en pequeños incrementos	Haga clic en el botón **Expandir la imagen verticalmente** hasta que la imagen tenga la altura deseada.

También puede guardar la configuración actual en el cuadro de diálogo **Grabador inteligente** haciendo clic en el botón **Guardar preestablecidos** y especificando un nombre en el cuadro **Nombre de la configuración**.

Para quitar un área cuando escale una imagen

1. Seleccione **Imagen** ▸ **Grabador inteligente**.
2. En el área **Eliminación de objeto**, haga clic en el botón **Quitar** y especifique el tamaño de pincel en el cuadro **Tamaño de plumilla**.
3. En la ventana de previsualización, pinte las áreas de las imágenes que desee eliminar.
   Se mostrará una superposición de color rojo sobre las áreas seleccionadas.
4. Haga clic en los botones **Contraer automáticamente en horizontal** o **Contraer automáticamente en vertical** para escalar la imagen y eliminar simultáneamente el área con la superposición de color rojo.
5. Haga clic en el botón **Fusión del fondo** para suavizar la región en la que se recortó el área y se fusionaron el resto de partes de la imagen.

También es posible

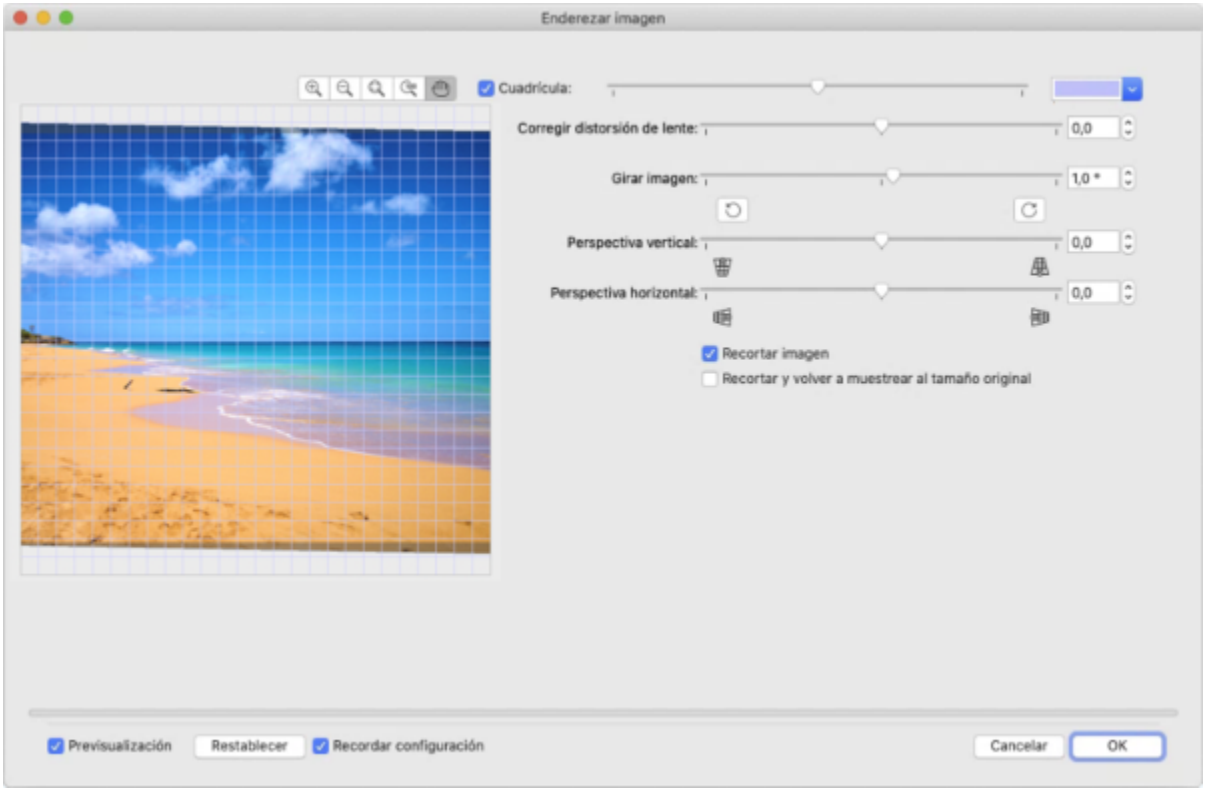
Proteger el área de una imagen	Haga clic en el botón **Conservar** y pinte el área de la imagen que le gustaría proteger. Se mostrará una superposición de color verde sobre el área seleccionada.
Ajustar el área para protegerla o eliminarla quitando partes de la superposición de la selección	Haga clic en el botón **Borrador** y arrastre las partes de la superposición de la selección que desee eliminar.
Ocultar la superposición de la selección en la ventana de previsualización	Active la casilla de verificación **Ocultar máscara**.
Descartar los cambios en la imagen y volver a comenzar	Haga clic en **Restablecer**.
Deshacer la última pincelada o borrar pincelada	Haga clic en el botón **Deshacer**.
Invertir la última operación de Deshacer	Haga clic en el botón **Rehacer**.
Aumentar o reducir	Haga clic en los botones **Aumentar** o **Reducir**, y, a continuación, en la ventana de previsualización.

También es posible

Ver un área que se salga de la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Panorámica** y arrastre el cursor en la ventana de previsualización.
Visualizar una imagen a tamaño real	Haga clic en el botón **Zoom en 100%** .
Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Zoom para encajar** .

Enderezamiento de imágenes

El cuadro de diálogo **Enderezar imagen** permite enderezar imágenes de mapa de bits rápidamente. Esta función resulta útil para enderezar fotos escaneadas, tomadas torcidas o que contengan distorsiones de lentes.



Cuadro de diálogo Enderezar imagen

Corrección de distorsiones de lentes

Si tiene fotos con distorsiones de lentes de la cámara, se recomienda iniciar la corrección de dicho defecto. Puede corregir dos tipos de distorsiones de lentes, que producen que las líneas rectas en las fotos se muestren torcidas: barril y cojín. Las distorsiones del barril mostrarán las fotos curvadas hacia fuera. Las distorsiones del cojín mostrarán las fotos curvadas hacia dentro.

Rotar y previsualizar

El cuadro de diálogo **Enderezar imagen** permite girar una imagen mediante un deslizador, o bien escribiendo un ángulo de rotación o utilizando las teclas de flecha. Puede especificar un ángulo de rotación personalizado entre -15 y 15 grados.

Utilice la ventana de previsualización para obtener una vista previa de los ajustes realizados. Si desea cambiar la orientación de la imagen antes de enderezarla, gírela 90 grados hacia la derecha o la izquierda.

La ventana de previsualización incluye una cuadrícula que le ayudará a enderezar la imagen. Al controlar el tamaño de las celdas de la cuadrícula, podrá realizar ajustes más precisos. Para resaltar el contraste de la cuadrícula en comparación con los colores de la imagen, puede cambiar el color de la cuadrícula. También puede ocultar la cuadrícula si desea obtener una vista previa del resultado final sin las líneas de la cuadrícula. Además, también puede aumentar y reducir la imagen, así como aplicar la visualización panorámica a la imagen en la ventana de previsualización para evaluar los resultados.

Recortar

De forma predeterminada, la imagen enderezada se recorta para que se ajuste al área de recorte de la ventana de previsualización. La imagen final tendrá la misma proporción que la original, pero sus dimensiones serán menores. Si lo prefiere, también puede conservar la anchura y altura originales de la imagen. Para ello puede recortar la imagen y volver a muestrearla.

También puede producir una imagen en ángulo desactivando el recorte y usando la herramienta **Recortar** para recortar la imagen en la ventana de dibujo. Si el recorte está desactivado, la imagen enderezada aparecerá contra el color de fondo.

Restaurar la configuración predeterminada

De manera predeterminada, se conservan los últimos ajustes que utilizó. Sin embargo, puede optar por volver a la configuración predeterminada cada vez que abre una imagen en el cuadro de diálogo **Enderezar imagen**.

Para enderezar una imagen

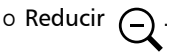
1. Haga clic en **Objeto** ▸ **Enderezar imagen**.
   Si la imagen tiene una distorsión de lentes, mueva el deslizador **Corregir distorsión de lente** a la izquierda para corregir una distorsión de barril o a la derecha para una distorsión de cojín.
2. Mueva el deslizador **Girar imagen** o escriba un valor entre **15** y **-15** en el cuadro **Girar imagen**.
3. Si es necesario, desplace el deslizador **Cuadrícula** para ajustar el tamaño de las celdas de la cuadrícula.
4. Para recortar y enderezar la imagen, active la casilla **Recortar imagen**.
   La imagen se recorta para conservar la proporción de la imagen original, por lo tanto, la imagen final será más pequeña que la original.

   Si desea conservar la anchura y altura de la imagen original, active la casilla **Recortar y volver a muestrear al tamaño original**. La imagen final se vuelve a muestrear.

También es posible

Modificar el color de la cuadrícula	Elija un color del selector de color **Cuadrícula**.
Alinear un área de la imagen con una línea de la cuadrícula	Utilizando la herramienta **Mano**  , arrastre la imagen hasta que el área que le interesa quede alineada con la línea de la cuadrícula. La herramienta **Mano** solo puede utilizarla después de acercar la imagen.
Girar la imagen 90 grados en cualquier dirección	Haga clic en el botón **Girar hacia la izquierda**  o **Girar hacia la derecha**  .
Mostrar u ocultar la cuadrícula	Desactive o active la casilla **Cuadrícula**.

También es posible

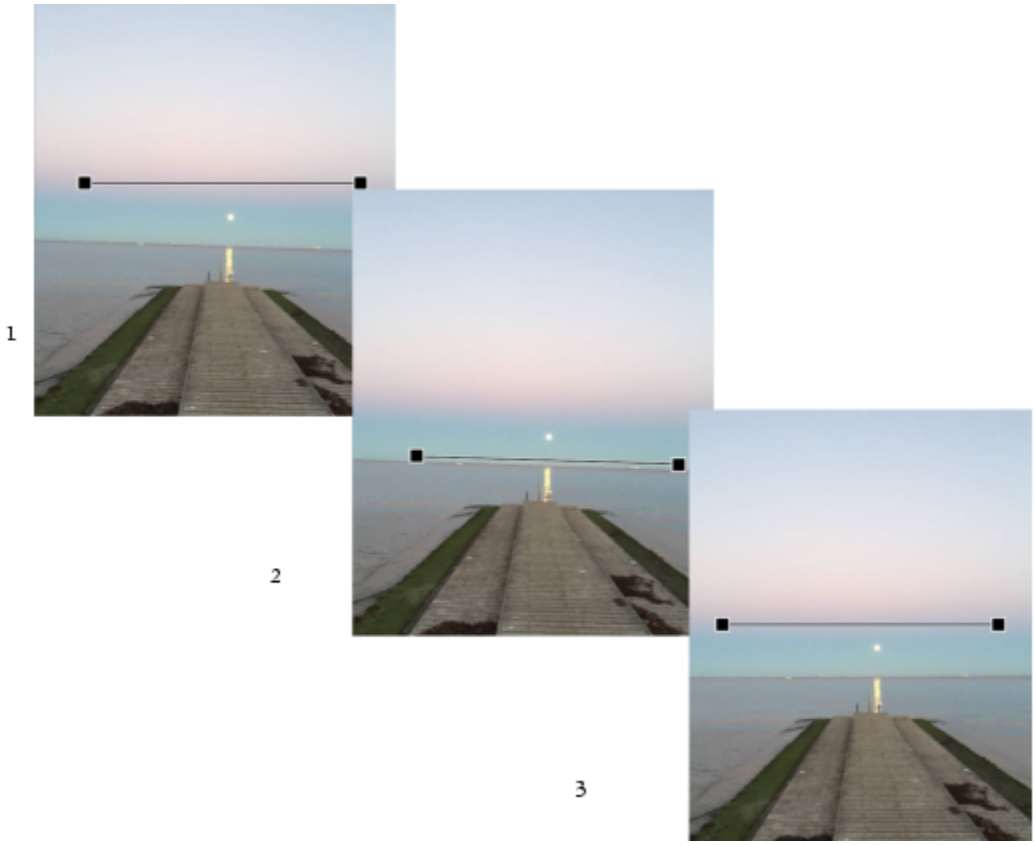
Ajustar el ángulo de rotación en incrementos de 0,1 grados	Haga clic en el cuadro **Girar imagen** y presione las teclas **Flecha arriba** o **Flecha abajo**.
Restablecer la imagen a su orientación original	Haga clic en **Restablecer**.
Aumentar o reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar**  o **Reducir**  .
Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Zoom para encajar**  .
Visualizar una imagen a tamaño real	Haga clic en el botón **100%**  .
Restaurar la configuración predeterminada cada vez que abre una imagen	Desactive la casilla de verificación **Recordar configuración**.



Aunque una imagen en duotono aparece como una imagen en escala de grises en la ventana de previsualización del cuadro de diálogo **Enderezar imagen**, la imagen final será duotono.

Enderezar imágenes y objetos de forma interactiva

La herramienta **Enderezar** le permite enderezar imágenes y objetos torcidos de forma interactiva mediante la alineación de una barra de enderezamiento con una característica de la imagen. Tras alinear la barra de enderezamiento, Corel PHOTO-PAINT gira la imagen de forma que la barra de enderezamiento quede perfectamente horizontal. La herramienta **Enderezar** es especialmente útil cuando una imagen tiene una marcada característica vertical u horizontal, como un edificio o un horizonte.



Enderezamiento de una imagen: 1. Visualice la barra de enderezamiento seleccionando la herramienta Enderezar. 2. Alinee la barra de enderezamiento con una característica de la imagen. 3. Aplique la rotación.

Hay disponibles tres modos de enderezamiento que pueden ayudarle a elegir cómo girará el objeto o la imagen. El modo **Automático** gira la imagen según la posición de la barra de enderezamiento. Para obtener más control, puede seleccionar el modo **Vertical** u **Horizontal**.

De manera predeterminada, la aplicación automáticamente recorta la imagen después del enderezamiento para eliminar los bordes que aparecen en un ángulo. Puede elegir no recortar la imagen y, en su lugar, llenar los bordes de la imagen con el color de fondo.

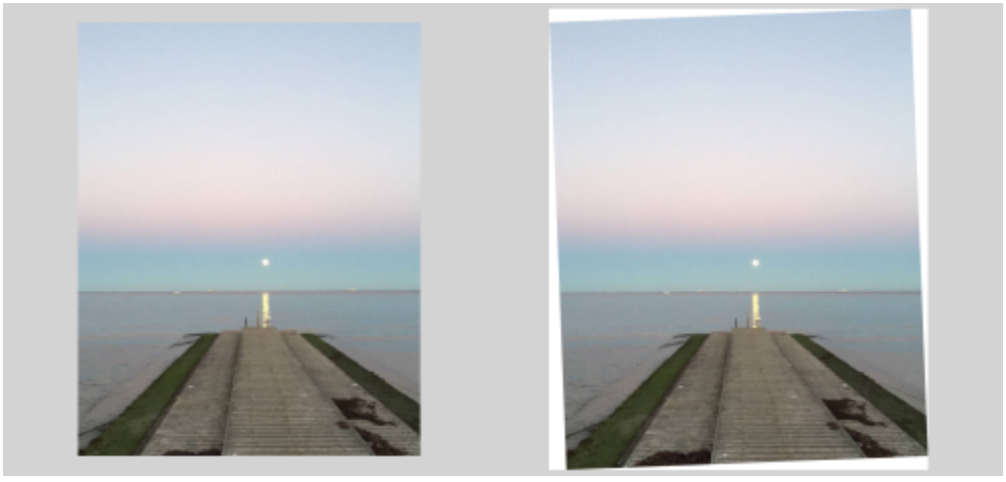


Imagen recortada después del enderezamiento (izquierda); imagen final sin recortar (derecha)

La barra de enderezamiento se suele ajustar moviendo los tiradores. Para obtener una mayor precisión, también puede especificar un ángulo de rotación para la barra de enderezamiento. También puede restablecer la barra de enderezamiento eliminando las rotaciones previas.

Para enderezar una imagen de forma interactiva

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Enderezar**  . (Esta herramienta se encuentra en el menú lateral **Recortar**).

Aparece una barra de enderezamiento con tiradores en la imagen.

2 Arrastre los tiradores de la barra de enderezamiento para alinearla con la característica de la imagen que desee enderezar.

3 En la barra de propiedades, seleccione una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Modo Enderezar**:

- **Automático**: endereza automáticamente la imagen según la posición de la barra de enderezamiento.
- **Vertical**: da lugar a una imagen orientada verticalmente.
- **Horizontal** : da lugar a una imagen orientada horizontalmente.

4 Haga clic en **Aplicar** en la barra de propiedades.

También es posible

Enderezar un solo objeto	Antes de hacer clic en la herramienta **Enderezar**, seleccione el objeto.
Especificar el ángulo de la barra de enderezamiento	Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades.
Recortar la imagen después del enderezamiento	Haga clic en el botón **Recortar imagen**  para activarlo antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.
Rellenar los bordes de la imagen con el color de fondo después del enderezamiento	Haga clic en el botón **Recortar imagen** para desactivarlo antes de hacer clic en el botón **Aplicar**.
Restablecer la barra de enderezamiento	Haga clic en el botón **Borrar rotación**  de la barra de propiedades. Consejo: También puede pulsar **Esc** para restablecer la barra de enderezamiento.



También puede seleccionar la herramienta **Enderezar** pulsando las teclas **Mayús+X**.

También puede hacer doble clic en la imagen para aplicar la rotación.

Corregir distorsiones de perspectiva

Puede corregir las distorsiones de perspectiva de fotografías que tengan líneas rectas y superficies planas, como las fotografías de arquitectura o de edificios.

Las distorsiones de perspectiva suelen producirse cuando se hacen fotografías de objetos altos o anchos, y el sensor de la cámara se encuentra en un ángulo con respecto a los objetos. Como consecuencia, los objetos fotografiados pueden dar la impresión de estar inclinados o en un ángulo. El ajuste de la perspectiva vertical permite enderezar objetos inclinados, mientras que el ajuste de la perspectiva

horizontal hace lo propio con objetos angulares. A menudo necesitará ajustar tanto la perspectiva horizontal como la vertical para obtener resultados óptimos.

Puede corregir distorsiones de perspectiva utilizando el cuadro de diálogo **Enderezar imagen** o de manera interactiva mediante la herramienta **Corrección de perspectiva**.



Corrección de distorsiones de perspectiva

Corregir distorsiones de perspectiva de manera interactiva

La herramienta **Corrección de perspectiva** le permite corregir distorsiones de perspectiva colocando una caja delimitadora sobre los elementos distorsionados. Debe arrastrar los tiradores de la caja delimitadora hacia las esquinas del elemento de la imagen que parece estar inclinado o en ángulo. Si necesita mayor precisión, puede mover los tiradores de la caja delimitadora especificando sus coordenadas X e Y. Además, puede visualizar las líneas de cuadrícula en la caja delimitadora. Puede restablecer la caja delimitadora borrando cualquier ajuste previo y puede alternar la vista de cuadrícula.



Corrección de la perspectiva: 1. Visualice la caja delimitadora seleccionando la herramienta Corrección de perspectiva. 2. Posicione los tiradores en las esquinas del elemento de la imagen distorsionado. 3. Aplique la corrección de perspectiva.

De manera predeterminada, la aplicación automáticamente recorta la imagen después de corregir la perspectiva para eliminar los bordes que aparecen en un ángulo. Es por ello que la imagen resultante tiene un tamaño más pequeño. Puede elegir no recortar la imagen y, en su lugar, llenar los bordes de la imagen con el color de fondo.



Resultados finales con la opción de recortar activada (izquierda) y desactivada (derecha).

Para corregir distorsiones de perspectiva en fotografías

1 Haga clic en **Objeto** ▸ **Enderezar imagen**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Corregir la perspectiva vertical	Desplace el deslizador **Perspectiva vertical**. Si el objeto de foto parece inclinarse hacia atrás, desplace el deslizador hacia la izquierda. Es habitual que los edificios altos den la impresión de estar inclinados hacia atrás cuando se realiza la fotografía desde el suelo.
Corregir la perspectiva horizontal	Desplace el deslizador **Perspectiva horizontal**. Si la fotografía se ha hecho con la cámara a la derecha del objeto, desplace el deslizador hacia la izquierda.
Recortar y volver a muestrear la imagen corregida a su tamaño original	Active la casilla de verificación **Recortar imagen** y, a continuación, active la casilla de verificación **Recortar y volver a muestrear al tamaño original**.

Para corregir distorsiones de perspectiva de manera interactiva

1 En la caja de herramientas, seleccione la herramienta **Corrección de perspectiva**  . (Esta herramienta se encuentra en el menú lateral **Recortar**).
Aparece una caja delimitadora con tiradores de esquina en la imagen.

2 Arrastre los tiradores hacia las esquinas del elemento de la imagen que debería ser rectangular.

3 Haga clic en **Aplicar** en la barra de propiedades.

También es posible

Visualizar una cuadrícula	Haga clic en el botón **Cuadrícula** de la barra de propiedades.
Mover los tiradores de la caja delimitadora especificando las coordenadas	En la barra de propiedades, escriba valores en los cuadros **X** e **Y** para cada tirador.
Recortar la imagen después de corregir la perspectiva	Haga clic en el botón **Recortar** para activarlo. Si se desactiva el botón **Recortar**, se generará una imagen inclinada.
Borrar todos los cambios realizados en la caja delimitadora	Haga clic en el botón **Borrar corrección de perspectiva** de la barra de propiedades. Consejo: También puede restablecer la caja delimitadora pulsando la tecla **Esc**.

La herramienta **Corrección de perspectiva** no se puede usar en imágenes de 1 bit y 48 bits.

Puede seleccionar la herramienta **Corrección de perspectiva** pulsando las teclas **Mayús**+**C**.

También puede hacer doble clic en la imagen para aplicar la perspectiva.

Rotar e invertir imágenes

Es posible cambiar la orientación de las imágenes reflejándolas o girándolas en la ventana de imagen. Puede utilizar esta función para volver a colocar imágenes escaneadas o para lograr efectos exclusivos.

Al hacer rotar una imagen, puede especificar el ángulo y la dirección de rotación, así como el color del papel que hay visible después de la rotación.



Es posible reflejar una imagen mediante el uso de la herramienta Reflejar.

Para reflejar una imagen

- Haga clic en **Imagen** ▸ **Reflejar** y, a continuación, en una de las siguientes opciones:

- **Horizontalmente**
- **Verticalmente**

Para girar una imagen

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Girar** ▸ **Personalizar**.

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

3 Active una de las opciones siguientes:
- **Hacia la derecha**
- **Hacia la izquierda**

4 Active las casillas apropiadas:
- **Mantener el tamaño original de la imagen**: conserva el tamaño de la imagen original.
- **Alisado**: suaviza los bordes de la imagen.

5 Abra el selector de color **Fondo** y haga clic en un color.

Para girar una imagen, haga clic en **Imagen** ▸ **Girar** y, a continuación, en **90° hacia la derecha**, **90° hacia la izquierda** o **180°**.



Es posible girar una imagen para cambiar su orientación.



Retoque

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

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Mejorar imágenes escaneadas" (página 143)
- "Corrección de ojos rojos" (página 144)
- "Eliminar marcas de polvo y arañazos" (página 146)
- "Clonar áreas de la imagen" (página 149)
- "Perfilar imágenes" (página 152)
- "Eliminar ruido e imperfecciones de las imágenes JPEG" (página 153)
- "Quitar el fondo de la imagen" (página 154)
- "Borrar áreas de la imagen" (página 154)
- "Difuminar, manchar y mezclar colores" (página 157)

Mejorar imágenes escaneadas

Es posible quitar líneas de imágenes de vídeo entrelazadas o escaneadas. Estas líneas pueden rellenarse con copias de líneas de píxeles adyacentes o con colores derivados de los píxeles circundantes. También es posible eliminar ruidos y muaré. Muaré es el patrón de onda que se genera cuando se superponen en la misma imagen pantallas de medios tonos de dos frecuencias distintas. Ruido es el efecto de manchas que se genera al escanear o capturar vídeo.



Con el filtro Desentrelazar puede eliminar líneas de una imagen escaneada.

Para mejorar las imágenes escaneadas

Para	Realice lo siguiente
Quitar el muaré	Haga clic en **Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Quitar muaré** y especifique la configuración que desee. Este procedimiento aplica el efecto destructivamente. Para aplicar el efecto de forma no destructiva, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, haga clic en el botón **Añadir efecto** y seleccione **Ruido** ▸ **Quitar muaré**.
Quitar ruido	Haga clic en **Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Quitar ruido** y especifique la configuración que desee. Este procedimiento aplica el efecto destructivamente. Para aplicar el efecto de forma no destructiva, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, haga clic en el botón **Añadir efecto** y seleccione **Ruido** ▸ **Quitar ruido**.
Quitar líneas	Haga clic en **Efectos** ▸ **Transformar** ▸ **Desentrelazar**. Este procedimiento aplica el efecto destructivamente. Para aplicar el efecto de forma no destructiva, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, haga clic en el botón **Añadir efecto** y seleccione **Transformar** ▸ **Desentrelazar**.

Corrección de ojos rojos

El efecto de ojos rojos que aparece en algunas fotografías puede eliminarse. Este efecto se produce cuando la luz de un flash se refleja en el fondo del ojo de una persona.



Corrección del efecto de ojos rojos en una fotografía

Para quitar el efecto de ojos rojos

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Corrección de ojos rojos** .

2 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño** para ajustar el tamaño del pincel a los ojos.

3 Haga clic en el ojo para eliminar los píxeles rojos.

También es posible

Cambiar el nivel de tolerancia	En la barra de propiedades, elija un valor del cuadro de lista **Tolerancia**.
Cambiar la forma del pincel	En la barra de propiedades, elija una forma de pincel en el selector **Forma de la plumilla**.
Ajustar la transparencia de la pincelada	Mantenga presionada las teclas **Option** y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón del ratón para que se muestre el deslizador de transparencia.
Ajustar el fundido de la pincelada	Mantenga presionada las teclas **Comando** + **Option**, y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón principal del ratón para que se muestre el deslizador de fundido.
Utilizar la presión de un lápiz digital para controlar la cantidad de efecto	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.

El valor predeterminado de **Tolerancia** corrige el efecto de ojos rojos en la mayoría de las fotos; no obstante, si resulta difícil aislar el área de los ojos y el sujeto presenta tonos rojos en el rostro, quizá sea preferible reducir el valor de **Tolerancia** para diferenciar el rojo de los ojos del tono de la piel.

La herramienta **Corrección de ojos rojos** puede utilizarse con imágenes en modo de color Con paleta, Lab, RGB, y CMYK.

Para aumentar rápidamente el tamaño del área de los ojos, abra el menú lateral **Zoom** y arrastre el cursor en la ventana de imagen hasta que el rectángulo de zoom rodee el área de los ojos.

Para ajustar el tamaño del pincel mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor por la ventana de imagen.

Eliminar marcas de polvo y arañazos

Corel PHOTO-PAINT ofrece distintas maneras de mejorar rápidamente el aspecto de una imagen que presenta pequeñas marcas de polvo y arañazos. Puede aplicar un filtro a toda la imagen, o si una imagen tiene uno o varios arañazos en un área concreta, puede crear una máscara alrededor de los arañazos y aplicar el filtro a las áreas editables.

El filtro elimina el contraste entre los píxeles que superan el umbral de contraste establecido. Puede definirse un radio para determinar cuántos píxeles se verán afectados por los cambios. La configuración que se elija dependerá del tamaño de la mancha y del área circundante. Por ejemplo, si hay un arañazo blanco de 1 o 2 píxeles de ancho sobre un fondo oscuro, puede establecer un radio de 2 o 3 píxeles y definir un umbral de contraste superior al indicado para un fondo claro.

También puede quitar las imperfecciones de una imagen, como por ejemplo rasguños, marcas de arañazos y arrugas, mezclando las texturas y los colores de la misma. Al igual que con el filtro, deberá elegir el rango de píxeles necesario para retocar la imagen en función del tamaño de la corrección y del área que la rodea.

Si el arañazo o la mancha es bastante grande o se encuentra en un área de la imagen de color y textura variados, como las hojas de un árbol, obtendrá mejores resultados clonando áreas de la imagen. Si desea obtener información sobre la clonación, consulte la sección "Clonar áreas de la imagen" en la página 149.

Para quitar marcas de polvo y arañazos en toda la imagen

1. Haga clic en **Efectos** ▸ **Corrección** ▸ **Polvo y arañazos**.
2. Ajuste los deslizadores siguientes:
   - **Radio**: permite definir el rango de píxeles utilizado para producir el efecto. Defina un radio lo más bajo posible si desea conservar el detalle de la imagen.
   - **Umbral**: permite definir la cantidad de reducción de ruido. Defina un umbral lo más alto posible si desea conservar el detalle de la imagen.



Con el filtro Polvo y arañazos se eliminan pequeñas marcas de polvo y arañazos de una imagen.

Para quitar marcas de arañazos en parte de la imagen

1. Defina un área editable que incluya las marcas de arañazos.
2. Haga clic en **Efectos** ▸ **Corrección** ▸ **Polvo y arañazos**.

3 Ajuste los deslizadores siguientes:

- **Radio**: permite definir el rango de píxeles utilizado para producir el efecto. Defina un radio lo más bajo posible si desea conservar el detalle de la imagen.
- **Umbral**: permite definir la cantidad de reducción de ruido. Defina un umbral lo más alto posible si desea conservar el detalle de la imagen.



Para eliminar arañazos de áreas específicas, basta con rodear el arañazo con una máscara antes de aplicar el filtro Polvo y arañazos. La presencia de una máscara se indica con una superposición de color rojo o una línea discontinua.

Para definir un área editable que incluya la marca de arañazos, puede utilizar la herramienta **Máscara pincel**. Elija un tamaño de plumilla más ancho que la marca de arañazos para poder pasar sobre ella fácilmente. Si desea obtener información sobre la herramienta **Máscara pincel**, consulte la sección "Para definir un área editable por medio de la herramienta Máscara mano alzada" en la página 279.

El fundido del borde del área editable puede mejorar los resultados, ya que se suaviza la transición entre las áreas reparadas y la imagen original. Si desea obtener información sobre el fundido, consulte la sección "Para fundir los bordes de un objeto" en la página 435.

Para quitar las imperfecciones de una imagen mezclando la textura y el color

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

2 Elija una plumilla en el selector **Forma de la plumilla**.

3 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de plumilla** para especificar el tamaño de la plumilla.

4 Elija un valor en el cuadro de lista **Fuerza** para establecer la intensidad del efecto.

5 Trace pinceladas en la ventana de imagen para aplicar el efecto.



Puede quitar las imperfecciones de una imagen mezclando las texturas y los colores con la herramienta Pincel de retoque.

También es posible

Aplicar el efecto al objeto y al fondo a la vez	Haga clic en el botón **Fusionar origen** de la barra de propiedades.
Cambiar el tamaño del pincel	Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra el cursor en la ventana de imagen. Suelte la tecla cuando la plumilla alcance el tamaño deseado.
Ajustar la transparencia de la pincelada	Mantenga presionada las teclas **Option** y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón del ratón para que se muestre el deslizador de transparencia.
Ajustar el fundido de la pincelada	Mantenga presionada las teclas **Comando** + **Option**, y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón principal del ratón para que se muestre el deslizador de fundido.
Utilizar la presión de un lápiz digital para controlar la cantidad de efecto	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.

Puede usar la herramienta **Pincel de retoque** en imágenes en los modos de color escala de grises, duotono, Lab, RGB y CMYK.

Puede seleccionar rápidamente una forma redonda o cuadrada para el pincel haciendo clic en el botón **Plumilla redonda** o **Plumilla cuadrada** de la barra de propiedades.

Clonar áreas de la imagen

Puede copiar píxeles de un área de la imagen en otra para cubrir los elementos dañados o innecesarios de ésta. Por ejemplo, para solucionar rasgaduras o eliminar a una persona de una imagen pueden aplicarse píxeles clonados sobre el área que se va a eliminar. También es posible clonar los elementos que se desee de una imagen y aplicarlos a otra área de la imagen o a otra imagen. Si se clona un objeto, las áreas recién clonadas se añaden al objeto activo. Además, pueden crearse imágenes abstractas a partir de los píxeles muestreados de una imagen original.

Al comenzar la clonación, en la ventana de imagen aparecen dos pinceles: un pincel de punto de origen y un pincel de clonación que aplica los píxeles copiados del punto de origen. En el pincel de punto de origen aparece un puntero con forma de cruz para distinguirlo del pincel de clonación. El pincel de punto de origen se desplaza con respecto al pincel de clonación a medida que se arrastra el cursor por la imagen.



Aquí se ha utilizado la herramienta Clonar para eliminar el collar de la mujer.

También puede corregir imperfecciones sin problemas pintando con texturas muestreadas que coincidan con el color del área circundante. El pincel de punto de origen muestrea la textura del punto de origen. El pincel de punto de destino aplica la textura muestreada, haciéndola coincidir con el color del área circundante. Puede restablecer el punto de origen, así como utilizar el mismo punto de origen para pinceladas consecutivas.



Se han eliminado algunas imperfecciones de la cara de la chica de la izquierda, pintando con una textura muestreada.

Para clonar un objeto o un área de la imagen

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Clonar** .
2. Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de clonación y, a continuación, elija un tipo de clonación.
3. Especifique la configuración que desee en la Barra de propiedades.
4. Haga clic en la imagen para definir el punto de origen de la clonación.
   Si desea cambiar la posición del punto de origen de la clonación, haga clic con control en el área que desee clonar.
5. Arrastre el pincel de clonación por la ventana de imagen para aplicar los píxeles del punto de origen.

También es posible

Crear áreas abstractas en la imagen con los píxeles muestreados en el punto de origen	Haga clic en **Clonar impresionismo** o **Clonar puntillismo** en el selector **Pincel** antes de arrastrar el cursor por la ventana de imagen.
Crear varias clonaciones de un objeto	Haga clic en el botón **Conmutar Acumulativo** de la barra **Atributos de trazo** que aparece en el inspector **Configuración de pincel**. Esta opción sólo está disponible con algunas de las herramientas **Efecto** y con la herramienta **Clonar**. Si el inspector **Configuración de pincel** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**.
Clonar un objeto y el fondo simultáneamente	Haga clic en el botón **Conmutar Fusionar origen** de la barra **Atributos de pincelada** que aparece en el inspector **Configuración de pincel**. Esta opción sólo está disponible cuando el botón **Conmutar Acumulativo** está desactivado.
Clonar con patrones simétricos	Haga clic en el botón **Simetría** en la barra de herramientas y seleccione la configuración que desea en la barra **Simetría** antes de arrastrarla a la ventana de la imagen.

También es posible

	Si desea obtener más información sobre la barra **Simetría**, consulte la sección "Para pintar patrones simétricos" en la página 332.
Cambiar el tamaño de la plumilla	Mantenga pulsada la tecla **Mayús** y arrastre hacia el centro de la plumilla o alejándose de él.
Ajustar la transparencia de la pincelada	Mantenga presionada las teclas **Option** y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón del ratón para que se muestre el deslizador de transparencia.
Ajustar el fundido de la pincelada	Mantenga presionada las teclas **Comando** + **Option**, y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón principal del ratón para que se muestre el deslizador de transparencia.
Usar el mismo punto de origen que la última pincelada	Mantenga pulsadas las teclas **Mayús** + **Option** y arrastre en la ventana de la imagen.
Limitar la pincelada a una línea recta	Mantenga pulsada la tecla **Comando** y arrastre en la ventana de la imagen. Para cambiar la dirección (de vertical a horizontal o viceversa), mantenga pulsada la tecla **Mayús**.
Clonar una línea recta entre dos puntos marcados	Haga clic con control para establecer el punto de origen e iniciar la clonación. Mantenga presionada la tecla **Comando** + **Option** + **Mayús** y haga clic en la ventana de imagen para clonar una línea recta.

Para retocar áreas de la imagen con una textura muestreada

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

2 Especifique la configuración que desee en la Barra de propiedades.

3 Haga clic en la imagen para definir un punto de origen y tomar la muestra de textura que desee.
Si desea restablecer el punto de origen, haga clic con control en el área que desee samplear.

4 Desplácese por el área que desee cubrir.

También es posible

Usar el mismo punto de origen que la última pincelada	Mantenga pulsadas las teclas **Mayús** + **Option** y arrastre en la ventana de la imagen.
Cambiar el tamaño de la plumilla	Mantenga pulsada la tecla **Mayús** y arrastre hacia el centro de la plumilla o alejándose de él.
Modificar los atributos del pincel	Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**, haga clic en la flecha hacia abajo en las barras disponibles de la del

También es posible	
	inspector **Configuración de pincel** y especifique valores para los atributos que desee.
Clonar con patrones simétricos	Haga clic en el botón **Simetría** en la barra de herramientas y seleccione la configuración que desea en la barra **Simetría** antes de arrastrarla a la ventana de la imagen. Si desea obtener más información sobre la barra **Simetría**, consulte la sección "Para pintar patrones simétricos" en la página 332.
Mejorar el rendimiento de la herramienta	En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Previsualización en tiempo real** para desactivar esta opción. El efecto de desactivar la previsualización solo se aprecia con plumillas grandes.

Perfilar imágenes

Es posible perfilar imágenes para aumentar el contraste, mejorar los bordes de la imagen o reducir el sombreado. Para perfilar una imagen o el área editable de una imagen, pueden utilizarse filtros o pinceladas. También pueden aplicarse filtros utilizando lentes. Si desea obtener más información sobre las lentes, consulte la sección "Crear lentes" en la página 187. El perfilado se realiza normalmente después de ajustar el color y el tono de la imagen, y tras volver a muestrearla o cambiar su tamaño.



El perfilado resalta más detalles de la imagen.

Para perfilar una imagen aplicando un filtro

1. Haga clic en **Efectos** ▸ **Corrección** ▸ **Ajustar perfilado**.
2. Mueva el deslizador **Porcentaje** para definir la cantidad de perfilado que se aplica cada vez que se hace clic en un botón de miniatura.
3. Haga clic en cualquiera de los botones de miniatura siguientes:

- **Desperfilar máscara**: permite acentuar el detalle de los bordes y dar nitidez a las áreas desenfocadas de la imagen sin quitar las áreas de baja frecuencia.
- **Desperfilado adaptable**: permite acentuar el detalle de los bordes al analizar los valores de los píxeles adyacentes. Aunque este filtro permite conservar el detalle en casi todas las imágenes, su efecto se aprecia mejor en imágenes de alta resolución.
- **Perfilar**: permite acentuar los bordes de la imagen mediante el enfoque de las áreas menos nítidas y el aumento del contraste entre los píxeles adyacentes. Mueva el deslizador **Fondo** para establecer el umbral del efecto. Con los valores bajos aumenta el número de píxeles que se ven afectados por el efecto de perfilado.
- **Perfilado direccional**: permite mejorar los bordes de una imagen sin crear un efecto granulado.

También es posible

Quitar sombras	Haga clic en **Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Paso alto**. El filtro Paso alto quita sombras y detalle a la imagen para darle un aspecto brillante al enfatizar los resaltes y las áreas luminosas. Sin embargo, también puede afectar al color y al tono de la imagen.

El filtro **Desperfilar máscara** proporciona mejores resultados en la mayoría de fotografías.

Casi todos los filtros de perfilado funcionan con todos los modos de color, excepto con RGB de 48 bits, escala de grises de 16 bits, con paleta y blanco y negro. El filtro **Perfilar** permite utilizar todos los modos de color a excepción de los modos Con paleta y Blanco y negro..

Para acceder a cada uno de los filtros de perfilado por separado, haga clic en **Efectos** ▸ **Perfilar** y después en un filtro.

Este procedimiento puede utilizarse para perfilar el área editable de una imagen.

Para perfilar las áreas seleccionadas aplicando pinceladas

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Efecto** .
2. En la barra de propiedades, abra el selector **Pincel**, haga clic en **Perfilar** y, a continuación, seleccione un pincel.
3. Elija una plumilla en el selector **Forma de la plumilla**.
4. Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de plumilla** para especificar el tamaño de la plumilla.
5. Desplácese por un área de la imagen utilizando el método de arrastre.

Puede seleccionar rápidamente una forma redonda o cuadrada para el pincel haciendo clic en el botón **Plumilla redonda** o **Plumilla cuadrada** de la barra de propiedades.

Para aplicar el efecto de perfilado con patrones simétricos, haga clic en el botón **Simetría** de la barra de herramientas y seleccione la configuración que desea en la barra **Simetría** antes de arrastrarla a la ventana de la imagen. Si desea obtener más información sobre la barra **Simetría**, consulte la sección "Para pintar patrones simétricos" en la página 332.

Eliminar ruido e imperfecciones de las imágenes JPEG

Las imperfecciones de la compresión JPEG, que se deben a diferentes procesos implicados en la captura o el guardado de imágenes, reducen la calidad de la imagen y degradan el color. Corel PHOTO-PAINT utiliza técnicas avanzadas de aprendizaje automático que ayudan a reducir las imperfecciones de la compresión JPEG y a recuperar los detalles de las imágenes.



(izquierda) Imagen con bandas y degradación del color distintivas; (derecha) Las técnicas de inteligencia artificial reducen el efecto pixelado y recuperan los detalles y el color de la imagen.

Para eliminar ruido e imperfecciones de una imagen JPEG

- Haga clic en **Objeto** ▸ **Quitar imperfecciones JPEG**.

Quitar el fondo de la imagen

Corel PHOTO-PAINT ofrece una serie de herramientas y características para ayudarle a eliminar el fondo de las fotos, incluyendo el **Lab de recorte**, la herramienta **Máscara de selección inteligente** y la herramienta **Borrador** .

Para una rápida introducción al **Lab de recorte** y a la herramienta **Máscara de selección inteligente**, consulte el siguiente vídeo.

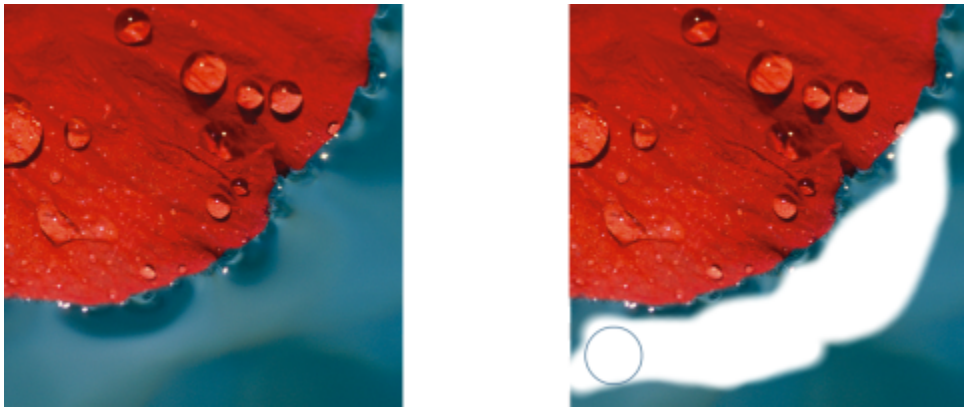
Para obtener más información sobre la herramienta **Lab de recorte** y **Máscara de selección inteligente**, consulte la sección "Recortar imágenes" en la página 297 y "Para definir una zona editable basada en el borde de una forma o área" en la página 281.

Si desea obtener información sobre la herramienta **Borrador**, consulte la sección "Borrar áreas de la imagen" en la página 154.

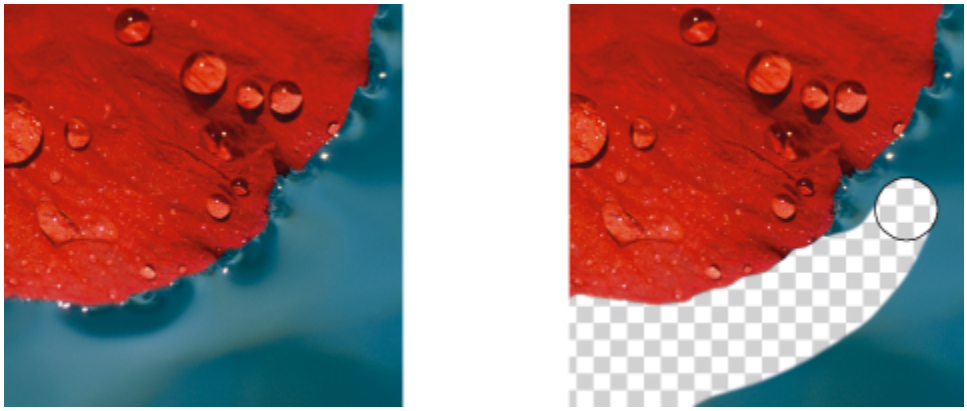
Para obtener más información sobre las distintas herramientas de máscara que puede utilizar para aislar y eliminar el fondo de las fotos, consulte la sección "Máscaras" en la página 275.

Borrar áreas de la imagen

Puede editar imágenes y objetos borrando áreas. Por ejemplo, puede borrarse parte de un objeto para modificar su forma o revelar más áreas de la capa inferior. También se pueden borrar áreas del fondo de la imagen o borrar parte de la última acción aplicada a la imagen.



La herramienta Borrador se utilizaba para borrar áreas del fondo y revelar el color secundario.



El fondo se convertía primero en objeto y, a continuación, se utilizaba la herramienta Borrador para borrar áreas del fondo, haciéndolas totalmente transparentes.

Las herramientas utilizadas para borrar comparten muchos valores de configuración con los pinceles, lo que significa que es posible controlar el tamaño, la forma y la transparencia para crear efectos únicos. Por ejemplo, puede aplicar un relleno de mapa de bits a toda la imagen, aumentar el valor de transparencia de la herramienta Borrador o crear un efecto superpuesto borrando parcialmente el relleno (última acción realizada). También puede borrar áreas de la imagen en función del color. El color secundario sustituye al color principal que se borre.

Para borrar áreas de la imagen

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Seleccione un objeto.
- Seleccione la capa de fondo.

2 Haga clic en la herramienta **Borrador** .

3 Especifique la configuración que desee en la Barra de propiedades.

4 Desplácese por el área que desee borrar utilizando el método de arrastre.

Al borrar partes de un objeto, se revelan el objeto que hay debajo o el fondo.

Al borrar el fondo, se revela el color secundario. Para hacer totalmente transparente las áreas borradas, cree primero un objeto desde el fondo. Para ello, haga clic en **Objeto** ▸ **Crear** ▸ **Desde fondo**.

Para conservar la forma de un objeto, active el botón **Bloquear transparencia** en el inspector **Objetos**. Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

Para ajustar de forma interactiva la transparencia, mantenga presionada la tecla **Option** y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón del ratón para que se muestre el deslizador de transparencia.

Para ajustar de forma interactiva el fundido, mantenga presionada las teclas **Comando** + **Option**, y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón principal del ratón para que se muestre el deslizador de fundido.

Para borrar con patrones simétricos, haga clic en el botón **Simetría** en la barra de herramientas y seleccione la configuración que desea en la barra **Simetría** antes de arrastrarla a la ventana de la imagen. Si desea obtener más información sobre la barra **Simetría**, consulte la sección "Para pintar patrones simétricos" en la página 332.

Para borrar la última acción aplicada a una imagen

1. En la caja de herramientas, haga clic en el **Pincel deshacer**.
2. Especifique la configuración que desee en la Barra de propiedades.
3. Desplácese por el área que desee borrar utilizando el método de arrastre.

Si desea borrar la última acción por completo, haga clic en **Editar** ▸ **Deshacer**. Si desea obtener más información sobre cómo deshacer acciones, consulte la sección "Deshacer y rehacer" en la página 95.

También es posible borrar la última acción aplicada a un objeto, pero para borrar el objeto es necesario utilizar la herramienta **Borrador**.

Para ajustar de forma interactiva la transparencia, mantenga presionada la tecla **Option** y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón del ratón para que se muestre el deslizador de transparencia.

Para ajustar de forma interactiva el fundido, mantenga presionada las teclas **Comando** + **Option**, y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón principal del ratón para que se muestre el deslizador de fundido.

Para reemplazar el color principal por el color secundario

1. En la caja de herramienta, haga clic en la herramienta **Pincel de reemplazar color**.
2. En la barra de propiedades, elija una forma de plumilla en el selector **Forma de la plumilla**.
3. Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia** para especificar la tolerancia al color basada en la similitud de los colores.
4. En el área de control de color de la caja de herramientas, haga doble clic en la muestra de color **Principal** y elija un color.
5. Desplácese por la ventana de imagen.

Para seleccionar en la imagen un color principal, haga clic en la herramienta **Cuentagotas** y, a continuación, en un color de la ventana de imagen. El color seleccionado aparece en la muestra de color **Principal**.

Puede seleccionar rápidamente una forma redonda o cuadrada para el pincel haciendo clic en el botón **Plumilla redonda** o **Plumilla cuadrada** de la barra de propiedades.

Para ajustar de forma interactiva la transparencia, mantenga presionada la tecla **Option** y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón del ratón para que se muestre el deslizador de transparencia.

Para ajustar de forma interactiva el fundido, mantenga presionada las teclas **Comando** + **Option**, y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón principal del ratón para que se muestre el deslizador de fundido.

Difuminar, manchar y mezclar colores

Es posible difuminar, manchar o mezclar la pintura de una imagen. La acción de difuminar produce un efecto similar al que se obtiene cuando se pasa el dedo por pintura fresca. El efecto de manchar es el mismo que al frotar el dedo en un dibujo al pastel. La acción de mezclar suaviza la transición entre colores o bordes duros. Se puede difuminar, manchar o mezclar los colores de la imagen completa o del área editable que se defina. Si desea obtener más información sobre la definición de un área editable, consulte la sección "Definir áreas editables" en la página 277.



Se ha utilizado la herramienta Difuminar para alterar las formas que rodean la estrella.

Para difuminar, manchar o mezclar los colores de una imagen

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

2 En la barra de propiedades, abra el selector **Pincel** y seleccione una de las siguientes categorías de pinceles:
- **Difuminar**
- **Manchar**
- **Mezcla**

3 Mantenga abierto el **selector Pincel** y seleccione un pincel.

4 Elija una plumilla en el selector **Forma de la plumilla** de la barra de propiedades.

5 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de plumilla** para especificar el tamaño de la plumilla.

6 Desplácese por la ventana de imagen.

También es posible

Aumentar el efecto del pincel en un área sin necesidad de hacer clic sobre ella varias veces	Haga clic en el botón **Acumulativo**  de la barra **Atributos de trazo** del inspector **Configuración de pincel**. Esta opción sólo está disponible con algunas de las herramientas **Efecto** y con la herramienta **Clonar**. Si el inspector **Configuración de pincel** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**.
Aplicar el efecto a un objeto y al fondo a la vez	Haga clic en el botón **Fusionar origen**  de la barra **Atributos de pincelada** del inspector **Configuración de pincel**. Esta opción sólo está disponible cuando el botón **Acumulativo** está desactivado.
Ajustar la transparencia de la pincelada	Mantenga presionada las teclas **Option** y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón del ratón para que se muestre el deslizador de transparencia.
Ajustar el fundido de la pincelada	Mantenga presionada las teclas **Comando** + **Option**, y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón principal del ratón para que se muestre el deslizador de fundido.
Aplicar efectos de pincel con patrones simétricos	Haga clic en el botón **Simetría**  en la barra de herramientas y seleccione la configuración que desea en la barra **Simetría** antes de arrastrarla a la ventana de la imagen. Si desea obtener más información sobre la barra **Simetría**, consulte la sección "Para pintar patrones simétricos" en la página 332.



Puede seleccionar rápidamente una forma redonda o cuadrada para el pincel haciendo clic en el botón **Plumilla redonda** o **Plumilla cuadrada**  de la barra de propiedades.



Ajustar color y tono

Para mejorar la calidad de una imagen, puede ajustar el color y el tono de la imagen. Puede corregir matices de color, equilibrar el exceso de oscuridad o claridad y alterar colores específicos.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Herramientas y efectos de ajuste de color" (página 159)
- "Inspector Ajustes" (página 161)
- "Histogramas" (página 166)
- "Ajustes automáticos" (página 167)
- "Filtros de ajuste" (página 168)
- "Aplicar, administrar y crear ajustes preestablecidos" (página 179)
- "Ajustar el color y tono mediante efectos de pincelada" (página 182)
- "Canales de color" (página 183)

Herramientas y efectos de ajuste de color

Corel PHOTO-PAINT proporciona herramientas y filtros, también conocidos como ajustes o efectos de ajuste, para cambiar el color y el tono de las imágenes. La modificación del color y el tono se realiza mediante la corrección de elementos como el matiz, la saturación, el brillo, el contraste o la intensidad. Puede aplicar un filtro de ajuste directamente a la imagen para editar el color y el tono de toda la imagen. Como alternativa, puede aplicar una lente que haya en otra capa de objeto y que se puede editar sin cambiar la imagen original. Si desea obtener más información sobre lentes, consulte la sección "Lentes" en la página 187.

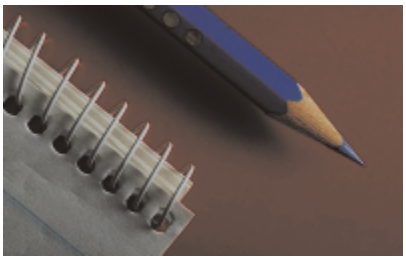
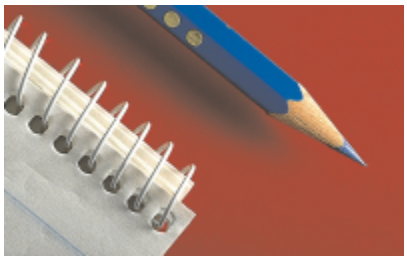
Inspector Ajustes

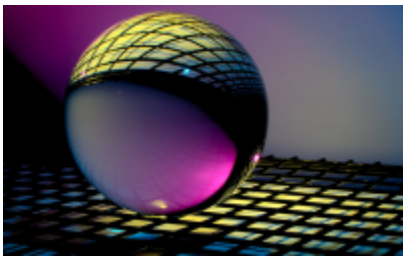
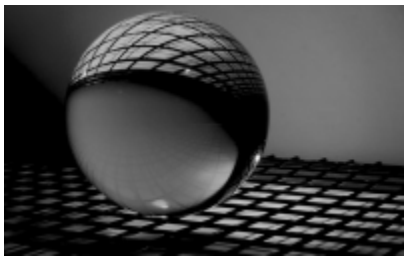
El Inspector **Ajustes** es su primera parada para realizar ajustes en la imagen. Le permite aplicar todos los ajustes de forma no destructiva conforme ve los cambios en contexto. Además, puede utilizar el modo de ajuste local para editar solo zonas específicas de una imagen. Si desea obtener más información, consulte "Inspector Ajustes" en la página 161.

Filtros de ajuste

También se puede acceder a todos los filtros de ajuste desde el menú **Ajustar**.

En la siguiente tabla se muestran los filtros que se pueden utilizar para ajustar imágenes.

Para ajustar	Utilice los filtros siguientes
	
Exposición, sombras, medios tonos y resaltes	Niveles automáticos, Curva tonal, Gamma, Muestra y destino, Curva tonal automática, Ecualizar
	
Todo el color	Equilibrio de blanco, Equilibrio de colores, Mezclador de canales
	
Colores específicos	Color selectivo, Reemplazar colores
	
Imágenes apagadas sin contraste	Luz, Niveles

Para ajustar	Utilice los filtros siguientes
	
Saturación	Matiz/Saturación/Luminosidad, Desaturar

Ciertos filtros ajustan la imagen de manera automática, en tanto que otros permiten distintos grados de control. Por ejemplo, el filtro **Curva tonal automática** ajusta el rango tonal de todos los canales de manera automática, mientras que el filtro **Curva tonal** permite utilizar canales de color independientes para detectar y ajustar el tono o color. Los filtros más avanzados, como **Curva tonal** y **Niveles**, son muy precisos y pueden corregir diversos problemas, pero su uso requiere práctica.

Si desea obtener más información sobre los filtros de ajuste, consulte la sección "Filtros de ajuste" en la página 168.

Laboratorio de ajuste de imagen.

El Laboratorio de ajuste de imagen se ha eliminado, y ahora se puede acceder a sus ajustes desde los filtros de ajuste **Equilibrio de blanco** y **Luz** del inspector **Ajustes**.

Efectos de pincel

Puede utilizar efectos de pincel para ajustar el color y el tono de las imágenes. Si desea obtener más información, consulte la sección "Ajustar el color y tono mediante efectos de pincelada" en la página 182.

Inspector Ajustes

El inspector **Ajustes** le permite aplicar un solo ajuste de color o varios ajustes a medida que ve los cambios en la ventana de la imagen. Los ajustes no son destructivos, por lo que puede experimentar para obtener los resultados deseados mostrándolos u ocultándolos.

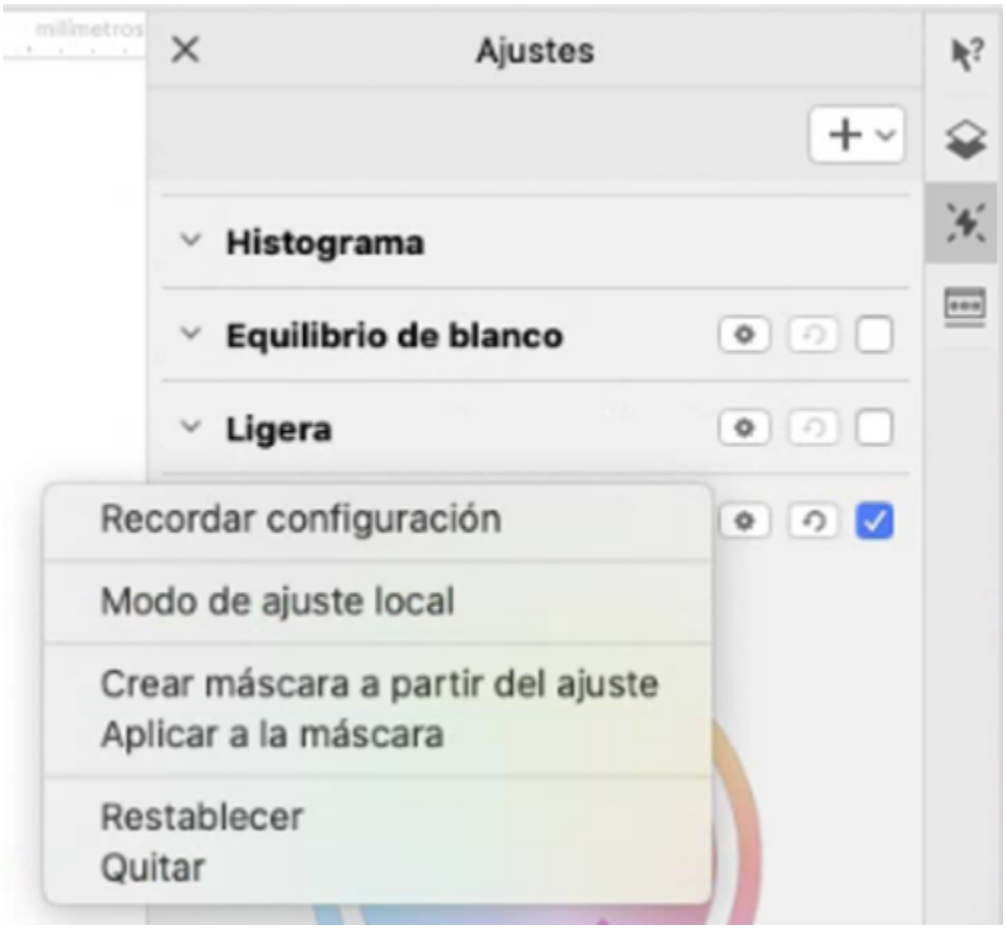
Los ajustes **Histograma**, **Equilibrio de blanco** y **Luz** se muestran de forma predeterminada en el inspector **Ajustes**, pero puede añadir más ajustes en cualquier momento. También puede eliminar ajustes.



El inspector Ajustes le permite acceder a los ajustes más utilizados.

El inspector **Ajustes** cuenta con un histograma que puede utilizar para evaluar y ajustar el color y el tono. Por ejemplo, un histograma puede ayudarle a detectar detalles ocultos en una fotografía demasiado oscura debido a una subexposición (fotografía tomada con luz insuficiente). Si desea obtener información sobre el uso del histograma, consulte la sección "Histogramas" en la página 166.

Si no le gustan los resultados de un ajuste, puede restaurar su configuración predeterminada. Si está satisfecho con un ajuste, puede recordar su configuración para que pueda aplicarla a otra imagen. Mientras trabaja en el inspector **Ajustes**, tiene acceso a todas las herramientas de máscara y otras herramientas de edición para que pueda ajustar las zonas que desee. Por ejemplo, puede cambiar la zona en la que se aplica un ajuste mediante la creación de una máscara y la aplicación del ajuste en la zona editable recién definida. Además, puede crear una máscara de las zonas afectadas por un ajuste para que pueda volver a utilizarla cuando aplique otros ajustes.



El botón Preferencias a la derecha del nombre de un ajuste le da acceso a funciones adicionales.

Para aplicar ajustes solo a zonas específicas de una imagen, puede utilizar el modo de ajuste local, que activa la herramienta **Máscara pincel** y le permite pintar sobre zonas problemáticas. También se pueden utilizar otras herramientas de máscara en el modo de ajuste local.



Una imagen con el ajuste Luz aplicado solo en a una zona específica (derecha)

Si suele usar los mismos ajustes y desea poder acceder fácilmente a ellos para las imágenes con las que trabaja, puede optar por mostrarlos de forma predeterminada en el inspector **Ajustes**.

Para aplicar un ajuste

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Seleccione el fondo: para aplicar un ajuste a la capa de fondo
- Defina una zona editable para aplicar un ajuste a una zona de la imagen.
- Seleccione un objeto para aplicar un ajuste a un objeto.

2 En el inspector **Ajustes** , haga clic en el botón **Añadir ajuste** y seleccione un ajuste.

Si el inspector **Ajustes** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Ajustes**.

3 Seleccione la configuración de ajuste que desee.

También es posible

Mostrar y ocultar un ajuste	Active o desactive la casilla de verificación situada a la derecha del nombre del ajuste.
Restablecer los valores predeterminados del ajuste	Haga clic en el botón **Restablecer**, situado a la derecha del nombre del ajuste.
Recordar los ajustes para su uso posterior	Haga clic en el botón **Preferencias** y, a continuación, haga clic en **Recordar configuración.**
Eliminar un ajuste de el inspector **Ajustes**	Haga clic en el botón **Preferencias**, y haga clic en **Eliminar**.

Para cambiar la zona en la que se aplica un ajuste

1 Con una herramienta de máscara, defina un área editable a la que desea aplicar el ajuste.

2 En el inspector **Ajustes**, en el área de ajuste, haga clic en el botón **Preferencias** , y haga clic en **Aplicar en máscara**.



(izquierda) El ajuste Reemplazar colores se ha aplicado en la imagen. (derecha) El ajuste se limitó a una zona rectangular editable.

Para crear una máscara a partir de un ajuste aplicado

1 En el inspector **Ajustes**, haga clic en el ajuste desde el que desea crear una máscara.

2 Haga clic en el botón **Preferencias** , y haga clic en **Crear máscara a partir de ajuste**.



(izquierda) El ajuste Reemplazar colores se ha aplicado en la imagen. (derecha) Se ha creado una máscara a partir de las zonas en las que se aplicó el ajuste.

Para aplicar un ajuste local

1 En el inspector **Ajustes**, vaya al ajuste que desea aplicar a una zona específica de la imagen.

2 Haga clic en el botón **Preferencias**, y haga clic en **Modo de ajuste local**.
Se activa la herramienta **Máscara pincel**.

3 Seleccione la configuración de ajuste que desee.

4 Pinte sobre las zonas que desea ajustar.
Para aplicar el ajuste en varios trazos, haga clic en el botón **Aditivo** en la barra de propiedades después del primer trazo.

5 Ajuste de forma precisa los ajustes si es necesario.

6 Pulse Comando y haga clic en el botón **Mostrar ajuste** a la derecha del botón **Preferencias** para salir del modo de ajuste local.

También puede usar otras herramientas de máscara en el modo de ajuste local además de comandos del menú **Máscara** como **Máscara a partir de objeto**, **Máscara a partir de trayecto**, **Invertir máscara**, **Quitar máscara**, **Superposición de máscaras.**, **Recuadro de máscara** y **Aplicar selección inteligente a máscara**.

También puede salir del modo de ajuste local haciendo clic en cualquier herramienta excepto **Zoom**, **Panorámica** y las herramientas de máscara.

Para elegir qué ajustes mostrar de forma predeterminada en el inspector Ajustes

1 En el inspector **Ajustes**, haga clic en el botón **Añadir ajuste** y haga clic en **Mostrar de forma predeterminada**.

2 En el cuadro de diálogo **Preferencias**, active las casillas de verificación de los ajustes que desea mostrar de forma predeterminada en el inspector **Ajustes** y haga clic en **Aceptar**.

Copiar y aplanar ajustes

Los ajustes aplicados a una imagen u objeto se pueden copiar y pegar en otra imagen u objeto. Los ajustes de copia y pegado pueden resultar especialmente útiles en el caso de las imágenes compuestas.

Cuando esté satisfecho con los ajustes realizados, puede aplanarlos para aplicarlos a la imagen o al objeto de forma permanente. Aplanar los ajustes reduce el tamaño del archivo de imagen y mejora el rendimiento de algunas herramientas, como la herramienta Pincel.

Para copiar ajustes

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Para copiar los ajustes de una imagen, asegúrese de que no hay objetos seleccionados.
- Para copiar ajustes de un objeto, seleccione el objeto en cuestión.

2 Haga clic en **Ajustar** ▸ **Copiar ajustes**.

3 Haga clic en otra imagen o seleccione otro objeto.

4 Haga clic en **Ajustar** ▸ **Pegar ajustes**.



El comando **Copiar ajustes** no está disponible si no se han aplicado ajustes.

El comando **Pegar ajustes** no está disponible si no se ha copiado ningún ajuste.



También se pueden copiar ajustes de una imagen u objeto haciendo clic con control en la imagen u objeto y haciendo clic en **Copiar ajustes**.

También se pueden pegar ajustes en otra imagen u objeto haciendo clic con control en la imagen u objeto y haciendo clic en **Pegar ajustes**.

Para aplanar ajustes

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Para aplanar todos los ajustes realizados en una imagen, asegúrese de que no hay objetos seleccionados.
- Para aplanar todos los ajustes realizados en un objeto, seleccione el objeto en cuestión.

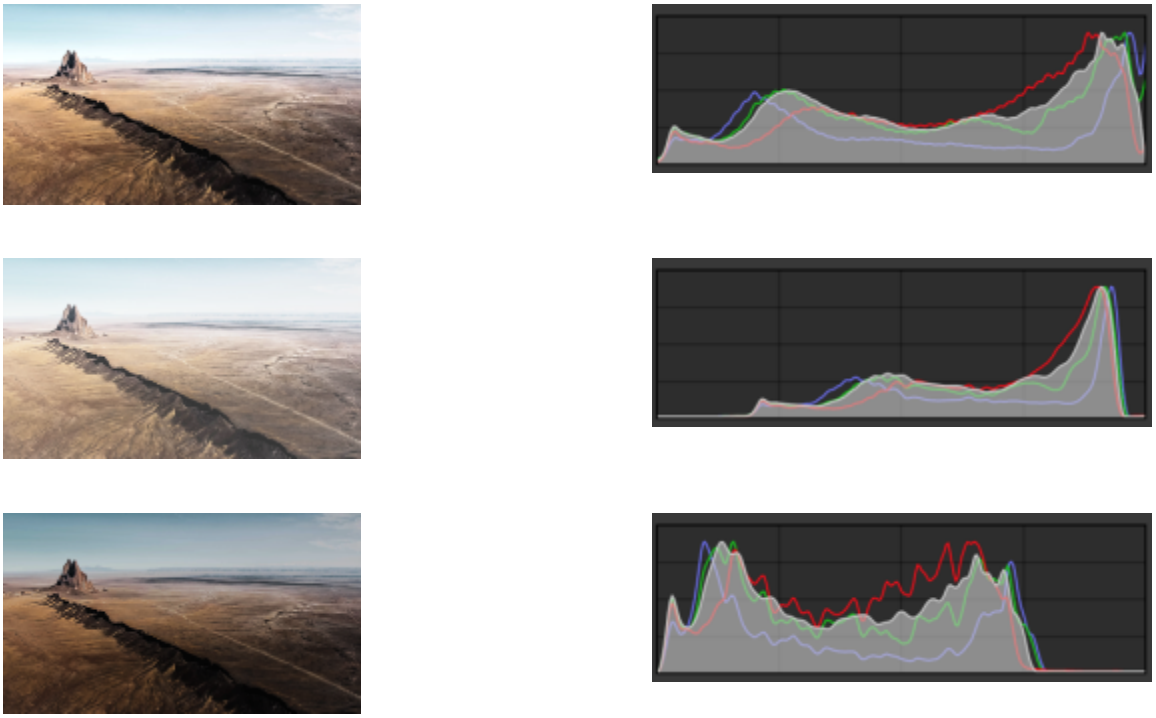
2 En la parte inferior del inspector **Ajustes** (**Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Ajustes**), haga clic en el botón **Aplanar**.

Histogramas

Un histograma le permite ver el rango tonal de una imagen para ayudarle a evaluar y ajustar el color y el tono. Por ejemplo, un histograma puede ayudarle a detectar detalles ocultos en una fotografía demasiado oscura debido a una subexposición (fotografía tomada con luz insuficiente).

El histograma es un diagrama de barras horizontales que registra los valores de brillo de los píxeles de la imagen en una escala de 0 (oscuro) a 255 (claro). La parte izquierda del histograma representa las sombras de una imagen, la central representa los medios tonos y la parte derecha representa los resaltes. La altura de los valores indica el número de píxeles que hay en cada nivel de brillo. Por ejemplo, un gran número de píxeles en sombra (parte izquierda del histograma) indica la presencia de detalle en las áreas oscuras de una imagen.

Un histograma está disponible en el inspector **Ajustes** y también con los siguientes filtros:
- Niveles (anteriormente denominado Mejora del contraste)
- Ecualizar (anteriormente denominado Ecualización de histograma)
- Muestra y destino (anteriormente denominado Proporción muestra/destino)
- Curva tonal



Cada una de las fotografías que se exponen arriba tiene una exposición distinta: normal (arriba), sobreexposición (medio) y subexposición (abajo). Los histogramas de cada fotografía (a la derecha) muestran la distribución de los píxeles, de oscuros a claros. En una fotografía con exposición normal, los píxeles están distribuidos de forma más uniforme por todo el rango tonal.

Para utilizar el histograma en el inspector Ajustes

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Ajustes**.
2. En el área **Histograma**, seleccione el canal de color que desea mostrar en el cuadro de lista.
   De forma predeterminada, el histograma muestra todos los canales de color de la imagen.
3. Elija un ajuste y la configuración que quiera aplicar.
   Cada vez que se aplica un ajuste, el histograma se actualiza, por lo que le ayuda a evaluar los resultados.

Ajustes automáticos

El menú **Ajustar** permite acceder rápidamente a los siguientes ajustes automáticos: **Niveles automáticos** (anteriormente denominado Ajuste automático), **Curva tonal automática** (anteriormente denominado Equilibrio automático de tono) y **Desaturar**. Cuando se aplica cualquiera de estos ajustes, se abre el inspector **Ajustes** con los valores ajustados en la sección correspondiente.

Niveles automáticos

El filtro Niveles automáticos ajusta el tono, el color y el contraste de una imagen manteniendo los detalles de sombra y de resalte que se pierden cuando se ajusta el brillo, el contraste y la intensidad de una imagen. Este ajuste se realiza en cada canal de color de la imagen, lo que da lugar a cambios en el color y tono de la misma.



Imagen original (izquierda); imagen con el ajuste Niveles automáticos aplicado (derecha)

Este ajuste se puede aplicar desde el menú **Ajustar** y desde la sección **Niveles** del inspector **Ajustes**.

Curva tonal automática

El filtro **Curva tonal automática** ecualiza las sombras, los medios tonos y los resaltes de una imagen mediante la redistribución automática de los valores de los píxeles en todo el rango tonal.

Este ajuste se puede aplicar desde el menú **Ajustar** y desde la sección **Curva tonal** del inspector **Ajustes**.

Desaturación automática

El filtro **Desaturar** crea una imagen de escala de grises sin cambiar el modo de color. Por ejemplo, puede aplicar el filtro **Desaturar** a una fotografía en color para crear un efecto de fotografía en blanco y negro. Reduce automáticamente la saturación de cada color a cero, elimina el componente de matiz y convierte cada color a su equivalente de escala de grises.

Este ajuste se puede aplicar desde el menú **Ajustar**.

En la sección **HLS (Matiz, Luminosidad, Saturación)** del inspector **Ajustes**, puede utilizar los botones **Canal** y los controles deslizantes **Matiz**, **Saturación** y **Luminosidad** para ajustar con precisión el resultado.

Filtros de ajuste

Corel PHOTO-PAINT le proporciona una gran cantidad de filtros para ajustar el color y el tono de las imágenes: La mayoría de estos filtros son herramientas avanzadas que le otorgan un mayor control sobre el proceso de corrección de imagen o le permiten cambiar colores para lograr efectos específicos. Todos los filtros de ajuste se aplican de forma no destructiva: siempre se pueden eliminar.

Muchos de estos filtros también son tipos de lente preestablecidos. Si desea obtener más información sobre la utilización de lentes, consulte la sección "Lentes" en la página 187.

La lista de filtros de ajuste incluye lo siguiente:

- "Equilibrio de blanco" (página 169)
- "Luz (anteriormente denominado Brillo/Contraste/Intensidad)" (página 170)

- "Niveles (anteriormente denominado Mejora del contraste)" (página 171)
- "Curva tonal" (página 172)
- "Muestra y destino" (página 173)
- "Ecualizar (anteriormente denominado Ecualización de histograma)" (página 173)
- "Gamma" (página 174)
- "Matiz/Saturación/Luminosidad" (página 174)
- "Factor de brillo" (página 174)
- "Blanco y negro (anteriormente denominado Escala de grises)" (página 175)
- "Color selectivo" (página 176)
- "Reemplazar colores" (página 176)
- "Mezclador de canales" (página 179)
- "Equilibrio de color" (página 179)

Equilibrio de blanco

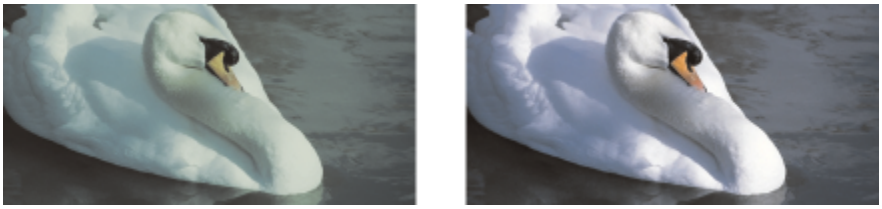
El ajuste **Equilibrio de blanco** puede ayudarle a lograr colores precisos en sus fotos mediante la corrección de matices de color de la imagen. Los matices de color se deben normalmente a las condiciones de iluminación existentes cuando se toma una foto, y pueden verse influidos por el procesador de la cámara o escáner.

Para corregir un matiz de color

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Ajustes**.

2 En el área **Equilibrio de blanco** de el inspector **Ajustes**, mueva cualquiera de los siguientes deslizadores:

- Deslizador **Temperatura**: le permite corregir matices de color haciendo que el color de una imagen sea más "cálido" o "frío", para compensar por las condiciones de iluminación existentes cuando se tomó la foto. Por ejemplo, para corregir un matiz de color amarillento causado por tomar una foto en el interior con una fuente de luz incandescente tenue, se puede mover el deslizador hacia el extremo azul para aumentar los valores de temperatura (basado en grados Kelvin). Los valores más bajos corresponden a condiciones de poca luz, tales como luz de vela o luz de una bombilla incandescente. Estas condiciones pueden hacer que aparezca un matiz anaranjado. Los valores más altos corresponden a condiciones de mucha luz, como la luz del sol. Estas condiciones pueden causar que aparezca un matiz azulado.
- Deslizador **Tono**: le permite corregir matices de colores mediante el ajuste de verde o magenta en la imagen. Puede añadir verde moviendo el deslizador hacia la derecha, y magenta moviendo el deslizador hacia la izquierda. Si mueve el deslizador **Tono** después de utilizar el deslizador **Temperatura**, puede ajustar con precisión una imagen.



Corrección de un matiz de color. La imagen de la derecha es la versión corregida.



Corrección de un matiz de color

También se puede acceder al ajuste **Equilibrio de blanco** desde el menú **Ajustar** o pulsando **Comando** + **B**.

Luz (anteriormente denominado Brillo/Contraste/Intensidad)

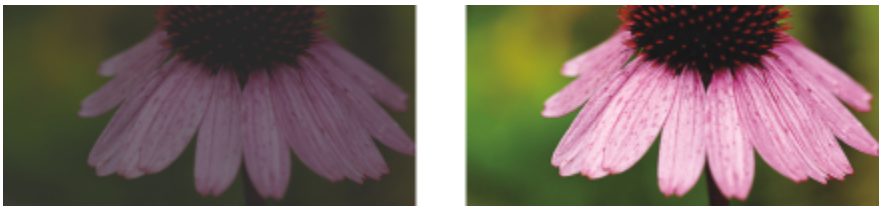
El ajuste **Luz** le permite ajustar el brillo y el contraste de toda la imagen, así como también iluminar u oscurecer áreas específicas de las imágenes, como sus resaltes, sombras y tonos de rango medio.

Para utilizar el ajuste Luz

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Ajustes**.

2 En el área **Luz** de el inspector **Ajustes**, haga clic en uno de los siguientes deslizadores:

- Deslizador **Brillo**: le permite aclarar u oscurecer toda la imagen. Este control puede corregir los problemas de exposición causados por un exceso de luz (sobreexposición) o por falta de luz (subexposición) cuando se tomó la foto. Si desea aclarar u oscurecer áreas específicas de una imagen, puede utilizar los deslizadores **Resaltes**, **Sombras** y **Medios tonos**.
- Deslizador **Contraste**: aumenta o reduce la diferencia de tono entre las áreas oscuras y claras de la imagen. Desplace el deslizador hacia la derecha para aclarar las áreas claras y oscurecer las áreas oscuras. Por ejemplo, si la imagen tiene un tono gris apagado, puede hacer que los detalles sean más nítidos aumentando el contraste.
- Deslizador **Intensidad**: aumenta o disminuye la intensidad de los colores. El contraste y la intensidad normalmente funcionan juntos debido a que al aumentar el contraste se disipa el detalle de sombras y resaltes; sin embargo, al aumentar la intensidad puede restaurarse este detalle.



Si se ajusta el brillo y contraste de una imagen, se pueden revelar más detalles de ésta.

- Deslizador **Resaltes**: le permite ajustar el brillo en las áreas más claras de la imagen. Por ejemplo, si toma una foto con flash, y el flash hace que no se distingan los objetos en primer plano, puede mover el deslizador **Resaltes** hacia la izquierda para oscurecer las áreas afectadas. Puede utilizar el deslizador **Resaltes** conjuntamente con los deslizadores **Sombras** y **Medios tonos** para equilibrar la iluminación.
- Deslizador **Sombras**: le permite ajustar el brillo en las áreas más oscuras de la imagen. Por ejemplo, una luz intensa detrás del sujeto de la foto (iluminación posterior) puede hacer que éste aparezca sombreado. Puede corregir la foto moviendo el deslizador **Sombras**

hacia la derecha para iluminar las áreas oscuras y revelar más detalles. Puede utilizar el deslizador **Sombras** conjuntamente con los deslizadores **Resaltes** y **Medios tonos** para equilibrar la iluminación.



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

- Deslizador **Medios tonos**: le permite ajustar el brillo de los medios tonos de la imagen. Después de definir los valores de resaltes y sombras, puede usar el deslizador **Medios tonos** para ajustar la imagen con precisión.

También se puede acceder al ajuste **Luz** desde el menú **Ajustar** o pulsando **Comando** +L.

Niveles (anteriormente denominado Mejora del contraste)

El filtro **Niveles** permite ajustar el tono, el color y el contraste de una imagen manteniendo los detalles de sombra y de resalte que se pierden cuando se ajusta el brillo, el contraste y la intensidad de una imagen. Un histograma interactivo le permite desplazar o comprimir los valores de brillo en límites imprimibles. El histograma también puede ajustarse al muestrear valores procedentes de la imagen.

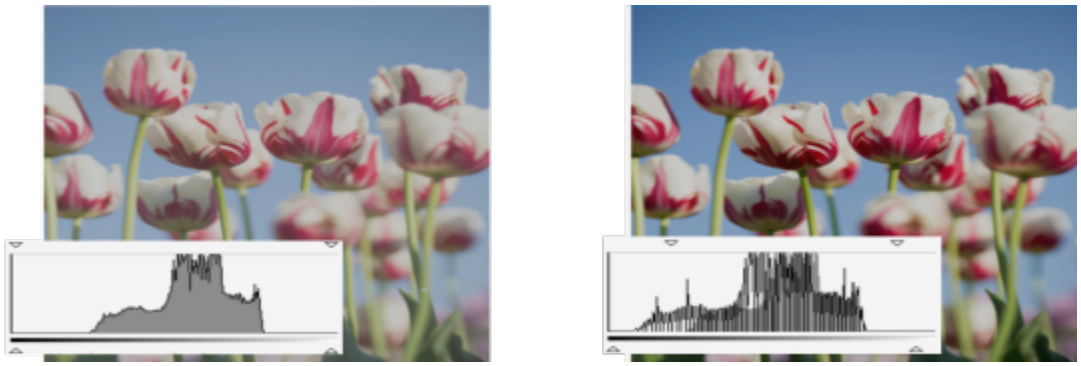


Imagen original (izquierda); imagen con el filtro Niveles aplicado y el rango tonal ampliado (derecha)

Para utilizar el ajuste Niveles de forma interactiva mediante un histograma

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Ajustes**.
2. Haga clic en el botón **Añadir ajuste** y haga clic en **Niveles**.
3. Mueva las flechas de **Salida**, situadas encima del histograma, para ajustar con precisión el contraste.

   Para aclarar áreas oscuras, mueva la fecha de la izquierda hacia la derecha.

   Para oscurecer áreas oscuras, mueva la fecha de la derecha hacia la izquierda.
4. Mueva las flechas de **Entrada**, situadas debajo del histograma, para ajustar las sombras y los resaltes.

   La flecha de la izquierda permite oscurecer las áreas de sombra. El nuevo valor de punto negro se asigna al valor de salida para las sombras, que es 0 de forma predeterminada.

   La flecha de la derecha permite aclarar áreas resaltadas. El nuevo punto blanco se asigna al valor de salida para los resaltes, que es 255 de forma predeterminada.
5. Mueva las flechas de **Medios tonos**, situadas debajo del histograma, para ajustar los tonos medios.

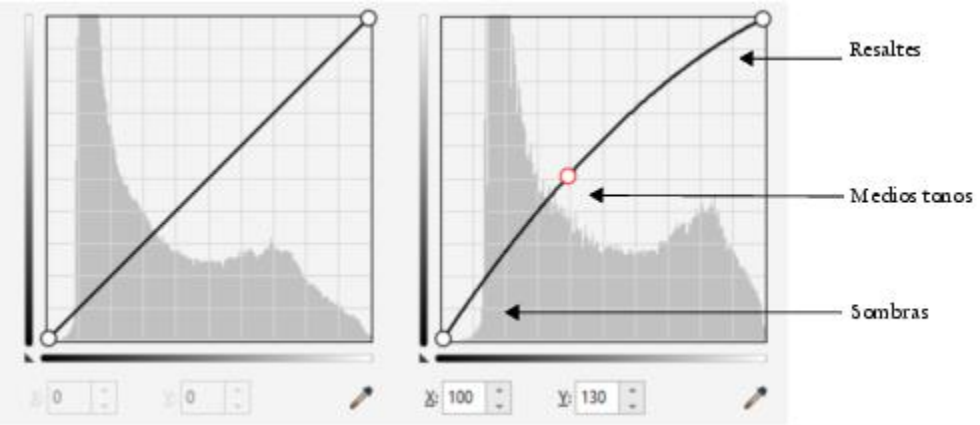
También es posible

Ajustar el color de la imagen	Antes de ajustar el tono, elija un canal de color en el cuadro de lista **Canal**.
Redistribuir píxeles automáticamente a través del rango tonal	Haga clic en el botón **Niveles automáticos** .
Establezca el punto negro y el punto blanco tomando muestras de píxeles en la imagen	Haga clic en el botón **Color de muestra a partir de sombras** para tomar muestras de zonas sombreadas, o haga clic en el botón **Color de muestra a partir de resaltes** para tomar muestras de zonas resaltadas.

También se puede acceder al ajuste **Niveles** desde el menú **Ajustar**.

Curva tonal

El filtro **Curva tonal** le permite realizar correcciones de color y tono mediante el ajuste de determinados canales de color o del canal compuesto (todos los canales combinados). Los valores individuales de píxel se distribuyen a lo largo de una curva tonal que aparece en un gráfico y representa el equilibrio entre sombras (abajo), medios tonos (medio) y resaltes (arriba). El eje X del gráfico representa los valores de tono de la imagen original o los valores de entrada; el eje Y del gráfico representa los valores de tono ajustados o los valores de salida.



La curva tonal muestra el equilibrio entre sombras, medios tonos y resaltes en una imagen. (izquierda) La curva de tono de una imagen antes de los ajustes de tono. (derecha) Este ejemplo muestra un pequeño ajuste del rango tonal, en el que los valores de píxel de 100 se reemplazan con valores de píxel de 130 para iluminar las áreas de tono medio.

Puede corregir áreas problemáticas mediante la adición de nodos a la curva tonal y arrastrando la curva. Si desea ajustar áreas específicas de una imagen, puede utilizar la herramienta **Cuentagotas de color (Tono de muestra a partir de imagen)** y seleccionar las áreas en la ventana de imagen. Puede arrastrar los nodos que aparecen en una curva tonal para lograr el efecto que desee.

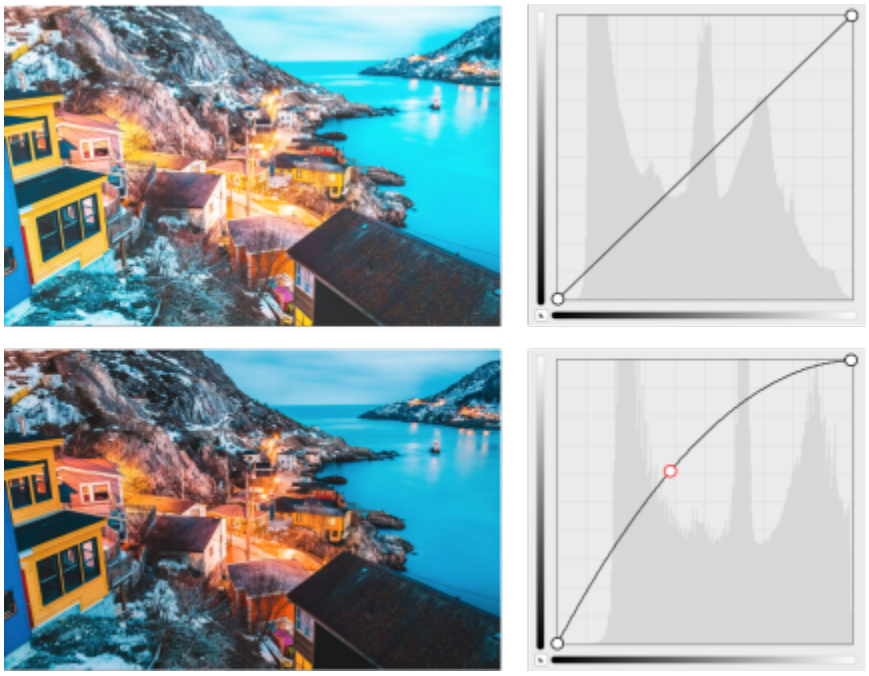


Imagen original (arriba), imagen después de ajustar el rango tonal (abajo).

El histograma le permite visualizar el rango tonal ajustado y evaluar el resultado. Si desea obtener más información sobre histogramas, consulte la sección "Histogramas" en la página 166.

Para afinar los ajustes, puede hacer clic en el botón **Preferencias** y elegir un estilo del menú **Estilo de curva**. Por ejemplo, puede volver a dibujar la curva mediante líneas a mano alzada o segmentos de línea recta.

También se puede acceder al filtro **Curva tonal** desde el menú **Ajustar** o pulsando **Comando** +**T**.

Muestra y destino

El filtro **Muestra y destino** permite desplazar el rango tonal de una imagen mediante el muestreo de áreas específicas de la misma. Es posible tomar muestras de áreas en sombra, medios tonos y resaltes, y definir los valores tonales de destino eligiendo colores de un modelo de color. Por ejemplo, si desea aumentar el rango tonal, puede muestrear un área en sombra para definir el color de destino en negro y muestrear un área resaltada para definir el color de destino en blanco. También puede desplazar el rango de un canal de color específico. El rango tonal aparece como un histograma.

Se puede acceder a este ajuste desde el inspector **Ajustes** o el menú **Ajustar**.

Ecualizar (anteriormente denominado Ecualización de histograma)

El filtro **Ecualizar** permite ver el rango tonal de una imagen y redistribuir el equilibrio de sombras, medios tonos y resaltes en el canal compuesto o en los canales de color individuales en función de un modelo de histograma preestablecido.



Se puede acceder a este ajuste desde el inspector **Ajustes** o el menú **Ajustar**.

Gamma

El filtro **Gamma** permite revelar detalles en una imagen de bajo contraste sin que ello afecte significativamente a las sombras ni a los resaltes. Con este filtro, la corrección tonal de la imagen se basa en la percepción de los tonos relativos al área circundante. Por ejemplo, si coloca un círculo relleno con un diez por ciento de gris sobre un fondo negro y otro igual sobre un fondo blanco, el círculo rodeado de negro parece más claro que el rodeado de blanco, aunque los valores de brillo sean los mismos. El filtro **Gamma** afecta a todos los valores de la imagen, pero se basa en una curva; por tanto, los cambios tienden a los medios tonos.



Se puede acceder a este ajuste desde el inspector **Ajustes** o el menú **Ajustar**.

Matiz/Saturación/Luminosidad

El filtro **Matiz/Saturación/Luminosidad** permite cambiar los valores de matiz, saturación y luminosidad de una imagen o canal. El matiz representa el color; la saturación representa la profundidad o la riqueza de color y la luminosidad representa el porcentaje total de blanco en una imagen.



Se puede acceder a este ajuste desde el inspector **Ajustes**, desde el menú **Ajustar** o pulsando **Comando** + **Mayús** + **U**.

Factor de brillo

El filtro **Factor de brillo** permite aumentar la saturación de una imagen RGB sin reducir ni "apagar" la imagen. Se produce una reducción cuando un área de la imagen es demasiado brillante y se pierden los detalles de color, lo que ocurre cuando se aumenta la saturación de una imagen de manera indiscriminada. El filtro Factor de brillo ajusta la saturación de manera proporcional, aumentando en mayor medida la saturación de los colores menos saturados que la de los colores saturados. Este filtro es útil para ajustar la saturación de imágenes que incluyen a una persona delante de un fondo con muchos detalles. Por ejemplo, permite aumentar la saturación de los detalles del fondo sin que ello afecte de manera negativa al tono de piel de la persona que se encuentra en la imagen.



Fotografía antes (izquierda) y después (derecha) de aplicar el filtro Factor de brillo.

Se puede acceder a este ajuste desde el inspector **Ajustes** o el menú **Ajustar**.

Blanco y negro (anteriormente denominado Escala de grises)

El filtro de **Blanco y negro** permite crear una imagen en blanco y negro sin modificar el modo de color. También permite ajustar la conversión de colores individuales, lo que modifica la intensidad de los tonos de gris en la imagen cuando ya está convertida. Además, se puede utilizar la opción de tono dividido para aislar las sombras y los resaltes de la imagen, lo que permite ajustar el tono y la saturación de cada característica de la imagen por separado.



Fotografía antes (izquierda) y después (derecha) de aplicar el filtro Blanco y negro.

Se puede acceder a este ajuste desde el inspector **Ajustes** o el menú **Ajustar**.

Color selectivo

El filtro **Color selectivo** permite cambiar un color mediante la modificación del porcentaje del componente de cuatricromía (valores CMYK) en el espectro de colores (rojos, amarillos, verdes, cianes, azules y magentas). Este filtro le permite también añadir color de cuatricromía al componente tonal de escala de grises de una imagen. Las modificaciones del filtro Color selectivo aumentan y reducen el porcentaje de píxeles de color cian, magenta, amarillo y negro que componen cada color primario en el espectro de colores. Por ejemplo, si reduce el porcentaje de magenta en el espectro de los rojos, el color virará hacia el amarillo. De forma similar, si aumenta el porcentaje de magenta en el espectro de los rojos, el color virará hacia el magenta y habrá un aumento general de rojo. La extensión de la modificación de color depende del método de porcentaje de ajuste que elija.

Se puede acceder a este ajuste desde el inspector **Ajustes** o el menú **Ajustar**.

Reemplazar colores

El filtro **Reemplazar colores** permite sustituir colores en una imagen, un área editable o un objeto. Cuando seleccione el color que desea reemplazar, la aplicación también selecciona automáticamente un rango de colores similares que se reemplazarán. Puede seleccionar los colores originales y los de reemplazo de la imagen o de un selector de color.

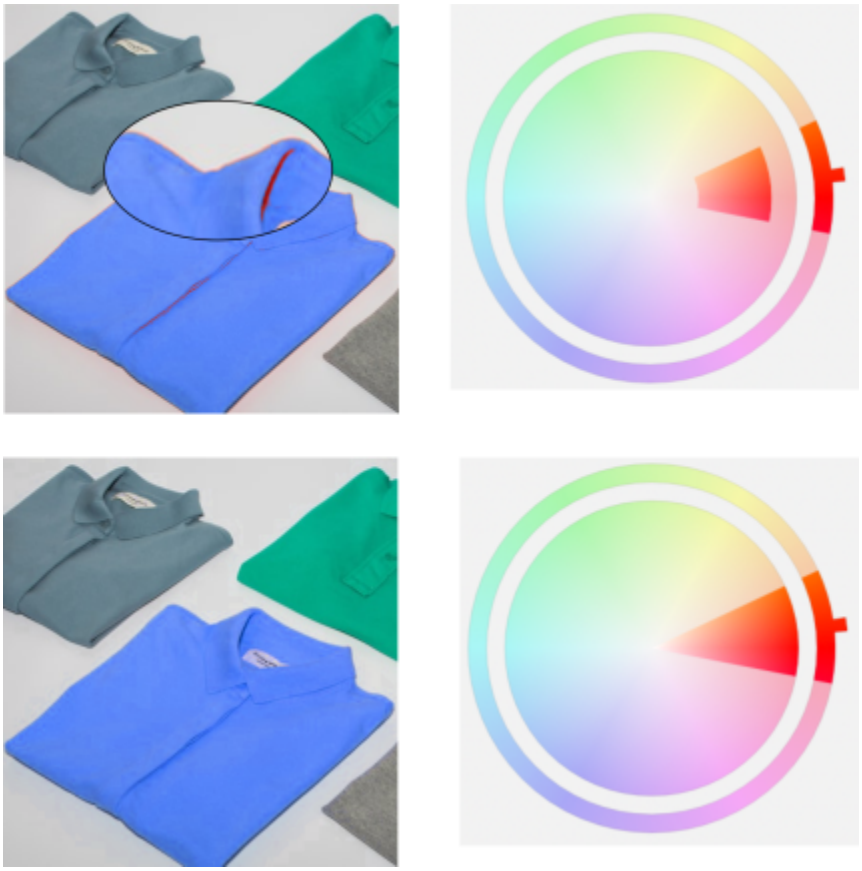


Puede seleccionar los colores originales y los de reemplazo de la imagen o de un selector de color.

Para añadir o eliminar colores de la selección, puede ajustar el matiz y el rango de saturación. Para añadir o eliminar colores de la selección, puede ajustar el matiz y el rango de saturación. Para evitar cambios intensos del color, puede suavizar la transición entre los píxeles seleccionados y no seleccionados. Puede definir el matiz, la saturación y la luminosidad del color nuevo.



Se seleccionó un color naranja de la imagen.



El naranja de la camiseta se reemplaza por el azul, pero aún quedan algunos colores naranja y rojo (arriba). El rango de saturación se ajusta para seleccionar y reemplazar esos colores (abajo).

Para reemplazar colores

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Ajustes**.

2 Haga clic en el botón **Añadir ajuste** y haga clic en **Reemplazar colores**.

3 En el área **Original**, haga clic en la herramienta de cuentagotas y tome una muestra de un color inicial de la imagen, o elija un color del selector de color.

El control **Rango** muestra el rango de colores seleccionados.

4 En el área **Nueva**, haga clic en la herramienta de cuentagotas y tome una muestra de un color de la pantalla o elija un color del selector de color.

5 Para suavizar la transición entre los píxeles seleccionados y no seleccionados, mueva el control deslizante **Suavizar**.

También es posible

Ajustar el rango de matiz seleccionado	Apunte hacia uno de los bordes de la banda de colores en el anillo **Rango de matiz** y, cuando aparezca el cursor con la mano, arrástrelo hacia arriba o hacia abajo. Para cambiar todo el rango de matiz de los colores seleccionados, haga clic en el controlador de la banda de colores en el anillo **Rango de matiz** y arrástrelo. **Nota:** Si la banda de colores es pequeña, solo se seleccionan y reemplazan los píxeles que son muy similares al color seleccionado; si la banda de colores es más grande, se seleccionan y reemplazan más píxeles.



Ajuste del rango de matiz seleccionado

Ajusta el rango de saturación de los tonos de un matiz que se incluirán en la selección	Apunte al borde interior o exterior de la banda de color en el círculo **Rango de saturación** y arrástrelo cuando el puntero cambie a una mano.
Reemplazar un solo color	Active la casilla de verificación **Único color**.
Definir el nivel de matiz, saturación y luminosidad del color de salida	Ajuste los deslizadores **Matiz**, **Saturación** y **Luminosidad**, respectivamente.

También se puede acceder a este ajuste desde el menú **Ajustar**.

Mezclador de canales

Puede mezclar los canales de color para equilibrar los colores de una imagen. Por ejemplo, si una imagen tiene mucho rojo, puede ajustar el canal rojo de una imagen RGB para mejorar la calidad de la imagen. Si desea obtener más información sobre la mezcla de canales, consulte la sección "Canales de color" en la página 183..



Se puede acceder a este ajuste desde el inspector **Ajustes** o el menú **Ajustar**.

Equilibrio de color

El filtro **Equilibrio de color** permite ajustar el equilibrio de colores de una imagen mediante el cambio de los colores entre las parejas complementarias de los valores primarios de color RGB y los valores secundarios de color CMY. Este método resulta útil para la corrección de matices de colores. Por ejemplo, si desea rebajar el rojo de una fotografía, puede desplazar los valores de color rojo al cian.

También se pueden aplicar cambios de color a las sombras, los medios tonos y los resaltes de forma independiente, lo que proporciona más opciones para ajustar los colores. Por ejemplo, se puede cambiar las sombras a azul y los resaltes, a naranja. Además, puede utilizar la herramienta Cuentagotas de color neutro para elegir un color que debería ser gris neutro, y el filtro eliminará automáticamente el color de los píxeles de una selección.



Se puede acceder a este ajuste desde el inspector **Ajustes**, desde el menú **Ajustar** o pulsando **Comando** + **Mayús** + **B**.

Aplicar, administrar y crear ajustes preestablecidos

Los ajustes preestablecidos no destructivos permiten ajustar fácilmente el color y el tono de las imágenes. Se pueden aplicar y crear ajustes preestablecidos multifiltro, así como organizarlos en categorías personalizadas o simplemente asignarlos a las categorías predeterminadas Blanco y negro, Color y Tono.

Aplicar ajustes preestablecidos

Disponibles en el inspector **Ajustes**, los ajustes preestablecidos ofrecen una forma rápida de ajustar el color y el tono de las imágenes de forma no destructiva. Las miniaturas dinámicas de los estilos preestablecidos proporcionan una vista previa visual del efecto directo que tienen en la imagen, lo que hace que sea más sencillo elegir entre los estilos disponibles.

Administrar ajustes preestablecidos

El selector **Preestablecidos** permite administrar la lista de ajustes preestablecidos. Por ejemplo, permite cambiar el nombre de los ajustes preestablecidos y eliminar ajustes preestablecidos de la lista. Si un ajuste preestablecido no funciona porque la carpeta donde está se ha movido, puede ir a la nueva ubicación para restablecer el vínculo.

Para encontrar los ajustes preestablecidos fácilmente, puede marcarlos como favoritos. Además, puede ver y cambiar las propiedades de un ajuste preestablecido. Por ejemplo, puede cambiar su nombre y categoría. Cuando un ajuste preestablecido deja de ser necesario, puede eliminarlo. También puede volver a indexar la carpeta que contiene los ajustes preestablecidos, lo cual es útil si crea muchos ajustes preestablecidos o los copia en otra carpeta.

Crear ajustes preestablecidos

Después de aplicar o modificar uno o varios ajustes, puede crear un ajuste preestablecido personalizado y añadir metadatos como el nombre y la categoría en el lenguaje de su preferencia. Los ajustes preestablecidos se guardan en un formato de archivo especial con la extensión **.cdss**, que conserva la información sobre los ajustes aplicados.

Para aplicar un ajuste preestablecido

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Seleccione el fondo para aplicar un ajuste preestablecido a la capa de fondo.
- Defina una zona editable para aplicar un ajuste preestablecido a una zona de la imagen.
- Seleccione un objeto para aplicar un ajuste preestablecido a un objeto.

2 En el inspector **Ajustes**, abra el selector **Preestablecidos**.

Si el inspector **Ajustes** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Ajustes**.

3 En el cuadro de lista **Elegir origen de contenido**, elija **Todos los ajustes preestablecidos** y haga doble clic en una miniatura de ajuste preestablecido.

Los elementos en **Todos los ajustes preestablecidos** muestran todos los ajustes preestablecidos disponibles de todas las categorías.

También es posible

Elegir una categoría de ajuste preestablecido diferente	En el selector **Preestablecidos**, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Contenido del filtro**: • **Sin categoría** • **Todas las categorías** • **Blanco y negro** • **Color** • **Tono**
Ajustar el tamaño de las miniaturas preestablecidas	En el selector **Preestablecidos**, mueva el control deslizante **Tamaño de miniatura**.

Para administrar los ajustes preestablecidos

1 En el inspector **Ajustes**, abra el selector **Preestablecidos**.

2 En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione una opción. Los elementos de **Todos los ajustes preestablecidos** muestran los ajustes preestablecidos predeterminados que Corel suministra, así como cualquier ajuste preestablecido que usted mismo haya añadido.

3 Para buscar, escriba una palabra clave en el cuadro **Buscar** y pulse **Retorno**.

4 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Marcar un ajuste preestablecido como favorito	Haga clic con control en una miniatura y seleccione **Favorito**.
Cambiar el nombre de un ajuste preestablecido en su biblioteca local	Haga clic con control en una miniatura y seleccione **Propiedades**. Elija cualquiera de las opciones del cuadro de diálogo **Propiedades**. • Escriba un nuevo nombre en el cuadro **Nombre**. • Seleccione una categoría del cuadro de lista **Categoría** para categorizar el ajuste preestablecido.
Eliminar un ajuste preestablecido de su biblioteca local	Haga clic con control en una miniatura y seleccione **Eliminar**.

Para actualizar la lista de ajustes preestablecidos en el selector Preestablecidos

1 En el inspector **Ajustes**, abra el selector **Preestablecidos**.

2 En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione una opción. Los elementos de **Todos los ajustes preestablecidos** muestran los ajustes preestablecidos predeterminados que Corel suministra, así como cualquier ajuste preestablecido que usted mismo haya añadido.

3 Haga clic en el botón **Preferencias** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Explorar o buscar todos elementos en su biblioteca **Todos los ajustes preestablecidos**	Haga clic en **Buscar recursivamente**.
Reindexar una carpeta	Haga clic en **Volver a indexar carpeta**.
Ver los últimos 25 ajustes preestablecidos usados más recientemente	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Reciente**.
Ver sus ajustes preestablecidos favoritos	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Favoritos**.
Ordenar ajustes preestablecidos	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione un ajuste preestablecido en **Todo el contenido** o un alias. Haga clic en el botón **Preferencias** y elija una de las siguientes opciones: • **Ordenar por nombre** ordena los ajustes preestablecidos por nombre, en orden alfabético. • **Ordenar por fecha de creación** ordena los ajustes preestablecidos por la fecha en la que se crearon, empezando por el último ajuste preestablecido creado. • **Ordenar por último modificado** ordena los ajustes preestablecidos por la fecha en la que se modificaron, empezando por el último ajuste preestablecido modificado. Los ajustes preestablecidos de la lista **Favoritos** se ordenan automáticamente por la fecha en la que se marcaron como favoritos, empezando por el último ajuste preestablecido añadido a **Favoritos**. Los ajustes preestablecidos de su lista **Reciente** se ordenan automáticamente por la fecha en la que se usaron, empezando por el ajuste preestablecido usado por última vez.

Para crear un ajuste preestablecido personalizado

1 En el inspector **Ajustes**, haga clic en el botón **Crear ajuste preestablecido** .

2 En el cuadro de diálogo **Crear ajuste preestablecido**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre**, elija una categoría del cuadro de lista **Categoría** y, a continuación, haga clic en **Guardar**.

Los ajustes preestablecidos de su biblioteca personal se guardan de forma predeterminada en la carpeta **Documentos/Corel/Corel Content/Adjustment Presets**. Puede cambiar la ubicación predeterminada en la que se guardan los ajustes preestablecidos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modificar las ubicaciones de contenido" en la página 117.

Ajustar el color y tono mediante efectos de pincelada

Es posible ajustar los valores de brillo, contraste, matiz o saturación de una porción de la imagen mediante la aplicación de efectos de pincelada. Por ejemplo, si desea aclarar un objeto de una fotografía, puede utilizar la herramienta **Brillo** para aclarar el área deseada sin afectar el área circundante.

Puede utilizar pinceles preestablecidos o crear uno personalizado. Si desea obtener más información, consulte la sección "Pinceladas personalizadas" en la página 333.

Para ajustar el color y el tono de la imagen mediante efectos de pincelada

1 Seleccione un objeto o la imagen de fondo.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Efecto** .

3 En la barra de propiedades, abra el selector **Preestablecido** y seleccione una de las siguientes categorías de pinceles:

- **Brillo**: aclara u oscurece la imagen
- **Contraste** : aumenta o disminuye el contraste.
- **Matiz** : desplaza todos los matices en el espectro de colores según el número de grados especificado en el cuadro **Cantidad**.
- **Permutador de matiz** : conserva el brillo y la saturación de los colores originales, pero sustituye todos los matices por el color de pintura actual.
- **Esponja** : satura o desatura los colores.
- **Tinte** : tiñe la imagen con el color de pintura actual
- **Aclarar/oscurecer** : aclara (sobrexpone) u oscurece (subexpone) la imagen. Puede elegir una forma de pincel preestablecida de Aclarar u Oscurecer en el cuadro de lista **Tipo de pincel**.

4 Seleccione un pincel preestablecido del **Preestablecido**.
Si desea personalizar el pincel, especifique los valores que desee en la Barra de propiedades.

5 Desplácese por la ventana de imagen.

También es posible

Aumentar el efecto de un pincel sin tener que hacer clic varias veces	En el inspector **Configuración de pincel**, haga clic en el botón **Acumulativo** de la barra **Atributos de trazo**. Esta opción está disponible sólo para algunas de las herramientas **Efecto**. Si el inspector **Configuración de pincel** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**.
Aplicar el efecto a un objeto y al fondo a la vez	En el inspector **Configuración de pincel**, haga clic en el botón **Fusionar origen** en la barra **Atributos de pincelada**. Esta opción sólo está disponible cuando el botón **Acumulativo** está desactivado.

Canales de color

Es posible ajustar el color y el tono de una imagen mediante la introducción directa de cambios en sus canales de color. El número de canales de color de una imagen depende de la cantidad de componentes del modo de color asociado a ella. Por ejemplo, las imágenes en blanco y negro, escala de grises, duotono y con paleta solo tienen un canal de color; las imágenes RGB y Lab tienen tres canales, y las imágenes CMYK tienen cuatro canales de color. Si desea obtener más información sobre estos modelos de color, consulte la sección "Modelos de color" en la página 199. Pueden utilizarse canales adicionales para conservar los colores directos de una imagen. Si desea obtener más información sobre canales de color directo, consulte la sección "Canales de color directo" en la página 213.

Visualización, mezcla y edición de los canales de color

Aunque los canales de color representan los componentes coloreados de una imagen, aparecen de forma predeterminada como imágenes en escala de grises en la ventana de imagen. Sin embargo, puede visualizar estos canales con sus colores respectivos de forma que el canal rojo aparezca en rojo, el canal azul en azul, etc.

Puede mezclar los canales de color para equilibrar los colores de una imagen. Por ejemplo, si una imagen tiene mucho rojo, puede ajustar el canal rojo de una imagen RGB para mejorar la calidad de la imagen.

Es posible editar los canales de color de la misma forma que edita otras imágenes en escala de grises. Por ejemplo, puede seleccionar áreas, aplicar pintura y rellenos, añadir efectos especiales o filtros y cortar y pegar objetos en el canal de imagen.

División y combinación de imágenes mediante los canales de color

Es posible dividir una imagen en una serie de archivos de imagen en escala de grises de 8 bits (uno por cada canal de color del modo de color). Dividir una imagen en archivos de canal independientes permite editar un canal sin afectar al resto, guardar información de canal antes de convertir la imagen a otro modo y asociar canales de un modo con otro modo para su edición. Por ejemplo, si tiene una imagen RGB sobresaturada, puede reducir la saturación dividiendo la imagen en el modo HSB y reduciendo el canal de saturación (S). Después de editar las imágenes, puede combinarlas en una única imagen. Las imágenes se combinan automáticamente, y se les aplica valores iguales de color.

Es posible dividir una imagen en los siguientes canales de color:

Modo de división	Canales de color creados
RGB	rojo (R), verde (G), azul (B)
CMYK	cian (C), magenta (M), amarillo (Y), negro (K)
HSB	matiz (H), saturación (S), brillo (B)
HLS	matiz (H), luminosidad (L), saturación (S)
YIQ	luminancia (Y), dos valores de cromaticidad (I, Q)
Lab	luminosidad (L), verde/magenta (a), azul/amarillo (b)

Fusión de canales o imágenes mediante cálculos

Es posible modificar una imagen existente o crear una nueva imagen compuesta al combinar los datos de canal de una imagen con otra. Se realiza un cálculo del modo de fusión de los píxeles y se aplica a un canal especificado, una imagen abierta o un nuevo archivo. Puede utilizar cálculos para corregir imágenes al combinar canales de una sola imagen o al combinar dos imágenes creadas al dividir una imagen.

Es posible crear un efecto de superposición al fusionar imágenes diferentes. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.

Para mostrar los canales de color

- Haga clic en **Imagen** ▸ **Canales**.



Puede mostrar los canales de color utilizando sus colores respectivos. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**. Haga clic en **Visualización** y active la casilla **Usar tinta para canales de color en pantalla**.

Para mezclar los canales de color

1. Haga clic en **Ajustar** ▸ **Mezclador de canales**.
2. Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modelo de color**.
3. Elija un canal de salida en el cuadro de lista **Canal de salida**.
4. Ajuste los deslizadores en el área **Canales de entrada**.



Puede mezclar canales de color con el inspector **Ajustes**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para aplicar un ajuste" en la página 164.

Para editar un canal de color

1. En el inspector **Canales**, haga clic en el canal que desea editar.

   Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en **Imagen** ▸ **Canales**.
2. Edite la imagen.



Puede hacer clic en el canal compuesto de la parte superior de el inspector **Canales** para ver la imagen editada.

Para dividir una imagen utilizando canales de color

- Haga clic en **Imagen** ▸ **Separar canales en** y haga clic en un modo de color.



Las imágenes de los modos de color CMYK y Lab deben dividirse para que recuperen sus respectivos canales de componente originales.

Para combinar una imagen utilizando canales de color

1. Haga clic en **Imagen** ▸ **Combinar canales**.
2. En la sección **Modo**, elija una opción de modo de color.
3. En la sección **Canal**, elija una opción de canal y haga clic en un nombre de archivo de la lista **Imágenes** para asociar el canal a un archivo.
4. Repita el paso 3 hasta que todos los canales del área **Canal** se hayan asociado con una imagen de la lista **Imágenes**.

Para fusionar canales de color o imágenes mediante cálculos

1. Haga clic en **Imagen** ▸ **Cálculos**.

2 En el área **Origen 1**, elija un nombre de archivo en el cuadro de lista **Imagen**.

3 Elija un tipo de canal del cuadro de lista **Canal**.

4 En el área **Origen 2**, elija un nombre de archivo en el cuadro de lista **Imagen**.

5 Elija un tipo de canal en el cuadro de lista **Canal**.

6 En el área **Destino**, elija un nombre de archivo en el cuadro de lista **Imagen** y un tipo de canal en el cuadro de lista **Canal**.

7 En el área **Método**, elija un modo de fusión en el cuadro de lista.

8 Escriba un valor en el cuadro **Opacidad**.



El modo de fusión determina cómo se mezclan los colores. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.

El comando **Cálculos** aparece atenuado si la imagen contiene objetos. Debe fusionar todos los objetos de la imagen con el fondo antes de realizar cálculos de imagen.



Lentes

Las lentes permiten ver efectos especiales, correcciones o ajustes sobre una capa de objeto independiente. En algunos programas, las lentes se conocen también como capas de ajuste.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Crear lentes" (página 187)
- "Editar lentes" (página 188)
- "Combinar lentes con el fondo de la imagen" (página 190)

Crear lentes

Las lentes permiten ver los ajustes y los efectos especiales que se van a aplicar a una imagen. Al crear una lente, las modificaciones realizadas no se aplican a los píxeles de la imagen, sino que se ven en la pantalla a través de dicha lente. La lente se crea como un objeto aparte en una capa situada encima del fondo de la imagen, de modo que sea posible modificar la lente y la imagen de fondo por separado. Una vez obtenidos los resultados buscados, se puede combinar la lente con el fondo de la imagen. Cuando se exporta o imprime una imagen, los efectos de la lente se aplican a la imagen exportada o impresa.

Es posible crear una lente que cubra toda la imagen o generarla a partir del área editable de una máscara. Es posible crear para una imagen tantas lentes como se desee y asignar un nombre exclusivo a cada una. También se pueden utilizar varias lentes para aplicar modificaciones sucesivas a un área determinada de la imagen.

La mayoría de los efectos especiales también están disponibles como lentes. Aplicar un efecto a una lente afecta al aspecto de todos los objetos situados debajo de la lente, mientras que aplicar un efecto no destructivo a un objeto solo afecta al aspecto del objeto seleccionado. Si desea obtener más información sobre los efectos especiales, consulte la sección "Aplicar efectos especiales" en la página 343.



La imagen en que aparece el hombre es un recorte tomado de una imagen más oscura. Se ha aplicado una lente para iluminar el objeto de imagen sin cambiar de manera definitiva ni el objeto ni el fondo de la imagen.

Para crear una lente

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Abrir una imagen: para crear una lente a partir de una imagen
- Definir un área modificable: para crear una lente a partir de una máscara

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Crear** ▸ **Nueva lente**.

3 Elija un efecto especial de la categoría de la lista de la izquierda y haga clic en el efecto en la lista de la derecha.

4 Haga clic en **Aceptar**.

Si aparece un cuadro de diálogo, ajuste la configuración del filtro de efectos especiales .

Cuando crea una lente, aparece un icono de lente junto al nombre del objeto en el inspector **Objetos**.

Para crear una lente, también puede hacer clic en el botón **Nueva lente** del inspector **Objetos**. Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

Editar lentes

Una vez creada una lente, es posible modificarla. Por ejemplo, puede añadir y quitar áreas. Puede modificar la configuración del efecto especial que se haya aplicado a la lente o cambiar la transparencia de una lente para ajustar con precisión los cambios que desee aplicar a la imagen.

Las lentes pueden seleccionarse y transformarse del mismo modo que los objetos. Para obtener información sobre cómo seleccionar y transformar objetos, consulte "Operaciones con objetos" en la página 411 y "Transformar objetos" en la página 429.. También puede aplicar algunos efectos destructivos a partir de las categorías **3D** y **Distorsionar** para cambiar la forma de las lentes. Si necesita más información sobre los efectos destructivos, consulte "Para aplicar un efecto destructivo" en la página 348.

Para añadir un área a una lente

1 Haga clic en la herramienta **Selección** .

2 Seleccione una lente.

3 Haga clic en una de las opciones siguientes:

- Herramienta **Pintar**
- Herramienta **Rectángulo**
- Herramienta **Elipse**
- Herramienta **Polígono**
- Herramienta **Línea**

4 Especifique los atributos de las herramientas en la barra de propiedades.
Asegúrese de que el botón **Nuevo objeto** de la barra de propiedades esté desactivado.

5 Arrastre con el ratón las áreas que desee añadir a la lente.

Al añadir áreas a la lente, el valor de escala de grises del color de primer plano o de relleno afecta a la opacidad de la lente. El blanco añade áreas a la lente y el negro convierte las áreas de la lente en transparentes. Si desea obtener más información, consulte la sección "Transparencia" en la página 255.

Las herramientas **Rectángulo**, **Elipse**, **Polígono** y **Línea** crean nuevos objetos de manera predeterminada.

Para quitar un área de una lente

1 Haga clic en la herramienta **Selección** .
2 Seleccione una lente.
3 Haga clic en la herramienta **Borrador** .
4 Especifique los atributos de la herramienta **Borrador** en la barra de propiedades.
5 Arrastre las áreas que desee quitar de la lente.

Para editar la configuración de un efecto aplicado a una lente

1 Haga clic en la herramienta **Selección** .
2 Seleccione una lente.
3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Editar lente**.
4 Ajuste la configuración del filtro del efecto especial.

No es posible cambiar las propiedades de una lente **Desaturar** ni de una lente **Invertir**.

También puede editar la configuración de un efecto aplicado a una lente haciendo clic en el icono de la lente junto al nombre del objeto en el inspector **Objetos** y ajustando la configuración de los filtros del efecto especial.

Para cambiar la transparencia de una lente

1 Haga clic en la herramienta **Selección** .
2 Seleccione una lente.
3 En el inspector **Objetos**, escriba un valor en el cuadro **Opacidad**.

Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

El cuadro **Opacidad** no está disponible para las imágenes en blanco y negro de 1 bit.

Para cambiar la forma de una lente utilizando un filtro de efecto destructivo

1 Haga clic en la herramienta **Selección** .

2 Seleccione una lente.

3 Haga clic en **Efectos** y haga clic en un efecto de las categorías **3D** y **Distorsionar**.

4 Especifique la configuración del filtro de efectos especiales.

Combinar lentes con el fondo de la imagen

Para aplicar el ajuste y los efectos especiales de una lente a los píxeles de una imagen, combine la lente con el fondo de la imagen. La combinación de una lente con el fondo de una imagen reduce el tamaño de archivo y permite guardar la imagen con un formato de archivo distinto. Si guarda una imagen como archivo de Corel PHOTO-PAINT, las lentes se guardan con la imagen, por lo que no es necesario combinarlas. Después de combinar una lente con el fondo de una imagen, no es posible seleccionarla ni modificarla.

Al combinar una lente con el fondo de una imagen, puede elegir un modo de fusión para mejorar los resultados. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.

Para combinar una lente con el fondo de la imagen

1 Haga clic en la herramienta **Selección** .

2 Seleccione una lente.

3 En el inspector **Objetos**, elija un modo de fusión en el cuadro de lista **Modo fusión**.

Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

4 Haga clic en **Objeto** ▸ **Combinar** y, a continuación, en una de las siguientes opciones:

- **Combinar objetos con el fondo**: permite combinar la lente seleccionada con el fondo de la imagen.
- **Combinar todos los objetos con el fondo**: permite combinar la lente seleccionada y todos los demás objetos con el fondo de la imagen.

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Cambiar forma de áreas de la imagen

Las herramientas de efectos líquidos permiten cambiar la forma de áreas de la imagen específicas al tiempo que se mantiene intacta el resto de la imagen. Los efectos de cambio de forma pueden ser todo lo sutiles o pronunciados que desee. Por este motivo, las herramientas de efectos líquidos resultan idóneas para retocar imágenes y crear efectos artísticos.

Puede acceder a las herramientas de efectos líquidos de la caja de herramientas.

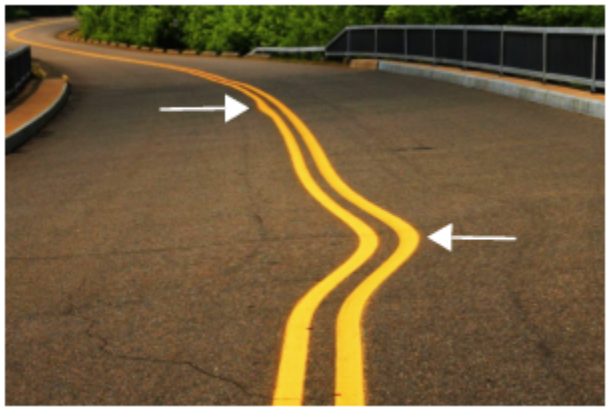
Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Difuminar áreas de la imagen" (página 191)
- "Añadir efectos de espiral" (página 192)
- "Cambiar forma de áreas de la imagen atrayendo o repeliendo píxeles" (página 193)

Difuminar áreas de la imagen

La herramienta **Difuminado** permite cambiar la forma de áreas de la imagen específicas al tiempo que se mantiene intacta el resto de la imagen. El efecto es similar a pasar el dedo sobre la pintura fresca de un área.

Para controlar el efecto de difuminado, puede definir el tamaño de la plumilla del pincel y la cantidad de efecto que aplicar; también puede utilizar la presión de su lápiz digital. El efecto de difuminado puede ser anguloso o redondeado.



Difuminación de áreas de la imagen para producir un efecto sutil (arriba) y uno más pronunciado (mitad)

Para difuminar áreas de la imagen

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

2 Desplácese por el área que desee difuminar utilizando el método de arrastre.

También es posible

Establecer el tamaño de la plumilla del pincel	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de la plumilla** de la barra de propiedades. Para cambiar el tamaño de la plumilla del pincel, también puede arrastrar el ratón en la ventana de imagen mientras mantiene presionada la tecla **Mayús**. Arrastre el cursor hacia el centro de la plumilla para reducir el radio, o bien aléjelo del centro de la plumilla para aumentarlo.
Definir la cantidad de difuminado	Escriba un valor en el cuadro **presión** de la barra de propiedades. Para ajustar la cantidad de difuminado, también puede arrastrar el ratón en la ventana de imagen mientras mantiene presionada la tecla **Option**.
Crear difuminado redondeado	Haga clic en el botón **Difuminado uniforme**  de la barra de propiedades.
Crear difuminado anguloso	Haga clic en el botón **Difuminado anguloso**  de la barra de propiedades.
Utilizar la presión de un lápiz digital para controlar la cantidad de difuminado.	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico**  de la barra de propiedades.



La diferencia entre un difuminado uniforme y un difuminado anguloso solo puede distinguirse con valores mayores de **Presión**.

Añadir efectos de espiral

Puede crear efectos de espiral en áreas de la imagen. Para personalizar los efectos de espiral, puede cambiar el tamaño de la plumilla del pincel, la velocidad de aplicación del efecto y la dirección de la espiral. También puede usar la presión de su lápiz digital para determinar la intensidad del efecto de difuminado.



Efectos de espiral con diferentes direcciones y valores de tamaño de plumilla

Para añadir un efecto de espiral

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

2 Haga clic en la imagen y mantenga presionado el botón del ratón hasta que la espiral tenga el tamaño que desea.

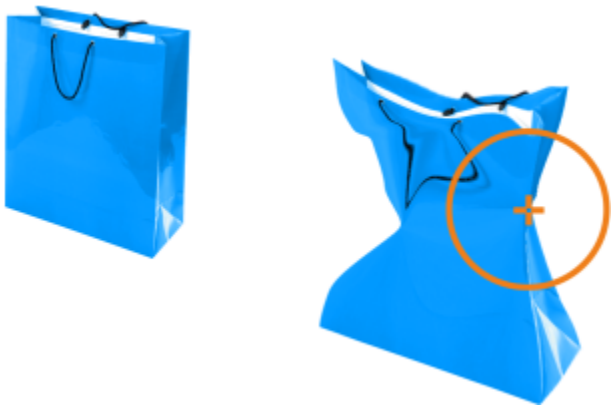
Para colocar la espiral y darle forma, puede arrastrar el puntero mientras mantiene presionado del botón del ratón.

También es posible

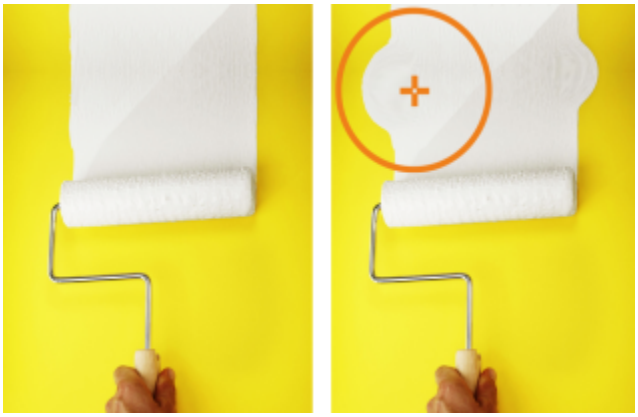
Establecer el tamaño de la plumilla del pincel	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de la plumilla** de la barra de propiedades. Para cambiar el tamaño de la plumilla del pincel, también puede arrastrar el ratón en la ventana de imagen mientras mantiene presionada la tecla **Mayús**. Arrastre el cursor hacia el centro de la plumilla para reducir el radio, o bien aléjelo del centro de la plumilla para aumentarlo.
Establecer la velocidad de aplicación del efecto de espiral	Escriba un valor entre 1 y 100 en el cuadro **Tasa** de la barra de propiedades. Para ajustar la velocidad, también puede arrastrar el ratón en la ventana de imagen mientras mantiene presionada la tecla **Option**.
Definir la dirección del efecto de espiral	Haga clic en los botones **Espiral hacia la izquierda** o **Espiral hacia la derecha** de la barra de propiedades.
Utilizar la presión de un lápiz digital para controlar la intensidad del efecto de espiral	Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.

Cambiar forma de áreas de la imagen atrayendo o repeliendo píxeles

Las herramientas **Atracción** y **Rechazo** permiten dar forma a áreas de la imagen atrayendo o repeliendo píxeles. Para controlar el efecto de forma, puede cambiar el tamaño de la plumilla del pincel y la velocidad de atracción o rechazo de los píxeles; también puede utilizar la presión del lápiz gráfico.



Usar la herramienta Atracción para dar forma al área de una imagen



Uso de la herramienta Rechazo para dar forma al área de una imagen

Para cambiar de forma áreas de la imagen atrayendo o repeliendo píxeles

1 En la caja de herramientas, haga clic en una de las herramientas siguientes:
   - Atraer
   - Rechazar

2 Haga clic en la imagen y mantenga presionado el botón principal del ratón.

También es posible

Establecer el tamaño de la plumilla del pincel	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de la plumilla** de la barra de propiedades. Para cambiar el tamaño de la plumilla del pincel, también puede arrastrar el ratón en la ventana de imagen mientras mantiene presionada la tecla **Mayús**. Arrastre el cursor hacia el centro de la plumilla para reducir el radio, o bien aléjelo del centro de la plumilla para aumentarlo.
Establecer la velocidad del efecto	Escriba un valor en el cuadro **Velocidad** de la barra de propiedades.

También es posible

Para ajustar la velocidad, también puede arrastrar el ratón en la ventana de imagen mientras mantiene presionada la tecla **Option**.

Utilizar la presión de un lápiz digital para controlar el efecto

Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico**  de la barra de propiedades.

Color, rellenos y transparencias

Color....199
Modos de color....217
Administración del color....225
Rellenos....243
Transparencia....255
Buscar, administrar y almacenar rellenos y transparencias....267



Color

Corel PHOTO-PAINT permite elegir y crear colores mediante una amplia variedad de paletas de colores, mezcladores de colores y modelos de color estándares. Mediante la paleta Imagen puede guardar los colores utilizados frecuentemente para utilizarlos en el futuro. Igualmente puede crear y modificar paletas de colores personalizadas.

También puede personalizar la visualización de la paleta de colores en pantalla cambiando el tamaño de las muestras, el número de filas y otras propiedades.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Modelos de color" (página 199)
- "Profundidad de color" (página 201)
- "Elegir colores" (página 202)
- "Paleta de imagen" (página 207)
- "Crear y modificar paletas de colores" (página 209)
- "Mostrar u ocultar paletas de colores" (página 213)
- "Canales de color directo" (página 213)

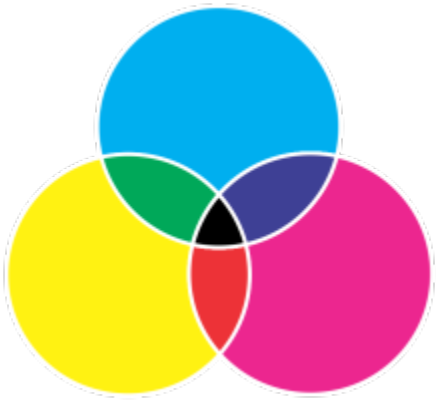
Modelos de color

Los modelos de color proporcionan un método preciso para definir los colores y cada uno de ellos define los colores mediante componentes de color específicos. Existen diversos modelos de color para elegir cuando se crean gráficos.

Modelo de color CMYK

El modelo de color CMYK, utilizado en impresión, define los colores basándose en los componentes cian (C, del inglés "Cyan"), magenta (M, del inglés "Magenta"), amarillo (Y, del inglés "Yellow") y negro (K, del inglés "Black"). Los valores para estos componentes varían de 0 a 100 y representan porcentajes.

En los modelos de color sustractivos, como CMYK, el color (es decir, la tinta) se añade a una superficie, como el papel blanco por ejemplo. A continuación, el color “sustrae” brillo de la superficie. Cuando el valor de cada componente de color (C,M,Y) es 100, el color resultante es el negro. Cuando el valor de cada componente es 0, no se añade ningún color a la superficie, por lo que se verá la superficie misma; en este caso, el papel blanco. El negro (K) se incluye en el modelo de color por motivos de impresión, ya que la tinta negra es más neutra y oscura que su equivalente al mezclar cantidades iguales de cian, magenta y amarillo. La tinta negra produce resultados más nítidos, sobre todo para la impresión de texto. Además, la tinta negra suele ser más barata que la de color.

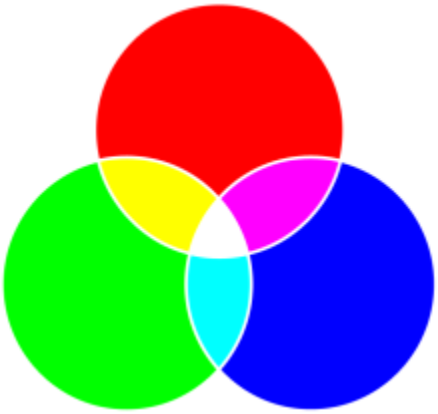


El color negro es el resultado de combinar los tres colores CMY en su mayor intensidad.

modelo de color RGB

El modelo de color RGB utiliza los componentes rojo (R, del inglés "Red"), verde (G, del inglés "Green") y azul (B, del inglés "Blue") para definir la cantidad de luz de cada color en un color determinado. En una imagen de 24 bits, cada componente se expresa como un número entre 0 y 255. En una imagen basada en un mayor número de bits, como una imagen de 48 bits, el rango de valores es también mayor. La combinación de estos componentes define un color específico.

En los modelos de color aditivos, como RGB, el color se produce a partir de la luz transmitida. RGB se utiliza por lo tanto en monitores, donde las luces roja, azul y verde se mezclan de distintas formas para reproducir un amplio rango de colores. Cuando las luces roja, azul y verde se combinan en su máxima intensidad, el ojo percibe el color resultante como blanco. En teoría, los colores mezclados siguen siendo el rojo, el azul y el verde, pero los píxeles del monitor se encuentran demasiado juntos para que nuestro ojo pueda diferenciar los tres colores. Cuando el valor de cada componente es 0, que indica que existe una ausencia de luz, el ojo percibe el color negro.



El color blanco es el resultado de combinar los tres colores RGB en su máxima intensidad.

RGB es el modelo de color más utilizado porque posibilita el almacenamiento y visualización en pantalla de una amplia gama de colores.

Modelo de color HSB.

El modelo de color HSB utiliza el matiz (H, del inglés "Hue"), la saturación (S, del inglés "Saturation") y el brillo (B, del inglés "Brightness") como componentes para definir los colores. HSB también se denomina HSV (con los componentes matiz, saturación y valor). El matiz describe el pigmento de un color y se expresa en grados para representar la ubicación del espectro de colores estándar. Por ejemplo, el rojo tiene 0 grados, el amarillo 60 grados, el verde 120 grados, el cian 180 grados, el azul 240 grados y el magenta 300 grados.

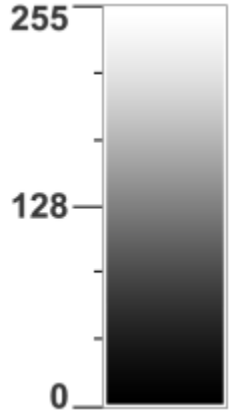
La saturación determina si un color es vivo o apagado. Los valores de saturación varían de 0 a 100 y representan porcentajes (cuanto mayor es el valor, más vivo es el color). El brillo determina la cantidad de blanco que contiene el color. Como ocurre con la saturación, los valores de brillo varían de 0 a 100 y representan porcentajes (cuanto mayor es el valor, más brillante es el color).



Modelo de color HSB.

Modelo de color de escala de grises

El modelo de color de escala de grises se basa en un solo componente, la luminosidad, para definir el color y se mide en valores que varían de 0 a 255. Cada color de la escala de grises tiene los mismos valores para los componentes rojo, verde y azul del modelo de color RGB. Al cambiar el color de una fotografía a escala de grises se crea una fotografía en blanco y negro.



Modelo de color de escala de grises.

Profundidad de color

La profundidad de color indica el número máximo de colores que puede contener una imagen. La profundidad de color viene determinada por la profundidad de bits de una imagen (número de bits binarios que definen la sombra o el color de cada píxel en un mapa de bits). Por ejemplo, un píxel con una profundidad de 1 bit puede tener dos valores: blanco y negro. Cuanto más alta sea la profundidad de bit, más colores puede contener una imagen y más precisa es la representación del color. Por ejemplo, una imagen GIF de 8 bits puede contener hasta 256 colores, pero una imagen JPEG de 24 bits puede contener alrededor de 16 millones de colores.

Normalmente, las imágenes RGB, de escala de grises y CMYK contienen 8 bits de datos por canal de color. De ahí que las imágenes RGB se denominen RGB de 24 bits (8 bits x 3 canales), las imágenes en escala de grises se denominen escala de grises de 8 bits (8 bits x canal), y las imágenes CMYK se denominen CMYK de 32 bits (8 bits x 4 canales).

Con independencia de la cantidad de colores que contenga una imagen, su representación en pantalla está limitada por el máximo número de colores que puede mostrar el monitor en el que se visualiza. Por ejemplo, un monitor de 8 bits solo puede mostrar un máximo de 256 colores de una imagen de 24 bits.

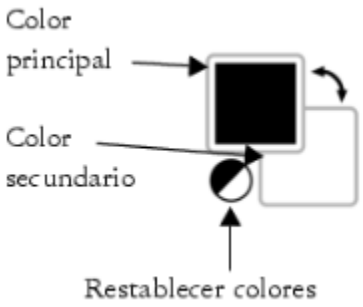
Elegir colores

Puede elegir los colores principal y secundario seleccionando un color desde el área de control de color, las paletas de colores, los visualizadores de color, las armonías de color o las mezclas de colores. También puede hacerlo muestreando colores a partir de una imagen.

Si desea obtener información sobre cómo aplicar los colores elegidos, consulte las secciones "Rellenos uniformes" en la página 243, "Dibujo y pintura" en la página 321 y "Operaciones con objetos" en la página 411.

Área de control de color

En el área de control de color, puede ver los colores seleccionados como principal y secundario y puede elegir otros colores. El color principal se aplica a todas las herramientas de pintura, y al color del texto al seleccionarse por primera vez. El color secundario se muestra al borrar áreas de fondo con la herramienta **Borrador**.



Paleta de colores predeterminada

Una paleta de colores es un conjunto de muestras de color. En algunos programas, las paletas de colores denominan "paletas de muestras".

En Corel PHOTO-PAINT, la paleta de colores predeterminada se basa en el modo de color de la imagen. Por ejemplo, si abre una imagen CMYK, aparecerá una paleta CMYK en la ventana de imagen. Si se abre una imagen con paleta, aparecerá una paleta RGB en la ventana de imagen.

Los colores principal, secundario y de relleno se pueden elegir en la paleta de colores predeterminada, que contiene colores pertenecientes al modelo de color RGB.

Paleta de imagen

Al crear una nueva imagen, la aplicación genera automáticamente una paleta vacía, denominada paleta Imagen. Permite realizar un seguimiento de los colores que se utilizan, guardándolos para utilizarlos en el futuro. Si desea obtener más información, consulte la sección "Paleta de imagen" en la página 207.

Bibliotecas de paletas y paletas de colores personalizadas

Las paletas de colores que se encuentran en las bibliotecas de paletas no pueden ser modificadas directamente. Algunas de estas paletas pertenecen a terceros como, por ejemplo, PANTONE, Colores HKS y TRUMATCH. Puede resultar útil tener a mano un muestrario del fabricante, que consiste en un conjunto de muestras de color en el que se presenta el aspecto exacto de cada color una vez impreso.

Algunas paletas que se encuentran en las bibliotecas de paletas (PANTONE, Colores HKS, TOYO, DIC, Focoltone y SpectraMaster) son colecciones de colores directos. Si crea separaciones de color al imprimir, cada color directo necesitará una plancha de impresión distinta, lo que afectará de manera significativa al coste del trabajo de impresión. Si desea utilizar separaciones de color, pero prefiere evitar utilizar colores directos, puede convertirlos en colores de cuatricromía al imprimir. Si desea obtener más información, consulte la sección "Separaciones de color" en la página 521.

Las paletas de colores personalizadas incluyen colores de cualquier modelo de color, incluidas las paletas que se encuentran en las bibliotecas de paletas, como una paleta de colores directos. Es posible guardar una paleta de colores personalizada para su posterior uso. Si

desea obtener más información sobre cómo trabajar con paletas de colores personalizadas, consulte la sección "Crear y modificar paletas de colores" en la página 209.

Muestreo de colores

De esta manera, si desea usar un color que ya existe en un objeto o una imagen, puede muestrear dicho color para que la equivalencia sea exacta. De forma predeterminada, puede muestrear un solo píxel en la ventana de imagen.

Cuando muestree un color de una foto, lo que parece una zona de color sólido puede contener distintos matices o un tramado sutil. En tal caso, es útil promediar los colores de los píxeles de un área de muestreo más grande. Puede definir un área de muestreo de 3 × 3 píxeles o de 5 × 5 píxeles para las imágenes de alta resolución. También puede muestrear los píxeles de un área seleccionada.

Para muestrear y utilizar numerosos colores de la ventana de imagen, puede almacenarlos en una paleta de colores personalizada. Si desea obtener más información sobre paletas de colores personalizadas, consulte la sección "Crear y modificar paletas de colores" en la página 209.

Visualizadores de color

Los visualizadores de color muestran un rango de colores con formas unidimensionales o tridimensionales. El visualizador de color predeterminado utiliza el modelo de color HSB, pero puede utilizarlo para elegir colores CMYK, CMY o RGB. Si desea obtener información sobre los modelos de color, consulte la sección "Modelos de color" en la página 199.



Ejemplo de un visualizador de color

Elección de colores web

Puede utilizar los colores web a la hora de diseñar documentos que se publicarán en Internet. Con , puede definir los colores web mediante valores RGB hexadecimales (por ejemplo, #aa003f).

Colores fuera de gama

Si elige un color que se encuentra fuera de la gama de la impresora, Corel PHOTO-PAINT permite reemplazarlo por un color similar que se encuentre en dicha gama.

Para elegir un color con el área de control de color

1 En el área de control de color de la caja de herramientas, haga doble clic en una de las siguientes opciones:
   - Muestra de color de **Principal**
   - Muestra de color de **Secundario**
2 Desplace el deslizador de color para definir el rango de colores visualizados en el área de selección de colores.
3 Haga clic en el área de selección de colores para elegir un color.

También es posible

Devolver las muestras a sus colores predeterminados	Haga clic en el icono **Restablecer colores**  . El color principal vuelve a ser negro, y el secundario, blanco.
Intercambiar los colores principal y secundario	Haga clic en la flecha  de la esquina superior derecha del área de control de color.



También puede elegir los colores principal y secundario mediante el inspector **Color**. Para abrir el inspector **Color**, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Color**.

Para elegir un color por medio de la paleta de colores predeterminada

Para	Realice lo siguiente
Elegir un color principal	Haga clic en una muestra de color.
Elegir un color secundario	Mantenga presionada la tecla **Comando** y haga clic en una muestra de color.
Elegir un color de relleno	Haga clic con control en una muestra de color.



Para ver el nombre de un color, puede situar el puntero sobre una muestra.

También puede elegir los colores principal y secundario mediante el inspector **Color**. Para abrir el inspector **Color**, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Color**.

Para elegir un color mediante una paleta de colores

1 En el área de control de color de la caja de herramientas, haga doble clic en una de las siguientes opciones:
   - Muestra de color **Principal** 
   - Muestra de color de **Secundario** 
2 Active la opción **Paleta de colores**.
3 Elija una paleta de colores en el cuadro de lista **Paleta**.
4 Desplace el deslizador de color para definir el rango de colores visualizados en el área de selección de colores.
5 Haga clic en un color en el área de selección de colores.

También es posible

Intercambiar colores	En el inspector **Color**, haga clic en el botón **Preferencias de color adicionales** y elija **Intercambiar colores**. Así se intercambian

También es posible

	el color **Anterior** (el color principal o secundario) y el color **Nuevo** (elegido en el área de selección de colores).

En una paleta de colores, cada muestra de color aparece marcada con un cuadrado blanco pequeño.

Si elige un color que se encuentra fuera de la gama de la impresora, Corel PHOTO-PAINT permite reemplazarlo por un color similar que se encuentre en dicha gama. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para reemplazar un color fuera de gama por un color reproducible" en la página 207.

Todos los colores de una imagen deberían pertenecer al mismo modelo de color; de esta forma, los colores serán coherentes y se podrá prever con mayor precisión su aspecto en el resultado final.

También puede acceder a las paletas de colores en el inspector **Color** haciendo clic en el botón **Mostrar paletas de colores** y eligiendo una paleta en el cuadro de lista. Si el inspector **Color** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Color**.

Para muestrear un color

1 Haga clic en la herramienta **Cuentagotas**.

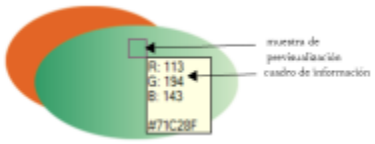
2 Haga clic en la imagen para elegir un color principal.

El tamaño predeterminado de la muestra es de 1 píxel.

También es posible

Aumentar el tamaño de la muestra	Haga clic en el botón **3 × 3** de la barra de propiedades.
Aumentar el tamaño de la muestra para una imagen de alta resolución	Haga clic en el botón **5 × 5** de la barra de propiedades.
Muestrear un color en un área seleccionada	Haga clic en el botón **Seleccionar muestra** de la barra de propiedades y arrastre el cursor del ratón en la ventana de imagen para seleccionar un área.
Elegir un color secundario	Presione la tecla **Control** y haga clic en la imagen.
Elegir un color de relleno	Haga clic con Control en la imagen.

En la ventana de imagen, una muestra de previsualización se asocia a la herramienta **Cuentagotas**, junto con un cuadro que presenta los valores de los componentes del modelo de color. Al muestrear un color RGB, el cuadro de información también incluye el valor hexadecimal del color.



La herramienta **Eyedropper** también puede activarse presionando la tecla **O** . Presione la **barra espaciadora** para volver a la herramienta previamente seleccionada.

Los valores de los componentes del modelo de color de un píxel de una imagen, como los componentes rojo, verde y azul de un píxel de una imagen B o el valor hexadecimal del color, también se pueden mostrar mediante el Inspector**Información de imagen** . Si el Inspector **Información de imagen** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Información**.

Para elegir un color de relleno mediante un visualizador de color

1 En el área de control de color de la caja de herramientas, haga doble clic en una de las siguientes opciones:
- Muestra de color **Principal**
- Muestra de color de **Secundario**

2 Elija un Modelo de color en el cuadro de lista **Modelo de color**.

3 Elija un visualizador de color en el cuadro de lista **Visualizadores de color**.

4 Desplace el deslizador de color.

5 Haga clic en un color en el área de selección de colores.

También es posible

Muestrear un color a partir de la imagen	Haga clic en la herramienta **Cuentagotas** y después en la imagen o el escritorio.
Intercambiar colores	En el inspector **Color**, haga clic en el botón **Preferencias de color adicionales** y elija **Intercambiar colores**. Así se intercambian el color **Anterior** (el color principal o secundario) y el color **Nuevo** (elegido en el área de selección de colores).

Si elige un color que se encuentra fuera de la gama de la impresora, Corel PHOTO-PAINT permite reemplazarlo por un color similar que se encuentre en dicha gama. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para reemplazar un color fuera de gama por un color reproducible" en la página 207.

Todos los colores de una imagen deberían pertenecer al mismo modelo de color; de esta forma, los colores serán coherentes y se podrá prever con mayor precisión su aspecto en el resultado final.Es preferible emplear el mismo modelo de color que se usará en el resultado final.

Puede elegir un color de relleno; para ello, haga doble clic en la muestra **Color principal** en el área de control de color. Haga clic en el botón **Relleno uniforme** del cuadro de diálogo **Seleccionar relleno** y, a continuación, haga clic en **Editar**.

Para acceder a los modelos de color en el inspector **Color**, también puede hacer clic en el botón **Mostrar visualizadores de color** y elegir uno en el cuadro de lista. Si el inspector **Color** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Color**.

Para elegir un color web

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Color**.

2 En el inspector **Color**, haga clic en la muestra de color **secundario**  o **principal**  y seleccione la paleta RGB predeterminada de la lista.

3 Escriba o pegue un valor en el cuadro **Valor hexadecimal**.
Tanto si utiliza el formato de tres dígitos (#fff) o el de seis (#ffffff), el valor final se presenta en formato de seis dígitos.



Puede especificar los valores de color hexadecimales solo cuando se trabaja con colores RGB.
Si escribe un valor hexadecimal no válido, el color no cambia.

En la barra de estado se pueden ver los valores de colores hexadecimales.



También puede elegir colores web en los cuadros de diálogo **Color principal**, **Color secundario** o **Relleno uniforme**. Estos cuadros de diálogo también permiten visualizar y copiar los equivalentes hexadecimales de los colores que no sean RGB.

Para reemplazar un color fuera de gama por un color reproducible

1 En el área de control de color de la caja de herramientas, haga doble clic en una de las siguientes opciones:

- Muestra de color **Principal** 
- Muestra de color de **Secundario** 

2 Elija un color.

3 Si el color está fuera de gama, aparecerá el botón **Insertar color en la gama** que mostrará un color similar al color recién seleccionado pero presente en la gama de la impresora. Haga clic en el botón.
Se sustituirá el nuevo color y desaparecerá el botón **Insertar color en la gama**.

Paleta de imagen

La paleta de imagen (**Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Paleta de imagen**) guarda los colores utilizados en la imagen. Cada vez que utilice un color en la imagen, se añadirá de manera automática a la paleta de imagen. Sin embargo, si prefiere controlar qué colores se añaden a la paleta Imagen, puede desactivar las actualizaciones automáticas y añadir los colores de manera manual.

Si desea añadir colores manualmente, puede seleccionar colores de una paleta de colores, de la imagen o de un selector de colores. Además, puede añadir colores de una imagen u objeto importado.



Para añadir colores arrastre un objeto a la paleta de imagen.

Puede eliminar colores de manera individual o actualizar la paleta y eliminar los colores no deseados de una sola vez para eliminar de la paleta de imagen los colores que no utilice o que no necesite.

Al abrir una imagen creada en una versión anterior de Corel PHOTO-PAINT, la paleta Imagen no tendrá ningún color. Sin embargo, puede generar fácilmente la paleta Imagen si añade colores de la imagen, de un área editable o de un objeto seleccionado.

También puede ocultar la paleta de imagen.

Para mostrar u ocultar la paleta de imagen

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Paleta de imagen.**
  La paleta de imagen se encuentra en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

Ocultar la paleta de imagen no desactiva la inserción automática de colores.

Para desactivar la inserción automática de colores en la paleta de imagen

- Haga clic con Control en una muestra de colores de la paleta de imagen y, a continuación, haga clic en **Paleta** ▸ **Añadir colores automáticamente**.

Ocultar la paleta de imagen no desactiva la inserción automática de colores.

Para añadir un color a la paleta de imagen

Para	Realice lo siguiente
Añadir todos los colores de una imagen	Haga clic con Control en una muestra de colores en la paleta de imagen y, a continuación, haga clic en **Paleta** ▸ **Añadir colores a partir de imagen**.

Para	Realice lo siguiente
Añadir un color a partir de una imagen	Haga clic en la flecha situada en la esquina derecha de la paleta la imagen, haga clic en la herramienta **Cuentagotas** y, a continuación, haga clic en la imagen.
Arrastrar para añadir los colores de un objeto	Arrastre el objeto a la paleta de imagen.
Añadir colores desde un área editable	Defina un área editable. Haga clic con Control en una muestra de color en la paleta de imagen y, a continuación, haga clic en **Paleta** ▸ **Añadir colores a partir de visibles**.
Añadir colores desde uno o varios objetos	Seleccione uno o varios objetos. En la paleta de imagen, haga clic con Control en una muestra de color y, a continuación, haga clic en **Paleta** ▸ **Añadir colores a partir de objetos**.



No se admiten los colores de los rellenos PostScript.



Puede anular la selección de la herramienta **Cuentagotas** si pulsa la tecla **Esc**.

Puede mover una muestra de color arrastrando una muestra de color hacia una nueva posición.

Para quitar un color de la paleta de imagen

- Haga clic con Control en una muestra de colores en la paleta de imagen y, a continuación, haga clic en **Eliminar color**.

Para quitar todos los colores de la paleta de imagen que no utilice

- Haga clic con Control en una muestra de colores en la paleta de imagen y, a continuación, haga clic en **Paleta** ▸ **Actualizar**.

Crear y modificar paletas de colores

Las paletas de colores personalizadas son conjuntos de colores o estilos de color que se pueden guardar. Pueden incorporar colores o estilos de color de cualquier modelo de color, incluidos los colores directos o cualquier paleta de colores que se encuentren en las bibliotecas de paletas. Es posible crear una paleta personalizada para almacenar todos los colores o estilos de color que necesite para un proyecto actual o futuro.

Compartir paletas de colores con otras personas resulta sencillo. Las paletas personalizadas se encuentran en la carpeta **Mis paletas** del inspector **Paletas**.

Es posible crear una paleta de colores personalizada eligiendo los colores de manera individual o utilizando los colores de un objeto, de un área editable, o de toda una imagen. También puede añadir colores directos personalizados a cualquier paleta personalizada. También puede modificar, cambiar el nombre y eliminar las paletas de color personalizadas.

Las paletas de color personalizadas se guardan como archivos XML y se almacenan en la carpeta **Documentos\Corel\Contenido de Corel \Paletas**.

Para crear una paleta de colores personalizada desde cero

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Editor de paleta**.

2 Haga clic en el botón **Nueva paleta**.
3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro .
4 Haga clic en **Guardar**.
5 En el cuadro de diálogo **Editor de paleta**, haga clic en **Añadir color**.
6 En el cuadro de diálogo **Seleccionar color**, elija un color y haga clic en **Aceptar**.

También es posible

Tratar el color como un color directo	En el área **Color seleccionado** del cuadro de diálogo **Editor de paleta**, seleccione **Directos** de la lista **Tratar como**.
Tratar el color como un color de cuatricromía	En el área **Color seleccionado** del cuadro de diálogo **Editor de paleta**, seleccione **Cuatricromía** de la lista **Tratar como**.
Cambiar el nombre de un color	En el cuadro de diálogo **Administrador de paletas** , haga clic en un color en el área de selección de colores y escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.



Al arrastrar una imagen hasta la paleta Imagen, solo se añaden los cinco primeros colores dominantes. No se admiten los colores de los rellenos PostScript.

Para crear una paleta de colores a partir de un área editable

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



Si desea obtener más información sobre la definición de las áreas editables, consulte la sección "Definir áreas editables" en la página 277.

Para crear una paleta de colores a partir de una imagen

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Crear paleta a partir de documento**.
2 Escriba un nombre de archivo.
3 Haga clic en **Guardar**.

Para editar una paleta de colores personalizada

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Editor de paleta**.
2 Elija una paleta en el cuadro de lista.
3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Añadir un color	Haga clic en **Añadir color**. En el cuadro de diálogo **Seleccionar color**, haga clic en la ficha **Modelos**, en un color del área de selección y, a continuación, en **Añadir a paleta**.
Tratar un color como color directo	En el área **Color seleccionado** del cuadro de diálogo **Editor de paleta**, seleccione **Directos** de la lista **Tratar como**.
Tratar un color como color de cuatricromía	En el área **Color seleccionado** del cuadro de diálogo **Editor de paleta**, seleccione **Cuatricromía** de la lista **Tratar como**.
Modificar un color	En el área de selección de colores, haga clic en un color y en **Editar color**. En el cuadro de diálogo **Seleccionar color**, haga clic en un nuevo color del área de selección.
Eliminar un color	En el área de selección de colores, haga clic en un color y en **Eliminar color**.
Clasificar colores	Haga clic en **Clasificar colores** y, a continuación, seleccione un método de clasificación.
Mover un color	Arrastre una muestra de color a una nueva posición.
Cambiar el nombre de un color	Haga clic en un color en el área de selección de colores y escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.



Puede eliminar varios colores si mantiene pulsadas las teclas **Mayús** o **Comando**, hace clic en los colores que desea eliminar y selecciona **Eliminar color**.

Para cambiar el nombre de una paleta de colores personalizada

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Editor de paleta**.
2. En la carpeta **Mis paletas**, haga doble clic en una paleta personalizada.
3. Escriba un nuevo nombre y pulse **Retorno**.

Para eliminar una paleta de colores personalizada

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Editor de paleta**.
2. En la carpeta **Mis paletas**, haga clic con control en una paleta personalizada y haga clic en **Eliminar**.

Organizar y visualizar paletas de colores

El inspector **Paletas** permite acceder rápidamente a las paletas de colores disponibles, incluso a la Paleta de imagen, y la paleta de estilos de color. También permite crear paletas de colores personalizadas. Las paletas de colores en el inspector **Paletas** se encuentran divididas en dos carpetas principales: **Mis paletas** y **Bibliotecas de paletas**.

Utilice la carpeta **Mis paletas** para almacenar todas las paletas de colores personalizadas que cree. Puede añadir carpetas para almacenar y organizar las paletas de colores para diferentes proyectos. También puede copiar una paleta de colores o moverla a otra carpeta. Puede abrir y controlar la visualización de todas las paletas de colores.

La carpeta **Bibliotecas de paletas** del inspector **Paletas** incluye colecciones de paletas de colores preestablecidas en las que puede elegir colores. No puede editar ninguna de las paletas de colores que se encuentran en las Bibliotecas de paletas. Sin embargo, sí puede crear una paleta de colores personalizada copiando una paleta de colores de la carpeta **Bibliotecas de paletas**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Mostrar u ocultar paletas de colores" en la página 213.

Para abrir el inspector de Paletas

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** ▸ **Editor de paleta**.

Para cortar o copiar una paleta de colores personalizada

1. Abra el inspector **Paletas**.
2. En la carpeta **Mis paletas**, active la casilla de verificación que se encuentra junto al nombre de la paleta personalizada.

   Si desea definir una paleta de colores personalizada como la paleta predeterminada, haga clic en el botón del menú lateral de la paleta personalizada  y seleccione **Establecer como predeterminada**.

Para abrir una paleta de colores personalizada

1. Abra el inspector **Paletas**.
2. Haga clic en el botón **Abre una paleta**  .
3. Elija la unidad y la carpeta donde se encuentra almacenada la paleta de colores personalizada.

   Si desea abrir una paleta de colores (archivo .cpl) creada en una versión anterior de , seleccione **Paleta personalizada de versión anterior (.cpl)** en el cuadro de lista **Tipo de archivo**.
4. Haga clic en la paleta personalizada.
5. Haga clic en **Abrir**.



Al abrir un archivo de una paleta personalizada de una versión anterior (.cpl), se convierte de manera automática a formato XML (.xml). La versión XML se almacena en la carpeta **Documentos\Corel\Contenido de Corel\Paletas**, y también aparece en la carpeta **Mis paletas** en el inspector **Paletas**.



Si la paleta de colores personalizada (.xml) se guardó en la carpeta **Mis paletas**, para abrirla, haga clic en **Ventana** ▸ **Paletas de colores** y seleccione la paleta personalizada de la lista.

Para crear una carpeta para guardar paletas de colores personalizadas

1. Abra el inspector **Paletas**.
2. Haga clic en el botón **Crear una nueva carpeta**  . La nueva carpeta aparece en la carpeta **Mis paletas**.
3. Escriba un nuevo nombre y pulse **Retorno**.

   Si desea mover una paleta de colores personalizada, arrástrela hacia la nueva carpeta.

Para cortar o copiar una paleta de colores personalizada

1. Abra el inspector **Paletas**.

2 En la carpeta **Mis paletas**, haga clic con control sobre una paleta personalizada y seleccione una de las opciones siguientes:
   - **Cortar**
   - **Copiar**

   Si desea pegar la paleta personalizada en una carpeta diferente, haga clic con control sobre la carpeta y seleccione **Pegar**.

Para copiar una paleta desde las Bibliotecas de paletas para modificarla

- Abra el inspector **Paletas**, arrastre una paleta desde la carpeta **Bibliotecas de paletas** hasta la carpeta **Mis paletas**.

  En la carpeta **Mis paletas** aparecerá una copia editable de la paleta de colores.

Mostrar u ocultar paletas de colores

Las Bibliotecas de paletas incluyen una colección de paletas de colores. Es posible gestionar la visualización de las paletas de colores predeterminadas, como las paletas de colores RGB predeterminada y CMYK predeterminada. Las principales bibliotecas de paletas incluidas son la de color de cuatricromía y la de color directo.

La biblioteca de color de cuatricromía contiene las paletas de colores predeterminadas RGB, CMYK y Escala de grises. Además, puede encontrar paletas de colores predeterminadas con una temática específica, como la naturaleza. La biblioteca de color directo contiene paletas de colores proporcionadas por otros fabricantes, como HKS Colors, PANTONE, Focoltone y TOYO. Estas paletas de colores pueden resultar de gran utilidad si necesita ciertos colores aprobados por otras empresas para sus proyectos de impresión. Las bibliotecas de paletas de colores están bloqueadas, es decir, no pueden editarse.

Para mostrar una paleta de colores en las Bibliotecas de paletas

1 Abra el inspector **Paletas**.
2 En la carpeta **Bibliotecas de paletas**, active la casilla de verificación que se encuentra junto al nombre de la paleta de colores.

Para mostrar paletas de colores directos o de cuatricromía

1 Abra el inspector **Paletas**.
2 En la carpeta **Bibliotecas de paletas**, haga doble clic sobre una de las siguientes carpetas:
   - **Directo**
   - **Cuatricromía**
3 Active la casilla de verificación situada junto al nombre de la paleta de colores.

Canales de color directo

Los canales de color directo le permiten ver, editar y conservar la información de color directo en archivos. Tanto si importa un archivo que utiliza colores directos como si los añade en Corel PHOTO-PAINT, los canales de color directo aseguran que la información del color se conserva al generar el archivo de salida. El color directo se almacena en un canal en escala de grises de 8 bits que conserva información como qué color directo utilizar, dónde aplicar la tinta, y con qué densidad.

Puede crear un nuevo canal de color directo, asignar un color y nombre al canal y, a continuación, añadir contenido. Por ejemplo, puede pintar, dibujar formas, aplicar efectos o pegar contenidos en el canal. Cuando pega un objeto o selección en un canal de color directo, se añade como área editable. Puede modificar el área editable antes de asignarla al canal de color directo. Si desea obtener más información sobre la modificación de áreas editables, consulte la sección "Máscaras" en la página 275.

Cuando previsualice su imagen, podrá elegir si desea que los colores directos se mezclen con los colores subyacentes (sobreimpresión) o que los cubran. Esto puede utilizarse para simular tintas opacas o transparentes.

Puede asimismo seleccionar, editar y cambiar las propiedades de los canales de color directo existentes. Por ejemplo, si abre o importa una imagen que contenga canales de color directo, puede editar el contenido del canal, cambiar el nombre del canal, o cambiar el color directo

del canal. Cuando visualiza imágenes, puede seleccionar si desea ocultar o mostrar los contenidos de los canales de color directo o cambiar el orden de los canales. Puede copiar canales de color directo entre imágenes y eliminarlos cuando ya no los necesite.

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

Puede guardar su trabajo en formato de archivo CPT si piensa que seguirá editando el mismo. Puede también guardarlo en formato de archivo PSD o exportarlo a los formatos DCS, PDF o EPS si ya está listo para imprimir.

Para crear un canal de color directo

1 En el inspector **Canales**, haga clic en la flecha del menú lateral y seleccione **Nuevo canal de color directo**.

Si la el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Canales**.

2 En el cuadro de diálogo **Nuevo canal de color directo**, seleccione un color del selector.

3 Escriba un nombre para el canal en el cuadro **Nombre** si no desea utilizar el nombre del color directo para el canal.

4 En el cuadro **Propiedades de tinta**, elija una de las opciones siguientes:

- **Sólido**: los colores subyacentes no afectan al color de la tinta a menos que la densidad de la tinta sea inferior al 100 por ciento.
- **Transparente**: los colores subyacentes son visibles. Esta opción le permite previsualizar la sobreimpresión.

5 Active una de las opciones siguientes:

- **Vaciar canal**: crea un canal vacío (no se aplica tinta).
- **Rellenar con color**: crea un canal rellenado con el color de tinta.

6 Haga clic en **Aceptar**.

El nuevo canal de color directo aparece en el inspector **Canal** bajo los canales actuales. Se muestra el nuevo canal de color directo y se ocultan los otros canales.

Para crear un nuevo canal, puede asimismo hacer clic en el botón **Nuevo canal de color directo** de el inspector **Canales**.

La paleta Pantone Solid Coated es la preestablecida, pero puede acceder a otras paletas del selector de colores haciendo clic en **Otras**, y seleccionando una del cuadro de lista **Paleta** del cuadro de diálogo **Seleccionar color**.

Para seleccionar un canal de color directo

- En el inspector **Canales**, haga clic en un canal de color directo de la lista **Canales**.
  La miniatura del canal seleccionado aparecerá enmarcada en rojo.

  Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Canales**.

Para cambiar las propiedades de un canal de color directo

1 En el inspector **Canales**, seleccione un canal de color directo de la lista de **Canales**.

2 Haga clic en el botón del menú lateral , situado en la esquina superior derecha del inspectory, a continuación, en **Propiedades de canal**.

3 En el cuadro de diálogo **Propiedades de canal de color directo**, realice una de las acciones de la tabla siguiente.

Para	
Cambiar el color directo	Elija un color del selector de colores.

Para	
Cambiar el nombre del canal	Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre**.
Cambiar las propiedades de tinta	En el cuadro **Propiedades de tinta**, elija una de las opciones siguientes: • **Sólido**: los colores subyacentes no afectan al color de la tinta a menos que la densidad de la tinta sea inferior al 100 por ciento. • **Transparente**: los colores subyacentes son visibles. Esta opción le permite previsualizar la sobreimpresión.



Puede asimismo hacer doble clic en un canal de color directo del inspector **Canales** para acceder al cuadro de diálogo **Propiedades de canal de color directo**.

Para pegar contenido en un canal de color directo

1 Copie un objeto o selección en el Portapapeles.

Si quiere copiar el objeto en otra imagen, abra la imagen en la que desea pegar el contenido.

2 En el inspector **Canales**, seleccione un canal de color directo.

3 Haga clic en **Editar** ▸ **Pegado especial** ▸ **Al objeto**.

El contenido aparece como un área editable rodeada por una máscara (indicada por una superposición coloreada o un recuadro). Si desea editar el área, puede hacerlo en este momento.

Si desea especificar una densidad de tinta uniforme para el área, haga clic con Control en negro (para un color directo sólido) o clic con Control en un matiz de gris (para un tinte), haga clic en la herramienta **Relleno**  , y haga clic en el área editable.

4 Haga clic en **Máscara** ▸ **Quitar**.

El contenido que se ha pegado está ahora asignado al canal de color directo.



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

Para mostrar u ocultar un canal de color directo

- En el inspector **Canales**, haga clic en el icono ojo  situado junto a un canal de color directo.

El ojo se muestra cerrado cuando el contenido del canal está oculto, y abierto cuando el contenido está visible.

Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Canales**.

Para cambiar el orden de los canales de color directo

- En el inspector **Canales**, haga clic en un canal de color directo de la lista **Canales** y arrástrelo a una nueva posición.

Para copiar un canal de color directo

1 En el inspector **Canales**, seleccione el canal de color directo que desea copiar.

2 Haga clic en **Editar** ▸ **Copiar**.

3 Abra la imagen en la que desea pegar el canal de color directo.

4 Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.

El canal de color directo aparece en la parte inferior de la lista **Canales** en el inspector **Canales**.



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

Para eliminar un canal de color directo

1 En el inspector **Canales**, haga clic en un canal de color directo en la lista **Canales**.

2 Haga clic en el botón **Eliminar canal actual** .



Modos de color

Si se cambia una imagen de un modo de color a otro, como RGB, CMYK o Escala de grises, se modifica la estructura del color de la imagen y su tamaño, y la presentación o la impresión de la imagen pueden verse afectadas.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Cambiar el modo de color" (página 217)
- "Modo de color blanco y negro" (página 219)
- "Modo de color con paleta" (página 220)
- "Modo de color duotono" (página 222)

Cambiar el modo de color

En Corel PHOTO-PAINT, los colores de las imágenes se definen mediante modos de color. Los monitores de los PC presentan las imágenes en el modo de color RGB; en Corel PHOTO-PAINT las imágenes se crean en modo de color RGB de manera predeterminada. Las imágenes pueden convertirse a distintos modos de color, en función del uso que se les quiera dar. Por ejemplo, se recomienda que las imágenes destinadas a impresión de alta calidad se definan con el modo de color CMYK. Las fotos destinadas a Internet deben definirse en el modo de color RGB y las imágenes GIF deben estar en modo de color Con paleta.

Los modos de color se describen en función de sus componentes y de su profundidad de bits. Por ejemplo, el modo de color RGB (24 bits) se compone de canales de color rojo, verde y azul y tiene una profundidad de 24 bits. El modo CMYK (32 bits) está compuesto de canales de cian, magenta, amarillo y negro, con una profundidad de 32 bits. Cada canal tiene una profundidad de 8 bits.

Aunque es posible que no advierta en pantalla la diferencia entre una imagen en el modo CMYK y otra en el modo RGB, ambas imágenes son bastante distintas. Los colores del espacio de color RGB pueden abarcar una mayor porción del espectro visual (tienen una gama mayor) que los del espacio de color CMYK. Con las mismas dimensiones de imagen, el tamaño de archivo en el modo CMYK es mayor que en el modo RGB, pero contiene los canales necesarios para imprimir tintas estándar.

Cada vez que se convierte una imagen, puede producirse una pérdida de información de color. Debido a esto, debe finalizar la edición de una imagen y guardarla antes de convertirla a un nuevo modo de color.

Los modos de color se basan en modelos de color estándares que describen, clasifican y reproducen el color de manera digital. Si desea obtener más información sobre los modelos de color CMYK, RGB, HSB y de Escala de grises, consulte la sección Color models

Corel PHOTO-PAINT admite los siguientes modos de color:

- Blanco y negro (1 bit)
- Escala de grises (8 bits)

- Duotono (8 bits)
- Color RGB (24 bits)
- Color CMYK (32 bits)
- Escala de grises (16 bits)
- RGB NTSC (vídeo)
- Con paleta (8 bits)
- Color Lab (24 bits)
- El audio de varios canales
- Color RGB (48 bits)
- RGB PAL (vídeo)

Los modos de color Blanco y negro, Con paleta y Duotono ofrecen distintas opciones de conversión. Si desea obtener más información, consulte

- "Modo de color blanco y negro" en la página 219
- "Modo de color con paleta" en la página 220
- "Modo de color duotono" en la página 222



Modo de color RGB original



Convertido al modo de color CMYK



Convertido al modo de color Con paleta



Convertido al modo de color Multicanal



Convertido al modo de color Blanco y negro



Convertido al modo de color Escala de grises

Para cambiar el modo de color de una imagen

- Haga clic en **Imagen** y después en una de las siguientes opciones:
  - **Convertir a escala de grises (8 bits)**
  - **Convertir a color RGB (24 bits)**
  - **Convertir a color CMYK (32 bits)**
  - **Convertir a ▸ Color Lab (24 bits)**

- Convertir a ▸ Multicanal
- Convertir a ▸ Escala de grises (16 bits)
- Convertir a ▸ Color RGB (48 bits)
- Convertir a ▸ RGB NTSC
- Convertir a ▸ RGB PAL



El modo actual de la imagen determina los modos a los que puede convertirse. Los modos que no están disponibles se encuentran atenuados.

Los modos de color **Blanco y negro (1 bit)**, **Con paleta (8 bits)** y **Duotono (8 bits)** ofrecen opciones de conversión. Si desea obtener más información, consulte

- "Modo de color blanco y negro" en la página 219
- "Modo de color con paleta" en la página 220
- "Modo de color duotono" en la página 222

Modo de color blanco y negro

Las imágenes pueden convertirse al modo de color Blanco y negro de 1 bit para reducir el tamaño de archivo o para crear efectos artísticos. El modo de color Blanco y negro (también conocido en algunos programas como modo de mapa de bits) es distinto del modo de color Escala de grises. En las imágenes en blanco y negro, cada píxel debe ser blanco o negro, en tanto que las imágenes en escala de grises pueden incluir negro, blanco y 254 tonos de gris, y resultan adecuados para crear efectos de fotografía en blanco y negro. Si desea obtener más información sobre cómo cambiar fotografías a escala de grises, consulte la sección "Para cambiar el modo de color de una imagen" en la página 218.

Al convertir imágenes al modo de color Blanco y negro, es posible definir especificaciones tales como umbral, tipo de medios tonos e intensidad, además de elegir entre siete tipos de conversión a blanco y negro:

- **Medios tonos**: crea diferentes matices de gris variando el patrón de píxeles blancos y negros de la imagen. Puede elegir el tipo de pantalla, el ángulo de medios tonos, las líneas por unidad y la unidad de medida.
- **Lineal**: genera una imagen en blanco y negro con nivel alto de contraste. Los colores con un valor de escala de grises menor que el valor de umbral se cambian a negro, y los colores con un valor mayor se cambian a blanco.
- **Ordenado**: organiza los niveles de gris en patrones geométricos repetidos de píxeles blancos y negros. Se destacan los colores sólidos y los bordes de la imagen son más definidos. Esta opción se aconseja en colores uniformes, como los que aparecen en diagramas y gráficos.
- **Jarvis**: aplica el algoritmo de Jarvis a determinados píxeles. Este tipo de difusión de errores es muy adecuado para imágenes fotográficas.
- **Stucki**: aplica el algoritmo Stucki a determinados píxeles. Este tipo de difusión de errores es muy adecuado para imágenes fotográficas.
- **Floyd-Steinberg**: aplica el algoritmo Floyd-Steinberg a determinados píxeles. Este tipo de difusión de errores es muy adecuado para imágenes fotográficas.
- **Distribución-Cardinality**: crea un aspecto de textura mediante un cálculo cuyo resultado se aplica de forma distribuida sobre cada píxel.

Para convertir una imagen al modo de color Blanco y negro

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Convertir a blanco y negro (1 bit)**.

2 Elija una opción de conversión en el cuadro de Método lista **Método de conversión**.

3 Especifique la configuración de conversión que desee.

Si desea ver otras partes de la imagen, arrastre la mano por la ventana **Previsualización**.

Modo de color con paleta

El modo de color Con paleta, también denominado modo de color indexado, suele utilizarse en las imágenes GIF de Web. Cuando se convierte una imagen compleja al modo de color Con paleta, se asigna un valor de color fijo a cada píxel. Estos valores se almacenan en una tabla de color compacta o paleta. Como consecuencia, la imagen con paleta contiene menos datos que la original y ocupa un archivo de menor tamaño. El modo de color Con paleta es un modo de 8 bits que almacena y visualiza imágenes empleando hasta 256 colores.

Elección, edición y almacenamiento de una paleta de colores

Si cambia una imagen al modo de color Con paleta, debe utilizar una paleta de colores predefinida o personalizada y, después, editar la paleta sustituyendo los colores individuales. Si elige la paleta de colores Optimizada, también podrá editarla especificando un color con sensibilidad del rango. La paleta de colores utilizada para convertir la imagen se denomina paleta procesada y puede guardarse para aplicarla en otras imágenes.

Si desea obtener más información sobre la creación de paletas de colores personalizadas, consulte la sección Color

Tramado

Las imágenes con paleta sólo pueden contener hasta 256 colores distintos. Si la imagen original contiene muchos colores, puede utilizarse el tramado para crear la ilusión de que se ven más de 256 colores. Mediante el tramado se entremezclan píxeles de colores distintos para crear más colores y tonos a partir de una paleta existente. La relación entre un píxel de color y otro crea una mezcla óptica que hace percibir colores adicionales.

El tramado puede realizarse con distribución de colores de manera ordenada o aleatoria. El tramado ordenado aproxima las mezclas de color utilizando patrones de puntos normales y, como resultado, los colores sólidos se acentúan y los bordes aparecen pronunciados. La difusión de errores dispersa los píxeles de manera aleatoria, haciendo que los bordes y colores sean más suaves. Jarvis, Stucki y Floyd-Steinberg son métodos de difusión de errores.

Si la imagen contiene pocos colores y formas sencillas, no es necesario utilizar tramado.

Definición del rango de color para una paleta de colores personalizada

Si cambia el modo de una imagen al de color Con paleta utilizando la paleta Optimizada, puede seleccionar un color inicial, o color base, y una sensibilidad de rango para dicho color. El color semilla y los colores semejantes que estén comprendidos dentro del rango se incluyen en la paleta de colores procesada. También puede determinar la cantidad de énfasis que recibe esta sensibilidad de rango. Debido a que la paleta tiene un máximo de 256 colores, al acentuar el color semilla se reduce el número de colores que quedan fuera del rango.

Almacenamiento de las opciones de conversión

Una vez elegida una paleta de colores y establecido el tramado y la sensibilidad del rango para cambiar la imagen al modo de color Con paleta, puede guardar las opciones seleccionadas como un valor preestablecido de conversión y utilizarlo con otras imágenes. Puede añadir y quitar todos los preestablecidos de conversión que desee. También podrá eliminar los preestablecidos que haya añadido.

Conversión de varias imágenes al modo de color Con paleta

Es posible cambiar varias imágenes al modo de color Con paleta de forma simultánea. Antes de realizar una conversión en lote, se precisa abrir las imágenes en Corel PHOTO-PAINT. Todas las imágenes incluidas en el lote se cambian con la paleta de colores y las opciones de conversión que especifique.

Para convertir una imagen al modo de color Con paleta

1. Haga clic en **Imagen** ▸ **Convertir a** ▸ **Con paleta (8 bits)**.
2. Haga clic en la pestaña **Preferencias**.
3. Elija uno de los siguientes tipos de paleta de colores en el cuadro de lista **Paleta**:
   - **Uniforme**: proporciona un rango de 256 colores con rojo, verde y azul a partes iguales.
   - **Estándar VGA**: proporciona la paleta de 16 colores Estándar VGA.
   - **Adaptativa**: proporciona colores nuevos a la imagen y conserva los distintos colores que la componen (todo el espectro de color).

- **Optimizada**: crea una paleta a partir del mayor porcentaje de colores de la imagen. También puede seleccionar un color con sensibilidad de rango para la paleta.
- **Cuerpo negro**: contiene colores basados en la temperatura. Por ejemplo, el negro puede representar temperaturas frías, mientras que el rojo, el naranja, el amarillo y el blanco pueden reflejar temperaturas calientes.
- **Escala de grises**: ofrece 256 tonos de gris, que van del negro (0) al blanco (255).
- **Sistema**: proporciona una paleta de colores compatibles con Web y de escala de grises
- **Para Web**: proporciona una paleta de 216 colores que se emplean habitualmente en exploradores Web.

4 Elija una opción de tramado del cuadro de lista **Tramado**.

5 Desplace el deslizador **Intensidad de Tramado** para definir el tramado.

También es posible

Guardar las opciones de conversión como un preestablecido	Haga clic en **Añadir preestablecido** y escriba un nombre en el cuadro de diálogo **Guardar preestablecidos**.
Editar la paleta de colores procesada	Haga clic en la ficha **Paleta procesada** y en **Editar**. Edite la paleta de colores en el cuadro de diálogo **Tabla de color**.
Guardar la paleta de colores procesada	Haga clic en la ficha **Paleta procesada** y en **Guardar**. Elija la carpeta en la que desee guardar la paleta de colores procesada y escriba un nombre de archivo.

La opción de **Tramado ordenado** se aplica más rápidamente que las opciones de difusión de errores **Jarvis**, **Stucki** y **Floyd-Steinberg**, aunque es menos precisa.

Para elegir una paleta de colores personalizada, haga clic en la pestaña **Preferencias**, seleccione **Más** en el cuadro de lista **Paleta**, localice el archivo de paleta de colores que desee y haga doble clic en el nombre de archivo.

Es posible cargar opciones de conversión preestablecidas eligiendo un ajuste preestablecido del cuadro de lista **Prestablecidos** de la ficha **Preferencias**.

Para definir el rango de color de una paleta de colores personalizada

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Convertir a** ▸ **Con paleta (8 bits)**.

2 Haga clic en la pestaña **Preferencias**.

3 Seleccione **Optimizada** en el cuadro de lista **Paleta**.

4 Active la casilla de verificación **Sensibilidad del rango de color en**.

5 Haga clic en el selector **Sensibilidad del rango de color a**, haga clic en la herramienta **Cuentagotas** y, a continuación, haga clic en un color de la imagen.

6 Haga clic en la ficha **Sensibilidad del rango** y especifique los valores que desee.

7 Ajuste los deslizadores de sensibilidad del rango.

Si desea ver la paleta de colores, haga clic en la ficha **Paleta procesada**.

Para convertir varios archivos al modo de color Con paleta

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Convertir a Con paleta (8 bits)**.

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

3 Elija en la columna izquierda los archivos que desee modificar.

4 Haga clic en **Añadir**.



Para previsualizar una imagen, elíjala en el cuadro de lista **Previsualizar imagen** y haga clic en el botón **Previsualización**.

Modo de color duotono

El modo de color Duotono se utiliza para impresión en color especializada. Una imagen en modo Duotono es una imagen en escala de grises que se ha mejorado con la adición de hasta cuatro colores. La lista siguiente describe los tipos de duotono:

- **Monotono**: crea una imagen en escala de grises coloreada con una sola tinta.
- **Duotono**: crea una imagen en escala de grises coloreada con dos tintas. En la mayoría de los casos, la primera tinta es negra y la segunda es de otro color.
- **Tritono**: crea una imagen en escala de grises coloreada con tres tintas. En la mayoría de los casos, la primera tinta es negra, y la segunda y tercera son de colores.
- **Cuatritono**: crea una imagen en escala de grises coloreada con cuatro tintas. En la mayoría de los casos, la primera tinta es negra, y la segunda, tercera y cuarta son de colores.

Ajuste de las curvas tonales

Al convertir una imagen al modo de color Duotono, aparece una cuadrícula de curvas tonales dinámicas de tinta que se utilizarán en la conversión. El plano horizontal (eje x) muestra los 256 tonos de gris posibles en una imagen en escala de grises (0 es negro y 255 es blanco). El plano vertical (eje y) indica la intensidad de la tinta (0 a 100 por ciento) que se aplica a los respectivos valores de escala de grises.

Almacenamiento y carga de tintas para la conversión a Duotono

Después de elegir el tipo de duotono y de ajustar las curvas tonales de las tintas utilizadas para cambiar las imágenes al modo de color Duotono, puede guardar la configuración de tintas y cargarla para utilizarla en otras imágenes.

Especificación de la visualización de los colores de sobreimpresión

Cuando una imagen se convierte al modo de color Duotono, es posible especificar qué colores se sobreimprimirán al imprimir la imagen. Los colores sobreimpresos son los que tienen demasiada tinta cuando se solapan dos o más colores. Al visualizarse la imagen, cada color se aplica en la pantalla en una secuencia, creando el efecto de capas.

Puede ver todos los casos en que se solapan los colores elegidos. A cada caso se asocia el color que producirá el solapamiento. Puede elegir nuevos colores de sobreimpresión para ver cómo se solapan.

Para convertir una imagen al modo de color Duotono

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Convertir a** ▸ **Duotono (8 bits)**.

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

3 En el cuadro de lista **Tipo**, elija un tipo de duotono.

4 Seleccione un color de tinta en la ventana **Tipo** y haga clic en **Editar**.

5 En el cuadro de diálogo **Seleccionar color**, elija un color y haga clic en **Aceptar**.

Si desea ajustar la curva tonal del color, haga clic en una curva tonal de la cuadrícula para crear un nodo y arrastre el nodo para ajustar la cantidad de color en dicho punto de la cuadrícula.

También es posible

Visualizar todas las curvas tonales en la cuadrícula	Active la casilla de verificación **Mostrar todo**.
Guardar la configuración de la tinta	Haga clic en **Guardar**. Seleccione la carpeta en la que desee guardar el archivo con la nueva configuración y escriba un nombre para él.
Especificar cómo aparecen los colores sobreimpresos	Haga clic en la ficha **Sobreimpresión** y active la casilla de verificación **Usar sobreimpresión**. Seleccione el color que desea editar, haga clic en **Editar** y elija un nuevo color.



Para cargar la configuración de tintas, haga clic en la ficha **Curvas** y en **Cargar**, localice el archivo que contiene la configuración y haga doble clic en el nombre de archivo.

Para especificar la forma en que se muestran los colores de sobreimpresión

1. Haga clic en **Imagen** ▸ **Convertir a** ▸ **Duotono (8 bits)**.
2. Haga clic en la ficha **Sobreimpresión**.
3. Active la casilla de selección **Usar sobreimpresión**.
4. Seleccione el color que desea editar y haga clic en **Editar**.
5. En el cuadro de diálogo **Seleccionar color**, elija un modelo de color en el cuadro de lista **Modelo**, haga clic en un color y elija **Aceptar**.

   Si desea previsualizar el nuevo color de sobreimpresión, haga clic en el botón **Previsualización**.



Administración del color

La administración de color permite que los colores se muestren de manera uniforme cuando se trabaja con archivos de distintos orígenes y se imprimen en diferentes dispositivos.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Acerca de la administración del color" (página 225)
- "Procedimientos iniciales con la administración de color" (página 230)
- "Instalar, cargar e incorporar perfiles de color" (página 231)
- "Asignar perfiles de color" (página 232)
- "Convertir colores a otros perfiles de color" (página 233)
- "Configuración de conversión de colores" (página 234)
- "Pruebas suaves" (página 234)
- "Ajustes preestablecidos de administración del color" (página 237)
- "Políticas de administración del color" (página 238)
- "Administrar colores al abrir documentos" (página 239)
- "Administrar colores al importar y pegar archivos" (página 240)
- "Administrar colores para impresión" (página 241)
- "Usar un flujo de trabajo CMYK seguro" (página 241)
- "Administrar colores para visualización en línea" (página 242)

Acerca de la administración del color

Esta sección proporciona respuestas para las siguientes preguntas habituales sobre administración del color:

- "¿Por qué no coinciden los colores?" (página 226)
- "¿Qué es la administración de color?" (página 226)
- "¿Por qué es necesaria la administración del color?" (página 227)
- "¿Cómo puedo empezar a utilizar la administración de color?" (página 227)
- "¿Mi monitor muestra en pantalla los colores apropiados?" (página 227)
- "¿Debería asignar un perfil de color o convertir los colores a un perfil de color?" (página 228)
- "¿En qué consiste una representación?" (página 228)

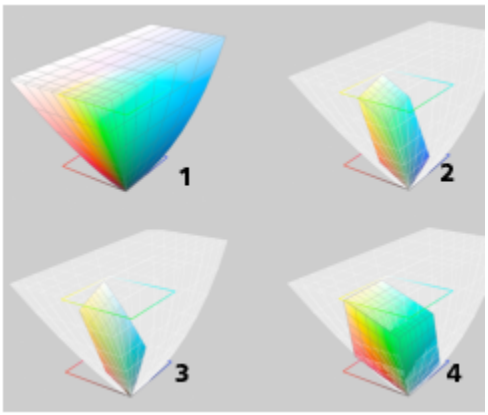
¿Por qué no coinciden los colores?

Durante el proceso de creación de imágenes digitales se emplean diferentes herramientas para capturar, modificar e imprimir imágenes. En un flujo de trabajo habitual, las imágenes se toman con una cámara digital, a continuación se transfieren a un equipo informático donde se modifican mediante una aplicación de retoque fotográfico y, finalmente, se imprimen. Cada una de estas herramientas interpreta el color de manera diferente. Además, cada una de ellas tiene su propio rango de colores disponibles, denominado espacio de color, que es un conjunto de números que definen cómo se representa cada color.



Ejemplo de flujo de trabajo de un documento.

Dicho de otro modo, al definir e interpretar el color, cada herramienta habla su propio idioma. Considere un color en el espacio de color de su cámara digital: un color azul RGB intenso con los valores rojo = 0, verde = 0 y azul = 255. Este color puede parecer un color diferente en el espacio de color de su monitor. Por otro lado, es posible que el espacio de color de su impresora no incluya un color que coincida con este. En consecuencia, cuando el documento pasa por estas etapas de conversión, se puede decir que el color azul vivo original se pierde por el camino y no se reproduce de forma precisa. Los sistemas de administración del color están diseñados para mejorar la comunicación de color en el flujo de trabajo y hacer que el color de la salida coincida con el color deseado.



Los colores vienen definidos por su propio espacio de color. 1. Espacio de color Lab. 2. Espacio de color sRGB, en comparación con el espacio de color Lab. 3. Espacio de color U.S. Web Coated (SWOP) v2. 4. Espacio de color ProPhoto RGB.

¿Qué es la administración de color?

La administración del color es un proceso que le permite predecir y controlar la reproducción del color, independientemente del origen o el destino del documento. Este proceso garantiza una representación del color más precisa al visualizar, modificar, compartir, exportar a otro formato o imprimir un documento.

Un sistema de administración del color, también conocido como motor de color, utiliza perfiles de color para traducir los valores de color de un origen a otro. Por ejemplo, traduce los colores que se muestran en la pantalla del monitor a los que puede reproducir una impresora. Los perfiles de color definen el espacio de color de dispositivos como monitores, escáneres, cámaras digitales, impresoras y aplicaciones que se utilizan para crear o editar documentos.

¿Por qué es necesaria la administración del color?

Si su documento requiere una representación del color precisa, le convendría conocer el funcionamiento de la administración del color. También intervienen en la ecuación la complejidad del flujo de trabajo y el destino final de sus documentos. Si el destino final de sus documentos es únicamente la visualización en línea, puede que la administración del color no sea muy importante. No obstante, si pretende abrir sus documentos en otra aplicación o si trabaja con documentos para imprimirlos o que se utilizarán en varios tipos de salida, la administración del color se convierte en algo esencial.

Gracias a la administración del color podrá:

- reproducir colores de manera uniforme a lo largo de su flujo de trabajo, sobre todo al abrir documentos creados en otras aplicaciones
- reproducir colores de manera uniforme al compartir archivos con otras personas
- previsualizar (o realizar una "prueba suave") los colores antes de enviarlos a su destino final, como una imprenta, una impresora de sobremesa o Internet
- reducir la necesidad de ajustar y corregir los documentos antes de enviarlos a diferentes destinos

Un sistema de administración del color no ofrece una coincidencia del color exacta, pero mejora en gran medida la precisión del color.

¿Cómo puedo empezar a utilizar la administración de color?

Estas son algunas sugerencias para añadir la administración del color a su flujo de trabajo:

- Asegúrese de que su monitor muestra en pantalla los colores apropiados. Si desea obtener más información, consulte la sección "¿Mi monitor muestra en pantalla los colores apropiados?" en la página 227.
- Instale perfiles de color para todos los dispositivos de entrada o salida que pretenda utilizar. Si desea obtener más información, consulte la sección "Instalar, cargar e incorporar perfiles de color" en la página 231.
- Familiarícese con las funciones de administración de color de Corel PHOTO-PAINT. Las opciones de configuración predeterminadas para la administración del color producen buenos resultados, pero siempre puede cambiar estas opciones para que se adapten a sus necesidades. Si desea obtener más información, consulte la sección "Procedimientos iniciales con la administración de color" en la página 230.
- Realice pruebas suaves con los documentos para obtener una vista previa del resultado final en pantalla. Si desea obtener más información, consulte la sección "Pruebas suaves" en la página 234.
- Incorpore los perfiles de color al guardar y exportar archivos. De esta forma, podrá asegurar la coherencia de los colores al visualizar, modificar o reproducir los archivos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Instalar, cargar e incorporar perfiles de color" en la página 231.

¿Mi monitor muestra en pantalla los colores apropiados?

Es esencial calibrar y perfilar el monitor para garantizar la precisión del color. Al calibrar el monitor, hace que muestre los colores según un estándar de precisión establecido. Tras la calibración puede crear un perfil de color del monitor, que describirá cómo el monitor interpreta los colores. Normalmente, el software de perfilado instala este perfil de color personalizado en el sistema operativo, por lo que se puede compartir con otros dispositivos o aplicaciones. La calibración y el perfilado funcionan de forma conjunta para lograr la precisión del color: Si un monitor se calibra incorrectamente, su perfil de color no será útil.

La calibración y el perfilado son dos tareas complejas que normalmente han de realizar dispositivos de calibración de terceros, como colorímetros y software especializado. Por otro lado, una calibración inadecuada podría ser incluso peor que no realizar ningún tipo de calibración. Si desea aprender cómo funcionan la calibración del monitor y los perfiles de color personalizados, busque información sobre las técnicas y productos de administración del color. También puede consultar la documentación que acompaña al sistema operativo o al monitor.

Su forma de percibir el color que aparece en la pantalla de su monitor también juega un importante papel a la hora de gestionar la coherencia del color. Su percepción se ve influida por el entorno en el que visualiza los documentos. Estos son algunos consejos que le ayudarán a crear un entorno apropiado para visualizar documentos:

- Asegúrese de que la habitación cuenta con un flujo constante de luz. Por ejemplo, si la habitación recibe mucha luz solar, utilice una sombrilla o, si es posible, trabaje en una habitación sin ventanas.
- Aplique un color neutro, como gris, o una imagen en escala de grises para el fondo de pantalla del monitor. Evite utilizar fondos de pantalla y salvapantallas con colores vivos.
- Evite las prendas de vestir de colores vivos, ya que podrían entrar en conflicto con los colores del monitor. Por ejemplo, si lleva una camisa blanca, el reflejo en el monitor alterará su percepción del color.

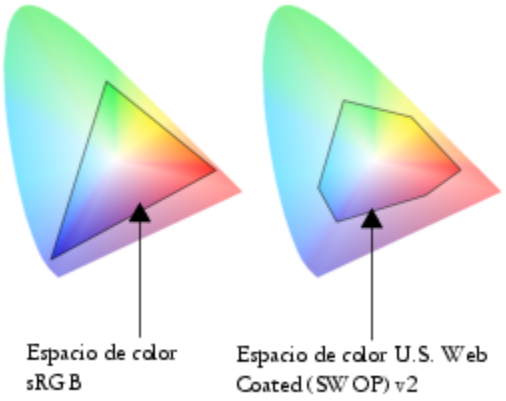
¿Debería asignar un perfil de color o convertir los colores a un perfil de color?

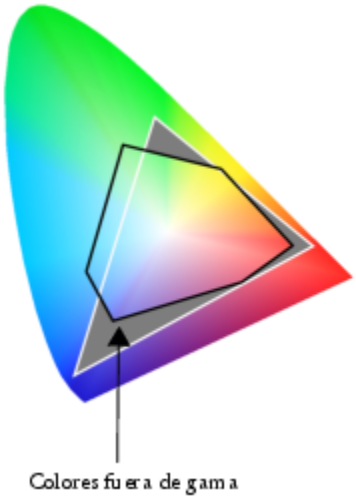
Cuando asigna un perfil de color, los valores de color o los números del documento no cambian. Lo que realmente sucede es que la aplicación utiliza el perfil de color para interpretar los colores del documento. No obstante, cuando convierte colores a otro perfil de color, los valores de color del documento sí cambian.

Le recomendamos elegir un espacio de color adecuado al crear un documento; de este modo podrá utilizar el mismo perfil de color en todo su flujo de trabajo. Evite asignar perfiles de color y convertir colores a otros perfiles de color cuando trabaje en un documento. Si desea obtener más información, consulte las secciones "Asignar perfiles de color" en la página 232 y "Convertir colores a otros perfiles de color" en la página 233.

¿En qué consiste una representación?

Un sistema de administración del color puede realizar una traducción eficaz de los colores de un documento hacia varios dispositivos. Pero tenga en cuenta que, al convertir colores de un espacio de color a otro, puede que un sistema de administración del color no sea capaz de hacer coincidir algunos colores. Este error de traducción ocurre debido a que algunos de los colores presentes en el origen no encajan dentro del rango (o gama) del espacio de color de destino. Por ejemplo, los rojos y azules vivos que ve en su monitor, suelen encontrarse fuera de la gama de colores que puede producir su impresora. Estos colores "fuera de gama" pueden cambiar de forma significativa la apariencia del documento, en función de cómo los interprete el sistema de administración de color. Todos los sistemas de administración del color cuentan con cuatro métodos para interpretar los colores fuera de gama y asignarlos a la gama del espacio de color de destino. Estos métodos se conocen como "representaciones". La elección del tipo de representación dependerá del contenido gráfico del documento.





Es posible que muchos de los colores de un documento sRGB se encuentren fuera de gama para el espacio de color U.S. Web Coated (SWOP) v2. Los colores fuera de gama se asignan a una gama según la representación utilizada.

Están disponibles las siguientes representaciones:

- La representación **Colorimétrico relativo** resulta adecuada para logotipos u otros gráficos con pocos colores fuera de gama. Hace coincidir los colores del origen que están fuera de gama con los colores en gama más cercanos del destino. Esta representación provoca una variación en el punto blanco. Si imprime sobre papel blanco, se utiliza el blanco del papel para reproducir las áreas blancas del documento. Por lo tanto, si pretende imprimir su documento, esta representación es una buena opción.
- La representación **Colorimétrico absoluto** es adecuada para logotipos u otros gráficos que requieren colores muy precisos. Si no se encuentra ninguna coincidencia para los colores en el origen, se utilizará la coincidencia más cercana. Las representaciones **Colorimétrico absoluto** y **Colorimétrico relativo** son similares, pero la representación **Colorimétrico absoluto** conserva el punto blanco durante la conversión y no se ajusta al blanco del papel. Este tipo de representación se utiliza sobre todo para revisiones en pantalla.
- La representación **Perceptual** resulta adecuada para fotografías y mapas de bits con muchos colores fuera de gama. La apariencia general del color se conserva mediante la modificación de todos los colores, incluidos los colores en gama, para que se ajusten a la gama de colores del destino. Este tipo de representación conserva las relaciones entre los colores para producir el mejor resultado posible.
- La representación **Saturación** produce colores uniformes más concentrados en gráficos comerciales, como diagramas y gráficos. Es posible que los colores sean menos precisos que los producidos por otras representaciones.



La cantidad de colores fuera de gama (indicada por la superposición de verde) puede influir en su decisión a la hora de elegir una representación. Izquierda: La representación Colorimétrico relativo resulta adecuada para esta foto, ya que contiene pocos colores fuera de gama. Derecha: La representación Perceptual resulta adecuada para esta foto, ya que contiene muchos colores fuera de gama.

Procedimientos iniciales con la administración de color

Corel PHOTO-PAINT cuenta con dos tipos de configuraciones de administración de color: la configuración predeterminada para la administración de color y la configuración de color del documento. La configuración predeterminada para administración de color controla los colores de los documentos nuevos y de aquellos documentos que no contienen perfiles de color (también conocidos como "documentos no marcados"). Los documentos creados en versiones anteriores de Corel PHOTO-PAINT se considerarán no marcados. La configuración de color del documento solo afecta a los colores del documento activo.

Configuración predeterminada para la administración de color

La configuración predeterminada para la administración del color es esencial a la hora de producir colores uniformes.

- **Preestablecido**. Si es la primera vez que utiliza la administración del color y crea diseños que se van a utilizar en un formato específico, puede seleccionar un preestablecido que le ayude a dar sus primeros pasos con la configuración de la administración del color adecuado, como los perfiles de color predeterminados y la configuración de conversión de colores. Algunos ejemplos de ajustes preestablecidos son el **North America Prepress**, adecuado para proyectos que imprimirá un proveedor de servicios de impresión en Norteamérica, y el **Europe Web**, adecuado para proyectos web creados en Europa. Si desea obtener más información sobre los ajustes preestablecidos de administración de color, consulte la sección "Ajustes preestablecidos de administración del color" en la página 237.
- **Perfiles de color predeterminados**. Definen los colores RGB, CMYK y de escala de grises en los documentos nuevos o no marcados. Si lo desea, puede cambiar estas opciones de configuración para que todos los documentos nuevos utilicen los perfiles de color que usted especifique. En algunas aplicaciones, los perfiles de color predeterminados se denominan “perfiles de espacio de trabajo”.
- **Representación**: permite elegir un método para la asignación de colores fuera de gama en los documentos nuevos o no marcados. Si la representación predeterminada no es adecuada para el documento activo, puede cambiarla en la pestaña **Documento** del cuadro de diálogo **Ajustes de la administración del color**. Si desea obtener más información sobre cómo elegir la representación adecuada para sus proyectos, consulte "¿En qué consiste una representación?" en la página 228.
- **Conversión de colores**. Controla la forma en que se hacen coincidir los colores al convertir colores de un perfil de color a otro. Por ejemplo, puede cambiar el motor de color o especificar opciones para convertir los colores de negro puro en documentos RGB, CMYK, Lab o de escala de grises. Si desea obtener más información, consulte la sección "Configuración de conversión de colores" en la página 234.
- **Política abierta** . Administra los colores de los archivos que abre. Si desea obtener más información sobre las políticas de administración de color, consulte la sección "Políticas de administración del color" en la página 238.
- **Políticas de importación y pegado**. Administra los colores de los archivos que importa o pega en un documento activo. Si desea obtener más información sobre las políticas de administración de color, consulte la sección "Políticas de administración del color" en la página 238.
- **Definición de color directo**. Permite mostrar colores directos utilizando sus valores de color Lab, CMYK o RGB. Estos valores de colores alternativos también se utilizan cuando los colores directos se convierten a colores de cuatricromía.

Configuración de color del documento

Puede ver y modificar las opciones actuales de configuración de color del documento activo. Puede ver qué perfil de color se ha asignado al documento que determina el espacio de color del documento.

También puede asignar otro perfil de color al documento activo. Si desea obtener información sobre la asignación de perfiles de color, consulte"Asignar perfiles de color" en la página 232. Si desea obtener más información sobre la conversión de colores de documentos a otros perfiles de color, consulte"Convertir colores a otros perfiles de color" en la página 233.

Para acceder a la configuración predeterminada para la administración del color

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Administración de color**.
2. Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.

Para cambiar los perfiles de color predeterminados

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Administración de color**.
2. Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3. Elija un perfil de color de los siguientes cuadros de lista:

- **Perfil RGB:** describe los colores RGB en documentos nuevos y no marcados
- **Perfil CMYK:** describe los colores CMYK en documentos nuevos y no marcados
- **Perfil escala de grises:** describe los colores de escala de grises en documentos nuevos y no marcados

Puede elegir otra representación en el cuadro de lista **Efecto de representación**.

Para acceder a la configuración de color del documento

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Administración de color**.
2. Haga clic en la ficha **Documento**.



La pestaña **Documento** no está disponible para imágenes LAB, NTSC, PAL o multicanal. Dichas imágenes utilizan las opciones de administración del color especificadas en la pestaña **Predeterminado**.



También puede visualizar la configuración de color del documento en el cuadro de diálogo **Propiedades del documento** haciendo clic en **Archivo** ▸ **Propiedades del documento**.

Instalar, cargar e incorporar perfiles de color

Para garantizar la precisión del color, un sistema de administración del color necesita perfiles compatibles con ICC para monitores, dispositivos de entrada, monitores externos, dispositivos de salida y documentos.

- Perfiles de color de monitores: definen el espacio de color que utiliza su monitor para mostrar en pantalla los colores del documento. Corel PHOTO-PAINT utiliza el perfil del monitor principal asignado por el sistema operativo. El perfil del monitor es muy importante para lograr la precisión del color. Si desea obtener más información, consulte la sección "¿Mi monitor muestra en pantalla los colores apropiados?" en la página 227.
- Perfiles de color de dispositivos de entrada: son utilizados por dispositivos de entrada como escáneres y cámaras digitales. Estos perfiles de color definen los colores que pueden capturar dispositivos de entrada específicos.
- Perfiles de color de visualización: incluyen los perfiles de monitor que no están asociados con su monitor en el sistema operativo. Estos perfiles de color resultan muy prácticos para realizar pruebas suaves de documentos en monitores que no están conectados al equipo.
- Perfiles de color de dispositivos de salida: definen el espacio de color de dispositivos de salida como impresoras de escritorio e imprentas. El sistema de administración del color utiliza estos perfiles para asignar de manera precisa los colores del documento a los colores del dispositivo de salida.
- Perfiles de color del documento: definen los colores RGB, CMYK y de escala de grises de un documento. Los documentos que contienen perfiles de color se denominan “documentos marcados”.

Búsqueda de perfiles de color

Muchos perfiles de color se instalan con la aplicación o pueden ser generados con software de perfilado. Los fabricantes de monitores, escáneres, cámaras digitales e impresoras también proporcionan perfiles de color. Además, puede acceder a perfiles de color a través de sitios web, como los siguientes

- http://www.color.org/findprofile.xalter. Este sitio web del ICC (International Color Consortium) puede ayudarle a encontrar perfiles de color estándares utilizados habitualmente.
- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads. Este sitio web de ECI (European Color Initiative) ofrece perfiles adecuados a normas ISO, así como perfiles específicos para Europa.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm. Este sitio web proporciona perfiles ICC para diferentes tipos de monitores LCD (Liquid Crystal Display) que le ayudan a mostrar colores uniformes. Sin embargo, si la precisión del color es esencial para su flujo de trabajo, debería calibrar y perfilar su monitor en lugar de utilizar perfiles de monitor preparados. Si desea obtener más información, consulte la sección "¿Mi monitor muestra en pantalla los colores apropiados?" en la página 227.

Instalación y carga de perfiles de color

Si no tiene el perfil de color necesario, puede instalarlo o cargarlo en la aplicación. Al instalar un perfil de color, también se añade a la carpeta **Color** del sistema operativo; por su parte, al cargar un perfil de color, se añade a la carpeta **Color** de la aplicación. CorelDRAW Graphics Suite puede acceder a los perfiles de color desde ambas carpetas **Color**.

Incorporación de perfiles de color

Cuando guarda o exporta un documento a un formato de archivo compatible con los perfiles de color, de forma predeterminada se incorporan los perfiles de color en el archivo. Al incorporar un perfil de color, éste se adjunta al documento para garantizar la disponibilidad de los mismos colores utilizados en el documento cuando otra persona lo visualiza o lo imprime.

Para cargar un perfil de color

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Administración de color**.
2. Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3. Seleccione **Cargar perfiles de color** en los cuadros de lista **Perfil RGB**, **Perfil CMYK**, o **Perfil de escala de grises**.
4. En el cuadro de diálogo **Abrir**, seleccione el perfil de color.

Después de cargar un perfil de color, también puede acceder a él mediante el inspector **Prueba de color**, el cuadro de diálogo **Imprimir** y la pestaña **Documento** del cuadro de diálogo **Configuración de administración de color**.

Tenga en cuenta que puede cargar un perfil de color perteneciente a cualquier modo de color incluido en cualquier cuadro de lista: **Perfil RGB**, **Perfil CMYK**, o **Perfil de escala de grises**. Sin embargo, tras cargar el perfil solo podrá acceder a él mediante el cuadro de lista del modo de color correspondiente. Por ejemplo, puede cargar un perfil de color RGB del cuadro de lista **Perfil CMYK**, pero solo podrá acceder a dicho perfil en el cuadro de lista **Perfil RGB**.

También puede añadir un perfil de color mediante la pestaña **Documento** del cuadro de diálogo **Configuración de administración de color**.

Para incorporar un perfil de color

1. Haga clic en **Archivo** y, a continuación, en una de las siguientes opciones:
   - **Guardar como**
   - **Exportar a** ▸ **Web**
2. En el cuadro de diálogo que se muestra, active la casilla de verificación **Incorporar perfil de color**.

Al incorporar un perfil de color y, en especial un perfil CMYK, se aumenta el tamaño de archivo de un documento.

Asignar perfiles de color

Al abrir o importar un documento que no tiene perfil de color, la aplicación le asigna un perfil de color de manera predeterminada. Si el documento tiene un perfil de color que no es adecuado para el destino seleccionado, puede asignarle un perfil de color diferente. Por ejemplo, si el destino final del documento es Internet o su impresión en una impresora de escritorio, debería asegurarse de que el perfil RGB del documento es sRGB. Si el destino final del documento es la producción impresa, el perfil Adobe RGB (1998) es más apropiado, ya que tiene una gama más amplia y produce buenos resultados al convertir los colores RGB al espacio de color CMYK.

Al asignar un perfil de color diferente a un documento, los colores pueden parecer diferentes, pero los valores de color no cambiarán.



Izquierda: Asignamos el perfil de color SWOP 2006_Coated3v2.icc al documento activo. Derecha: Al asignar el perfil de color Japan Color 2002 Newspaper al documento, los colores parecen mucho menos saturados.

Para asignar un perfil de color a un documento

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Administración de color**.

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

3 Active la opción **Asignar nuevo (conserva los valores del color)**.

4 Elija un perfil de color en los cuadros de lista **RGB**, **CMYK** y **Escala de grises**.

La etiqueta del cuadro de lista y la lista de perfiles de color disponibles depende del modo de color del documento activo. Por ejemplo, el cuadro de lista RGB está disponible únicamente para las imágenes RGB.

Convertir colores a otros perfiles de color

Al convertir los colores de un documento de un perfil de color a otro, se cambian los valores de color del documento según la representación, pero se conserva la apariencia de los colores. El propósito principal de la conversión de colores consiste en hacer coincidir lo más fielmente posible la apariencia de los colores en el espacio de color de origen con los colores en el espacio de color de destino.

Debido al deterioro que producen múltiples conversiones de colores, se recomienda realizar únicamente una conversión de colores. Espere a que el documento esté listo y a estar seguro del perfil de color que va a utilizar antes de producir la salida final. Por ejemplo, si ha diseñado un documento en el espacio de color Adobe RGB (1998) y se va a publicar en Internet, puede convertir los colores del documento al espacio de color sRGB.

Puede elegir el motor de administración de color utilizado para convertir colores. Si desea obtener más información, consulte la sección "Configuración de conversión de colores" en la página 234.

Para convertir colores a otro perfil de color

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Administración de color**.

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

3 Active la opción **Convertir (conserva la apariencia del color)**.

4 Elija un perfil de color en los cuadros de lista **RGB**, **CMYK** y **Escala de grises**.
La etiqueta del cuadro de lista y la lista de perfiles de color disponibles cambian en función del modo de color de la imagen activa.

5 Elija una representación adecuada en el cuadro de lista **Efecto de representación**. Si desea obtener más información sobre las representaciones disponibles, consulte "¿En qué consiste una representación?" en la página 228.

Configuración de conversión de colores

Cuando elige perfiles de color, los colores de los dispositivos se igualan al máximo mediante el módulo de administración de color (CMM, del inglés, color management module) de la Administración del color de imágenes de Microsoft (ICM), que es el CMM predeterminado. Los módulos de administración de color también se denominan "motores de color".

Además, puede utilizar el CMM de Adobe si está instalado en su PC.

Manipulación de colores de negro puro y de escala de grises

Puede conservar el color negro puro en el espacio de color de destino durante la conversión de color. Por ejemplo, si se dispone a convertir un documento RGB en un espacio de color CMYK, el negro RGB puro (R=0, G=0, B=0) puede asignarse a los colores CMYK negro puro (K=100). Se recomienda esta opción para documentos de escala de grises o documentos que contienen texto casi en su totalidad. Tenga en cuenta que si conserva el negro puro durante la conversión de color es posible que aparezcan bordes sólidos de color negro en los efectos y rellenos degradados que incluyan el color negro.

Los colores de escala de grises se convierten al canal negro de CMYK (K) de manera predeterminada. Este proceso asegura que todos los colores de escala de grises se imprimen como tonos de negro y que no se malgasta tinta cyan, magenta y amarilla durante la impresión.

Para elegir una configuración de conversión de colores

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Administración de color**.
2 Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3 En el área **Conversión de colores**, elija un motor de color en el cuadro de lista **Motor de color**.

También es posible	Realice lo siguiente
Conservar el negro puro en el espacio de color de origen como negro puro en el espacio de color de destino	Active la casilla **Conservar negro puro**.
Asignar colores de escala de grises al negro CMYK durante la conversión	Active la casilla **Asignar grises al negro CMYK**.

Pruebas suaves

Las pruebas suaves proporcionan una vista previa en pantalla de un documento, tal y como aparecerá al reproducirse con una impresora específica o al mostrarse en un monitor específico. A diferencia de la técnica de pruebas impresas que se utiliza en un flujo de trabajo tradicional, las pruebas suaves le permiten ver el resultado final sin malgastar tinta. Puede verificar si el perfil de color del documento es adecuado para una impresora o monitor determinados y evitar resultados no deseados.



Superior izquierda: Asignamos un perfil de color RGB al documento. Centro y derecha: Al asignar un perfil CMYK específico, podemos obtener una simulación en pantalla de la salida impresa.

Para simular los colores de salida que produce un dispositivo, es necesario seleccionar el perfil de color del dispositivo. Los espacios de color del documento y del dispositivo son diferentes, por lo que es posible que no existan coincidencias de color en la gama del espacio de color del dispositivo para algunos colores del documento. Si lo desea, puede activar la advertencia de gama, que le permite obtener una vista previa en pantalla de los colores que el dispositivo no puede reproducir de forma precisa. Cuando active la advertencia de gama, una superposición resaltará todos los colores fuera de gama para el dispositivo que se está simulando. Puede cambiar el color de la superposición fuera de gama. También puede definir su transparencia para ver los colores subyacentes.



La advertencia de gama resalta los colores que la impresora o el monitor no pueden reproducir con precisión.

Si cambia la representación, podrá modificar el modo en que los colores fuera de gama se trasladan a la gama del perfil de color. Si desea obtener más información, consulte la sección "¿En qué consiste una representación?" en la página 228.

A la hora de realizar pruebas suaves puede conservar los valores de color RGB, CMYK o de escala de grises del documento. Por ejemplo, si se dispone a realizar una prueba suave para un documento que se imprimirá en una imprenta, puede conservar en la prueba suave los valores de color CMYK del documento original. En este caso, todos los colores se actualizarán en pantalla, pero solo se modificarán en la prueba suave los valores de color RGB y de escala de grises. Si conserva los valores de color CMYK puede evitar que se produzcan conversiones de color no deseadas en la salida final.

Si habitualmente necesita realizar pruebas suaves sobre documentos para una salida determinada, puede crear y guardar preestablecidos de prueba personalizados. En cualquier momento puede eliminar los preestablecidos que ya no necesite.

Puede guardar las pruebas suaves exportándolas a los formatos JPEG, TIFF, Adobe Portable Document Format (PDF) o Corel PHOTO-PAINT (CPT). También puede imprimir las pruebas.

Por defecto, las pruebas suaves se desactivan al iniciar o abrir un documento. Sin embargo, puede asegurarse de que las pruebas suaves están activadas por defecto en todo momento.

Para activar o desactivar las pruebas suaves

- Haga clic en **Ver** ▸ **Colores de prueba**.



Al activar las pruebas suaves, los colores de la ventana de documento, las paletas de colores y las ventanas de la vista previa de cuadros de diálogo tendrán un aspecto diferente.

Simular la salida de la impresora puede provocar que los colores pierdan intensidad en la pantalla debido a que todos se trasladan a un espacio de color CMYK, cuya gama es inferior en comparación con los espacios de color RGB.

Para especificar la configuración de pruebas suaves

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Prueba de color**.
2. Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Simular la salida de un dispositivo determinado	En el cuadro de lista **Simular entorno**, elija el perfil de color del dispositivo.
Conservar intactos determinados valores de color	Active la casilla de verificación **Conservar números**. En función del perfil de color que se encuentre en la casilla **Simular entorno**, la casilla de verificación le permitirá conservar los valores de color CMYK, RGB o de escala de grises.
Cambiar la representación	Elija una representación en el cuadro de lista **Representar**.
Activar la advertencia de gama	Active la casilla **Colores de prueba** y, a continuación, en el área **Advertencia de gama**, active la casilla **Colores fuera de gama**.
Cambiar el color de la superposición fuera de gama	En el área **Advertencia de gama**, elija un color en el selector de color.
Cambiar la transparencia de la superposición fuera de gama	En el área **Advertencia de gama** escriba un valor en el cuadro **Transparencia**. El valor debe encontrarse entre 1 y 100.
Guardar un preestablecido de prueba personalizado	Seleccione la configuración deseada, haga clic en el botón **Guardar** y, a continuación, escriba un nombre en el cuadro de diálogo **Guardar preestablecido como**. Las opciones de configuración de fuera de gama no se incluyen en el preestablecido de prueba.
Elegir un preestablecido de prueba	Seleccione un preestablecido en el cuadro de lista **Preestablecido de prueba**.

Para	Realice lo siguiente
Eliminar un preestablecido de prueba	Haga clic en el botón **Eliminar** .

La precisión de la simulación dependerá de factores como la calidad de su monitor, el perfil de color del monitor y del dispositivo de salida, y la iluminación del área en que trabaja.

Para exportar una prueba suave

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Prueba de color**.
2. En el inspector **Prueba de color**, haga clic en el botón **Exportar prueba suave**.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Nombre de archivo**.
4. En el cuadro de lista **Guardar como tipo**, elija una de las siguientes opciones:
   - **JPG - Mapas de bits JPEG**
   - **PDF - Formato Adobe Portable Document**
   - **TIF - Mapa de bits TIFF**
   - **CPT - Imagen Corel PHOTO-PAINT**
5. Seleccione la configuración en el cuadro de diálogo que se le mostrará.

Para imprimir una prueba

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Prueba de color**.
2. En el inspector **Prueba de color**, haga clic en el botón **Prueba de impresión**.

Para activar las pruebas suaves por defecto

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. En la lista de categorías, haga clic en **Pantalla**.
3. Active la casilla **Probar colores**.

Ajustes preestablecidos de administración del color

La aplicación ofrece preestablecidos de administración de color. Se trata de configuraciones de color predeterminadas que se aplican a documentos nuevos y no marcados. Puede seleccionar un preestablecido de administración del color adecuado para la región geográfica en la que se crea el documento o que sea adecuado para la ubicación de su salida final.

También puede crear sus propios preestablecidos, lo que le permite conservar sus selecciones en la pestaña **Predeterminado** del cuadro de diálogo **Configuración de la administración del color** y reutilizarlas en otros documentos. Puede eliminar los preestablecidos que ya no necesite.

Para elegir un preestablecido de administración del color para nuevos documentos

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Administración de color**.
2. Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3. En el cuadro de lista **Preestablecidos**, elija uno de los siguientes preestablecidos de administración del color:
   - **North America General Purpose**: adecuado para los diseños que se utilizarán en diferentes tipos de salidas en Norteamérica
   - **Europe General Purpose**: adecuado para los diseños que se utilizarán en diferentes tipos de salidas en Europa
   - **Europe Prepress**: adecuado para diseños que serán impresos por proveedores de servicios de impresión en Europa

- **Europe Web**: adecuado para diseños destinados a Internet creados en Europa
- **Japan General Purpose**: adecuado para los diseños que se utilizarán en diferentes tipos de salidas en Japón
- **Japan Prepress**: adecuado para diseños que serán impresos por proveedores de servicios de impresión en Japón
- **Japón Web**: adecuado para diseños destinados a Internet creados en Japón
- **Minimal Color Management**: conserva los valores de color RGB, CMYK y de Escala de grises originales al abrir, importar o pegar documentos
- **North America Prepress**: adecuado para diseños que serán impresos por proveedores de servicios de impresión en Norteamérica
- **North America Web**: adecuado para diseños destinados a Internet creados en Norteamérica
- **Simular Administración de color desactivada**: genera los resultados de conversión de colores del ajustes preestablecido **Administración de color desactivada** que se encuentra disponible en versiones previas de Corel PHOTO-PAINT
- **Simular CorelDRAW Graphics Suite X4** muestra los colores como aparecen en CorelDRAW Graphics Suite X4

Para añadir un preestablecido de administración del color

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT ▸ Preferencias ▸ Administración de color**.
2. Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3. Cambie cualquier configuración predeterminada.
4. Haga clic en el botón **Guardar**  , que se encuentra junto al cuadro de lista **Preestablecido**.
5. En el cuadro de dialogo **Guardar estilo de administración de colores**, escriba un nombre en el cuadro **Guardar estilo como**.

Para eliminar un preestablecido de administración del color

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT ▸ Preferencias ▸ Administración de color**.
2. Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3. Elija un valor preestablecido en el cuadro de lista **Preestablecido**.
4. Haga clic en el botón **Eliminar**  .

Políticas de administración del color

Las políticas de administración del color determinan cómo se administran los colores en los documentos que abre y edita en una aplicación. En Corel PHOTO-PAINT, es posible establecer una política de administración del color para abrir documentos y otra destinada a importar y pegar archivos y objetos en el documento activo.

La política de administración del color para abrir documentos determina qué perfil de color RGB, CMYK y de Escala de grises se utiliza en cada archivo que desea abrir. Por defecto, la aplicación utiliza el perfil de color incorporado en el archivo. También puede elegir asignar el perfil de color predeterminado al archivo o convertir los colores del archivo en el perfil de color predeterminado.

De manera predeterminada, la política de administración del color para importar y pegar archivos convierte los colores del archivo al perfil de color del documento. También puede asignar el perfil de color del documento al archivo o convertir los colores del documento activo al perfil de color incorporado al archivo.

Es posible que a los archivos que abre o importa les falten perfiles de color, o puede que contengan perfiles de color que no coinciden con los perfiles de color predeterminados. De forma predeterminada, la aplicación no le advierte sobre el hecho de que faltan los perfiles de color o de que éstos son dispares, pero toma decisiones de administración de color que producen buenos resultados. Sin embargo, puede activar los mensajes de advertencia si desea controlar los colores de sus documentos.

Para definir una política de administración del color y abrir documentos

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT ▸ Preferencias ▸ Administración de color**.
2. Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.
3. En el área **Política abierta**, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **RGB**:

- **Usar perfil de color incorporado**: conserva el perfil de color RGB incorporado en el archivo. Se recomienda activar esta opción, ya que conserva la apariencia del color RGB y los valores de color RGB originales del documento.
- **Asignar perfil de color predeterminado**: utiliza los perfiles de color RGB predeterminados para definir los colores del documento. Se conservan los valores de color RGB, pero la apariencia de los colores RGB puede cambiar.
- **Convertir a perfil de color predeterminado**: convierte los colores en el perfil de color RGB predeterminado. Se conserva la apariencia de los colores RGB en los documentos, pero es posible que cambien los valores de los colores.

4 En el cuadro de lista **CMYK** del área **Política abierta**, seleccione una opción para gestionar los colores CMYK de los documentos. Las opciones son idénticas a las opciones disponibles para los colores RGB.

5 En el cuadro de lista **Escala de grises** del área **Política abierta**, seleccione una opción para gestionar los colores de escala de grises de los documentos. Las opciones son idénticas a las opciones disponibles para los colores RGB.

Para establecer una política de administración del color, e importar y pegar archivos

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT ▸ Preferencias ▸ Administración de color**.

2 Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.

3 En el área **Importar y Pegar política**, elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **RGB**:

- **Convertir a perfil de color del documento**: convierte los colores RGB del archivo importado o pegado al perfil de color RGB del documento activo. Esta opción se utiliza cuando el archivo importado contiene un perfil de color que no coincide con el perfil de color del documento.
- **Asignar perfil de color de documento**: asigna el perfil de color RGB del documento al archivo importado o pegado. Se conservan los valores de los colores RGB del archivo, pero es posible que cambie la apariencia de los colores.
- **Usar perfil de color incorporado**: usa el perfil de color RGB incorporado en el archivo, conservando los valores de color RGB y la apariencia del archivo importado o pegado. Esta opción convierte los colores del documento al perfil de color que hay incorporado en el archivo importado o pegado.

4 En el cuadro de lista **CMYK** del área **Importar y pegar política**, seleccione una opción para gestionar los colores CMYK de los archivos importados y pegados. Las opciones son idénticas a las opciones disponibles para los colores RGB.

5 En el cuadro de lista **Escala de grises** del área **Importar y pegar política**, seleccione una opción para gestionar los colores de escala de grises de los archivos importados y pegados. Las opciones son idénticas a las opciones disponibles para los colores RGB.

Para activar mensajes de advertencia para los perfiles de color dispares o no encontrados

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT ▸ Preferencias ▸ Administración de color**.

2 Haga clic en la pestaña **Predeterminado**.

3 Active cualquiera de las casillas siguientes en las áreas **Política abierta** e **Importar y copiar política**:

- **Avisar sobre disparidad de perfiles de color**
- **Avisar si faltan perfiles de color**

Administrar colores al abrir documentos

La política predeterminada de administración del color para abrir documentos conserva los colores de los documentos marcados y asigna los perfiles de color predeterminados a los no marcados.

Si abre un documento que no dispone de perfil de color o que incluye un perfil de color que no coincide con el perfil de color predeterminado de la aplicación, Corel PHOTO-PAINT toma decisiones de administración del color en función de la política predeterminada para la administración del color. Si está habituado a trabajar con la administración de color, puede visualizar las advertencias sobre perfiles de color dispares o no encontrados y seleccionar diferentes opciones de administración del color. Si desea obtener más información sobre cómo activar las advertencias, consulte la sección "Para activar mensajes de advertencia para los perfiles de color dispares o no encontrados" en la página 239.

Abrir documentos sin perfiles de color

Las siguientes opciones están disponibles cuando se abre un documento al que le falta un perfil de color, siempre que estén activadas las advertencias para perfiles de color no encontrados.

- **Asignar perfil de color**: permite asignar un perfil de color al documento. Esta opción conserva los valores del color, pero puede modificar la apariencia de los colores. Por ejemplo, si en el documento falta el perfil de color RGB, se asignará de manera predeterminada el perfil de color RGB predeterminado. Se conservarán los valores de color RGB, pero es posible que los colores RGB no se muestren tal y como fueron diseñados originalmente. También puede asignar un perfil de color diferente al perfil de color predeterminado de la aplicación. Esta opción solo se recomienda si conoce el espacio de color original del documento y tiene instalado el perfil de color asociado.
- **Convertir a perfil de color predeterminado**: utilizada junto con el control **Asignar perfil de color**, esta opción convierte los colores del perfil de color asignado al perfil de color predeterminado. Los colores aparecerán como lo harían en el espacio de color asignado, pero es posible que cambien los valores de color.

Apertura de documentos con perfiles de color dispares

Cuando un documento incluye un perfil de color que no coincide con el perfil de color predeterminado, puede seleccionar una de las siguientes opciones:

- **Usar perfil de color incorporado**: esta opción asegura la conservación de los valores de color y la visualización de los colores, tal y como se ideó originalmente.
- **Ignorar el perfil de color incorporado y usar el perfil de color predeterminado**: si se asigna el perfil de color predeterminado se conservarán los valores de color, pero la apariencia de los colores puede verse afectada.
- **Convertir del perfil de color incorporado al perfil de color predeterminado**: esta opción convierte los colores del perfil de color incorporado al perfil de color predeterminado. Se conservará la apariencia de los colores, aunque puede que cambien los valores de color. Se recomienda utilizar esta opción si ya ha definido las opciones de administración del color adecuadas para su flujo de trabajo. Por ejemplo, es posible que necesite crear gráficos para Internet y que haya elegido sRGB como el espacio de color predeterminado de la aplicación. Al activar esta opción se asegura de que el documento usa el espacio de color sRGB y de que los colores del documento coinciden, además de ser adecuados para Internet.

Administrar colores al importar y pegar archivos

La política de color predeterminada para importar y pegar archivos convierte los colores de los archivos importados y pegados al perfil de color del documento activo. Si el perfil de color del archivo importado o pegado coincide con el perfil de color del documento activo, no se convertirá ningún color. Si desea obtener más información sobre las políticas de administración de color, consulte la sección "Políticas de administración del color" en la página 238.

Sin embargo, puede seleccionar si desea ver las advertencias sobre perfiles dispares y no encontrados, además de definir otras opciones de administración del color. Si desea obtener más información sobre cómo visualizar las advertencias, consulte la sección "Para activar mensajes de advertencia para los perfiles de color dispares o no encontrados" en la página 239.

Cuando un gráfico vectorial, como un archivo CorelDRAW (CDR), se importa o se pega en el documento activo, primeramente el archivo se convierte a un mapa de bits en el modo de color del documento activo. Por ejemplo, si el documento está en modo de color RGB, el archivo se convierte en un mapa de bits en el modo de color RGB.

Importación y pegado de archivos con perfiles de color no encontrados

Si en un archivo faltan perfiles de color, es posible asignar perfiles de color al archivo y, a continuación, convertir sus colores al perfil de color del documento. Cambiarán los valores de color del archivo. En el siguiente ejemplo, a un gráfico vectorial le faltan perfiles de color, por lo que Corel PHOTO-PAINT asigna al archivo los perfiles de color predeterminados y, a continuación, convierte los colores del archivo al perfil de color del documento, que es sRGB. Sin embargo, puede asignar perfiles de color CMYK y RGB que difieren de los perfiles de color predeterminados de la aplicación.

Importación y pegado de archivos con perfiles de color dispares

Si un archivo incluye perfiles de color que no coinciden con el perfil de color del documento, dispone de las siguientes opciones:

- **Ignorar el perfil de color incorporado y asignar el perfil de color del documento**: se conservan los valores del color, pero es posible que cambie la apariencia de los colores.

- **Convertir del perfil de color incorporado al perfil de color del documento** (opción predeterminada): el color del archivo importado se convierte a partir del espacio de color incorporado al espacio de color del documento. Se conserva la apariencia de los colores, pero es posible que cambien los valores de color.
- **Convertir los colores del documento al perfil de color incorporado**: los colores del documento se convierten al perfil de color incorporado en el archivo importado. Se conserva tanto la apariencia como los valores de color del archivo importado o pegado.

Importación y pegado archivos con perfiles de color no encontrados y dispares

A algunos archivos les pueden faltar perfiles de colores y, al mismo tiempo, estos archivos pueden tener perfiles de color dispares. En estos casos, aparecerán los cuadros de diálogo que incluyen opciones para perfiles de color dispares y no encontrados.

Administrar colores para impresión

De manera predeterminada, Corel PHOTO-PAINT no realiza conversiones de color al enviar un documento a la impresora. La impresora recibe los valores de color e interpreta los colores. Sin embargo, si en el sistema operativo hay un perfil de color asociado con la impresora, Corel PHOTO-PAINT detectará el perfil de color y lo utilizará para convertir los colores del documento al espacio de color de la impresora.

Si dispone de una impresora PostScript, puede permitir que Corel PHOTO-PAINT o la propia impresora PostScript realicen las conversiones de color necesarias. Cuando Corel PHOTO-PAINT administra la conversión del color, los colores del documento se convierten del espacio de color asignado al de la impresora PostScript. Tenga en cuenta que debe desactivar la administración del color en el controlador de la impresora. De lo contrario, tanto la aplicación como la impresora administrarán los colores durante la impresión, es decir, los colores del documento se convertirán dos veces, lo que producirá variaciones de color no deseadas.

Cuando la impresora PostScript convierte los colores del documento, la función de administración del color debe activarse en el controlador de la impresora. Este método avanzado solo se puede utilizar con las impresoras PostScript y los motores RIP compatibles con la conversión del color. Aunque aumenta el tamaño de los archivos, este método cuenta con la ventaja de que asegura la coherencia de colores al enviar el mismo trabajo de impresión a distintos proveedores de servicios de impresión.

Si desea obtener más información sobre la reproducción de colores para impresión, consulte la sección "Impresión precisa de los colores" en la página 511.

También puede administrar los colores en los archivos PDF creados para impresión comercial. Si desea obtener más información, consulte la sección "Opciones de administración de color en PDF" en la página 531.

Usar un flujo de trabajo CMYK seguro

A menudo es posible utilizar valores de colores CMYK específicos en sus proyectos. Para asegurar una reproducción del color fiable, debe obtener estos valores de colores CMYK en un muestrario de colores. Al conservar estos valores de colores CMYK a lo largo del proceso de impresión, puede reducir el riesgo de que se produzcan conversiones de color no deseadas y asegurarse de que los colores se reproducen tal y como aparecían en el diseño original. Un flujo de trabajo que conserva los valores de colores CMYK es conocido como un flujo de trabajo CMYK "seguro".

Corel PHOTO-PAINT admite un flujo de trabajo CMYK seguro. De forma predeterminada, los valores de colores CMYK se conservan en cualquier documento que abra, importe o pegue. Por otro lado, los valores de colores CMYK también se conservan de forma predeterminada al imprimir documentos.

En algunos casos es posible que desee prescindir del flujo de trabajo CMYK seguro y que quiera conservar la apariencia de los colores CMYK al abrir, importar o pegar documentos. Esta opción resulta útil si desea ver los colores originales de un diseño en pantalla, o si desea ver una copia impresa en una impresora de escritorio. Para conservar la apariencia de los colores CMYK, puede establecer políticas de administración del color que conviertan los colores CMYK de los documentos al abrirlos, importarlos o pegarlos. Además, al imprimir en una impresora PostScript, también puede convertir los colores CMYK al perfil de color de la impresora desactivando la casilla **Conservar números CMYK** de la página **Color** del cuadro de diálogo **Imprimir**.

Administrar colores para visualización en línea

La administración de colores para su visualización en línea puede llegar a ser una tarea más compleja que la administración de colores para impresión. Los documentos e imágenes en Internet se visualizan en una amplia gama de monitores, y muchos de ellos no están correctamente calibrados. Por otro lado, pocos exploradores Web son compatibles con la administración del color, por lo que la mayoría ignora los perfiles de color incorporados en los archivos.

Al diseñar documentos para su uso exclusivo en Internet, se recomienda utilizar el perfil de color sRGB como perfil de color RGB del documento y seleccionar colores RGB. Si un documento contiene un perfil de color diferente, debe convertir los colores del documento a sRGB antes de guardar el documento y publicarlo en Internet.

Al crear un archivo PDF para su visualización en línea, puede incorporar perfiles de color en el archivo para que los colores se reproduzcan de manera uniforme en Adobe Reader y Adobe Acrobat. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para especificar las opciones de administración de color para exportar archivos PDF" en la página 531.

Al crear un documento nuevo con el propósito de publicarlo en línea, elija un preestablecido que le permita obtener buenos resultados en cuanto al color. Además, Corel PHOTO-PAINT incluye ajustes preestablecidos de administración de color para documentos web. Si desea obtener información cómo seleccionar un preestablecido de administración del color, consulte "Para elegir un preestablecido de administración del color para nuevos documentos" en la página 237.

Corel PHOTO-PAINT™ 2025



Rellenos

En Corel PHOTO-PAINT, es posible rellenar objetos, áreas editables e imágenes con colores, patrones y texturas. Puede elegir entre una amplia variedad de rellenos y crear los que desee.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Rellenos uniformes" (página 243)
- "Rellenos degradados" (página 244)
- "Rellenos de patrón de mapa de bits" (página 248)
- "Rellenos de textura" (página 252)

Puede aplicar patrones de transparencia a áreas de relleno. Si desea obtener más información, consulte la sección "Transparencia" en la página 255.

Rellenos uniformes

Los rellenos uniformes son el tipo de relleno más sencillo. Son colores sólidos que se aplican a las imágenes. Los rellenos uniformes pueden aplicarse al fondo o a objetos seleccionados.

Para aplicar un relleno uniforme

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



Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección** antes de aplicar el relleno.



2 Haga clic en el botón **Relleno uniforme** de la barra de propiedades.



3 Seleccione un color en el selector **Color de relleno**, que se encuentra en la barra de propiedades.

4 Haga clic en el punto en que desee aplicar el relleno en la imagen.

También es posible

Especificar un valor para la opacidad del relleno	Escriba un valor en el cuadro **Transparencia del relleno** en la barra de propiedades. Los valores altos aumentan la transparencia.

También es posible

Especificar cómo se extiende el relleno según la semejanza de color de los píxeles adyacentes	Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia** de la barra de propiedades. Un valor de 100 rellena todo el objeto o área.
Cambiar la manera en que se combinan los colores	Seleccione un modo de fusión del cuadro de lista **Modo fusión** de la barra de propiedades.

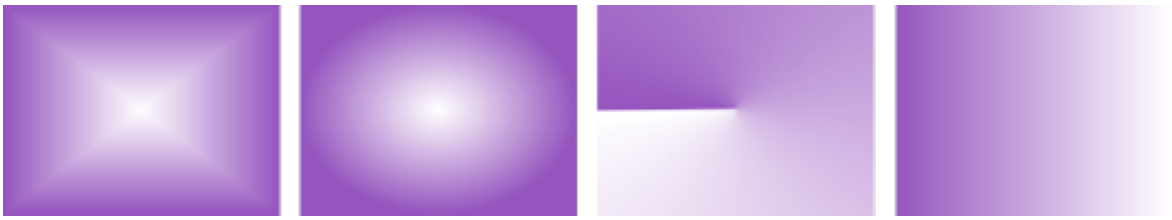
Puede elegir los colores de un relleno uniforme a partir de una imagen, o bien accediendo a modelos de color, mezcladores de color y paletas fijas o personalizadas. Si desea obtener más información sobre cómo elegir colores, consulte la sección "Color" en la página 199.

Los modos de fusión controlan la manera en la que se mezcla el color de primer plano o de relleno con el color base de la imagen. Es posible cambiar el valor del modo de fusión a partir del ajuste predeterminado (Normal) con fines de mezcla específicos. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.

Asimismo, puede seleccionar un color de relleno haciendo clic con control en la paleta de colores.

Rellenos degradados

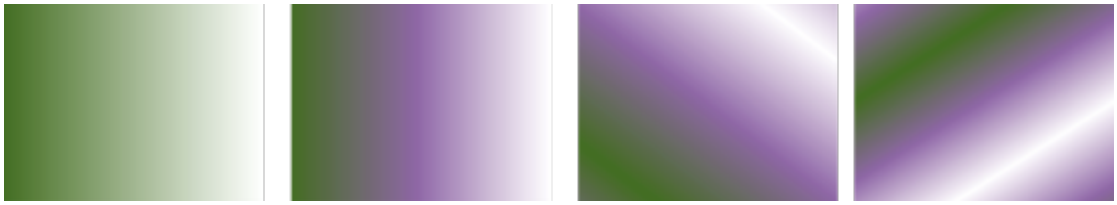
Los rellenos degradados cambian gradualmente de un color al siguiente, a lo largo de un trayecto lineal, elíptico, cónico o rectangular. Es posible utilizar rellenos degradados para crear la ilusión de profundidad. Los rellenos degradados también se conocen como rellenos de gradiente.



Rellenos regulares, elípticos, cónicos y degradado lineal

Corel PHOTO-PAINT proporciona una colección de rellenos degradados a los que puede acceder. Puede explorar los rellenos degradados disponibles, buscar por palabra clave, marcar rellenos como favoritos y ordenar rellenos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Buscar y ver rellenos y transparencias" en la página 267.

Es posible modificar cualquier relleno degradado para que se ajuste a sus necesidades; además, puede crear los suyos propios desde cero. Los rellenos degradados personalizados pueden contener dos o más colores, que se pueden situar en cualquier lugar de la progresión del relleno. Asimismo, es posible especificar los atributos de relleno, como la dirección de su mezcla de color, su ángulo, así como los puntos central y medio. En este sentido, puede cambiar de tamaño, uniformar, inclinar, reflejar o repetir un relleno.



De izquierda a derecha: Objeto con relleno degradado lineal aplicado. Se añade otro color al relleno. El relleno se repite y se duplica. Por último, el relleno gira 50 grados.

Tras haber creado un relleno degradado, podrá guardarlo para utilizarlo más adelante. Si desea obtener más información, consulte la sección "Almacenar rellenos y transparencias" en la página 271.

También es posible aplicar un relleno degradado de forma interactiva con la herramienta **Relleno interactivo** . En la ventana de imagen, aparecerá una flecha de degradado que marca la transición de un color a otro. Cada color del relleno degradado se representa con un nodo cuadrado en la flecha de degradado. Es posible cambiar y añadir colores y ajustar la transparencia de cada color. Además, es posible ajustar el tamaño y la dirección del relleno degradado en la ventana de imagen.

Para aplicar un relleno degradado

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

Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección** antes de aplicar el relleno.

2 Haga clic en el botón **Relleno degradado** de la barra de propiedades.

3 Abra el selector de **relleno** de la barra de propiedades y, a continuación, haga doble clic en una miniatura de relleno.

4 Haga clic en el punto en que desee aplicar el relleno en la imagen.

Los modos de fusión controlan la manera en la que se mezcla el color de primer plano o de relleno con el color base de la imagen. Es posible cambiar el valor del modo de fusión a partir del ajuste predeterminado (Normal) con fines de mezcla específicos. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.

Si desea obtener información sobre cómo encontrar rellenos, consulte la sección "Para buscar, filtrar y ordenar rellenos y transparencias" en la página 268.

Para crear un relleno degradado

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

2 Haga clic en el botón **Relleno degradado** de la barra de propiedades.

3 Haga clic en el botón **Editar relleno** de la barra de propiedades.

4 En el cuadro de diálogo, haga clic en uno de los siguientes botones para seleccionar un tipo de relleno degradado:

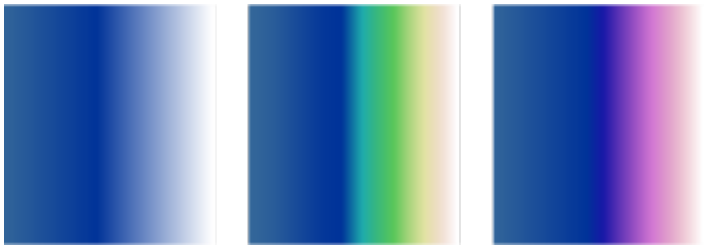
- **Relleno degradado lineal**
- **Relleno degradado elíptico**
- **Relleno degradado cónico**
- **Relleno degradado rectangular**

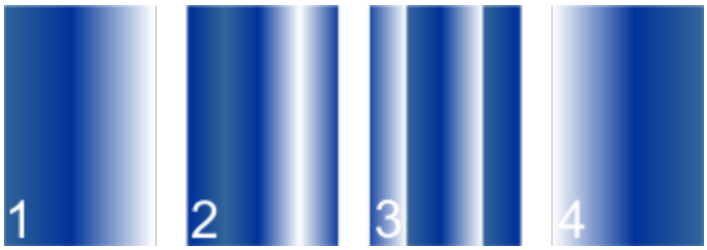
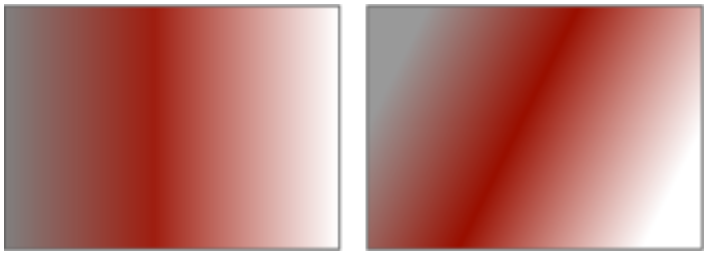
5 Haga clic en el nodo inicial, situado debajo de la banda de color, abra el selector **Color de nodo** y elija uno.

6 Haga clic en el nodo final, situado debajo de la banda de color, abra el selector **Color de nodo** y elija uno.

7 Mueva el deslizador de punto medio, que se encuentra encima de la banda de color, a fin de establecer el punto medio entre ambos colores.

También es posible

Modificar un color	Haga clic en el nodo correspondiente, abra el selector **Color de nodo** y elija uno.
Añadir un color intermedio	Haga doble clic en la banda de color donde desee añadir un nodo. Con el nuevo nodo seleccionado, abra el selector **Color de nodo** y elija uno.
Cambiar la posición de un color intermedio	Arrastre el nodo correspondiente a una nueva ubicación situada sobre la banda de escala de grises o escriba un valor en el cuadro **Posición de nodo**.
Eliminar un color intermedio	Haga doble clic en el nodo correspondiente.
Especifique la manera en la que los colores se mezclan entre los dos nodos.	Seleccione los dos nodos o el punto medio entre ellos, haga clic en el botón **Dirección de mezcla** y elija una opción de la lista: • **Mezcla de colores lineal**: mezcla los colores a lo largo de una línea recta, empezando con el color inicial y pasando por todo el espectro de colores hasta el color final. • **Mezcla de colores en sentido derecho**: mezcla los colores a lo largo de un trayecto que se desplaza hacia la derecha alrededor del espectro de colores. • **Mezcla de colores en sentido izquierdo**: mezcla los colores a lo largo de un trayecto que se desplaza hacia la izquierda alrededor del espectro de colores. 
Reflejar, repetir o invertir el relleno	Haga clic en uno de los botones siguientes: • **Repetir y reflejar** • **Repetir** • **Invertir relleno** Para restaurar el estado predeterminado del relleno, haga clic en **Relleno degradado predeterminado** . Solo se puede ver un efecto de repetición y reflejo si el relleno es más pequeño que el objeto. La siguiente ilustración muestra un relleno predeterminado (1), el mismo relleno redimensionado y, a

También es posible	
	continuación, repetido y reflejado (2), el relleno redimensionado y repetido (3), y el relleno invertido (4). 
Especificar el número de etapas utilizadas para mostrar o imprimir el relleno degradado	Escriba un valor en el cuadro **Etapas de degradado**. Los números más elevados generan una transición más uniforme entre los colores.
Especificar la velocidad a la que se mezcla el relleno degradado de un color a otro	Introduzca un valor en el cuadro **Aceleración**.
Crear transiciones de color más uniformes entre nodos de relleno degradado	Active la casilla **Transición suave**.
Establecer la anchura y altura del relleno como un porcentaje de la anchura y la altura del objeto	Escriba los valores en los cuadros **Anchura de relleno** y **Altura de relleno**.
Mover el centro del relleno hacia arriba, abajo, a la izquierda o la derecha	Escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Inclinar el relleno en un ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Inclinar**. 
Girar la progresión de color hacia la derecha o hacia la izquierda	Escriba un valor en el cuadro **Girar**.
Permitir que el relleno se incline o estire de manera desproporcionada	Active la casilla de verificación **Escala libre e inclinación**.

Los rellenos degradados pueden contener hasta 99 colores.

También puede cambiar el color de un nodo si hace clic en él y en un color de la paleta de colores.

Para aplicar un relleno degradado de forma interactiva

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

Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección** antes de aplicar el relleno y, a continuación, hacer clic en el botón **Bloquear transparencia de objeto** del inspector a fin de proteger su forma y transparencia.

2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Relleno degradado**.

3 Arrastre el ratón en la ventana de imagen para establecer la flecha de gradiente.

4 Arrastre una muestra de color desde la paleta de colores a un nodo de color en la flecha de gradiente. Aparece una flecha de color negro para indicar que la muestra de color se encuentra en su posición correcta.

También es posible

Definir el punto medio de la transición de color	Arrastre el deslizador de la flecha de gradiente.
Modificar un color	Arrastre una muestra de color desde la paleta de color a un nodo de color en la flecha de gradiente.
Añadir un color	Arrastre una muestra de color desde la paleta de color a cualquier área de la flecha de gradiente.
Eliminar un color	Haga clic con control en un nodo de color y seleccione **Eliminar**.
Establecer la transparencia de un color	Haga clic en un nodo de color y escriba un valor en el cuadro **Transparencia de nodo** en la barra de propiedades. Los valores altos aumentan la transparencia.
Cambiar el tamaño o la dirección del relleno degradado	Arrastre el nodo final.

También puede crear una máscara para restringir un relleno degradado a una sección de la imagen. Si desea obtener más información, consulte la sección "Máscaras" en la página 275.

Rellenos de patrón de mapa de bits

Los rellenos de mapa de bits son mapas de bits con los que se rellena un objeto o una imagen. Es posible rellenar un área con un solo mapa de bits. También puede aplicar mosaico, o repetir, un mapa de bits pequeño en un área para crear un patrón uniforme.



Ejemplos de rellenos de patrón de mapa de bits

Es mejor no utilizar mapas de bits muy complejos para los rellenos, puesto que exigen recursos de memoria y se visualizan con lentitud. La complejidad de una imagen de mapa de bits está determinada por su tamaño, resolución y profundidad de bits.

Corel PHOTO-PAINT proporciona una colección de patrones de mapa de bits a los que puede acceder. Puede explorar los patrones disponibles, buscar por palabra clave, marcar patrones como favoritos y ordenarlos. Si desea obtener más información, consulte la sección "Buscar y ver rellenos y transparencias" en la página 267.

Puede modificar los patrones de mapa de bits según sus necesidades. Por ejemplo, puede inclinar, girar o reflejar el patrón de mapa de bits. También puede crear sus propios patrones a partir de archivos importados.

Tras haber creado un nuevo patrón, podrá guardarlo para utilizarlo más adelante. Si desea obtener más información, consulte la sección "Almacenar rellenos y transparencias" en la página 271.

Los patrones de mapa de bits creados en Patrones (una aplicación para iOS que convierte fotos en patrones de mapa de bits) pueden abrirse en Corel PHOTO-PAINT. Con los efectos de patrones de mapa de bits disponibles en Patrones y Corel PHOTO-PAINT podrá crear patrones uniformes y ajustar los parámetros de patrones, como la configuración de píxeles a lo largo del borde del mosaico y el brillo, la luminancia y el contraste de color del patrón.



Es posible utilizar rellenos de mapa de bits para crear fondos y texturas creativos.

Para aplicar un relleno de patrón de mapa de bits

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

Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección** antes de aplicar el relleno.

2 Haga clic en el botón **Relleno de patrón de mapa de bits** de la barra de propiedades.

3 Abra el selector de **relleno** de la barra de propiedades y, a continuación, haga doble clic en una miniatura de relleno.

4 Haga clic en el punto en que desee aplicar el relleno en la imagen.

Los modos de fusión controlan la manera en la que se mezcla el color de primer plano o de relleno con el color base de la imagen. Es posible cambiar el valor del modo de fusión a partir del ajuste predeterminado (Normal) con fines de mezcla específicos. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.

Si desea obtener información sobre cómo encontrar rellenos, consulte la sección "Para buscar, filtrar y ordenar rellenos y transparencias" en la página 268.

Para modificar un relleno de patrón de mapa de bits

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

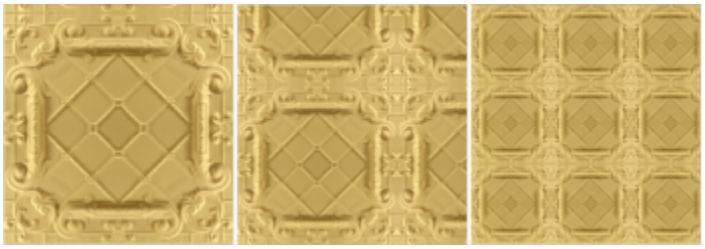
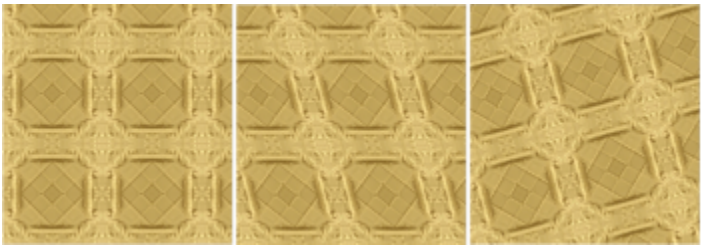
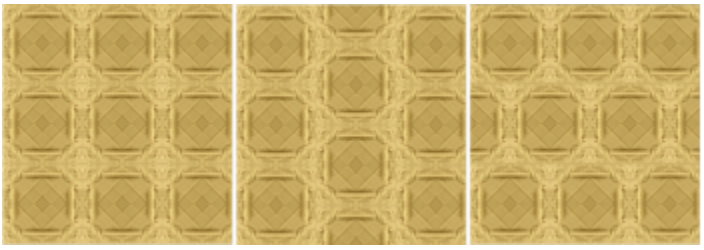
2 Haga clic en el botón **Relleno de patrón de mapa de bits** de la barra de propiedades.

3 Haga clic en el botón **Editar relleno** de la barra de propiedades.

4 En el cuadro de diálogo , abra el selector de **Relleno** y haga clic en un relleno.

5 Realice una acción de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Organizar los mosaicos para que los mosaicos alternos sean reflejos los unos de los otros.	Haga clic en los botones **Reflejar mosaicos horizontalmente** o **Reflejar mosaicos verticalmente** . La siguiente ilustración muestra un relleno de patrón (izquierda), reflejado horizontalmente (centro) y, a continuación, verticalmente (derecha). 
Crear una mezcla uniforme lineal o radial	Haga clic en los botones **Mezcla radial** o **Mezcla lineal** del área **Uniforme** y mueva el deslizador.
Uniformar la transición de color de los bordes de los mosaicos de patrón con su respectivo borde opuesto	Active la casilla de verificación **Coincidencia de bordes**, y escriba un valor en el cuadro:
Aumentar o disminuir el brillo del patrón	Active la casilla de verificación **Brillo**, y escriba un valor en el cuadro.
Aumente o disminuya el contraste de escala de grises del patrón.	Active la casilla de verificación **Luminancia**, y escriba un valor en el cuadro.

Para	Realice lo siguiente
Aumentar o disminuir el contraste de color del patrón	Active la casilla de verificación **Color**, y escriba un valor en el cuadro.
Establecer la anchura y altura del patrón como un porcentaje de la anchura y la altura del objeto	Escriba los valores en los cuadros **Anchura de relleno** y **Altura de relleno**. La siguiente ilustración muestra el efecto de cambiar el tamaño de un mosaico de patrón de mayor a menor. 
Mover el centro del relleno de patrón arriba, abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha	Escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Inclinar o girar el patrón en un ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Inclinación** o el cuadro **Girar**. El relleno de patrón de vectores en esta ilustración está inclinado 15 grados (centro) y girado 15 grados (derecha). 
Especificar un desplazamiento de fila o columna como porcentaje de la anchura o altura del mosaico	Haga clic en el botón **Desplazamiento de fila** o **Desplazamiento de columna** y escriba un valor en el cuadro **% del mosaico**. Esta ilustración muestra un desplazamiento de columna de un 50 % (centro) y un desplazamiento de fila de un 50% (derecha). 

Para crear un relleno de patrón de mapa de bits a partir de una imagen importada

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

2 Haga clic en el botón **Relleno de patrón de mapa de bits** de la barra de propiedades.

3 Haga clic en el botón **Editar relleno** de la barra de propiedades.

4 En el cuadro de diálogo **Editar relleno**, haga clic en el botón **Escoger**.

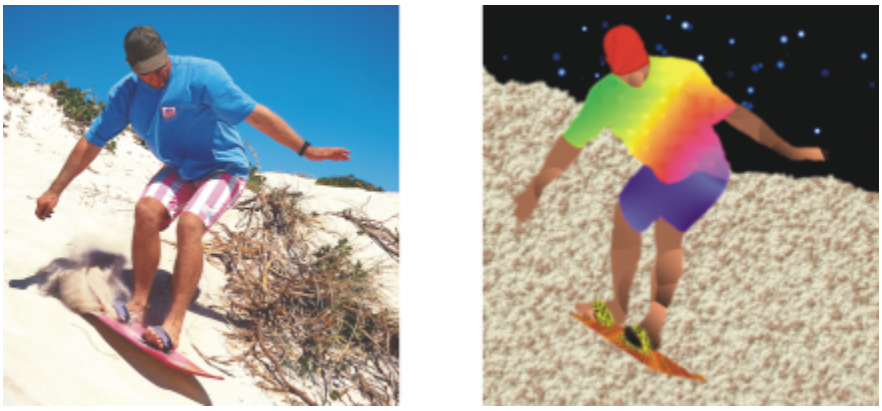
5 En el cuadro de diálogo, busque la imagen que desee usar y haga doble clic en el nombre de archivo.

El nuevo relleno de mapa de bits aparecerá en el selector de **relleno**.

Rellenos de textura

Los rellenos de textura son patrones tridimensionales. Puede utilizar los rellenos de textura existentes, como agua, minerales y nubes, o bien editar uno para crear un relleno de textura personalizado. No es posible importar archivos para utilizarlos como rellenos de textura.

Al editar un relleno de textura, podrá modificar sus parámetros, por ejemplo, la suavidad, la densidad, el brillo y los colores. Cada textura tiene parámetros distintos. Tras haber editado un relleno de textura, podrá guardarlo para utilizarlo más adelante.



Es posible modificar los atributos de un relleno de textura para cambiar su aspecto.

Para aplicar un relleno de textura

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

Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección** antes de aplicar el relleno.

2 Haga clic en el botón **Relleno de textura** de la barra de propiedades.

3 Haga clic en el botón **Editar relleno** de la barra de propiedades.

4 En el cuadro de diálogo, seleccione una biblioteca de texturas en el cuadro de lista **Biblioteca de texturas**.

5 Elija un relleno del selector de **relleno**.

6 Haga clic en el punto en que desee aplicar el relleno en la imagen.

También es posible

Editar los parámetros de los rellenos de textura	En el cuadro de diálogo, escriba los valores en los cuadros de parámetros de texturas. Los parámetros varían en función de la textura.
Previsualizar cambios aleatorios en el aspecto de la textura seleccionada	Haga clic en el botón **Aleatorio**. Cada vez que se hace clic en el botón, se realizan cambios aleatorios en los parámetros no bloqueados y la textura modificada aparece en la ventana **Previsualización**.
Organizar los mosaicos para que los mosaicos alternos sean reflejos los unos de los otros.	Haga clic en **Transformaciones** y, a continuación, en los botones **Reflejar mosaicos horizontalmente** o **Reflejar mosaicos verticalmente**.
Cambiar el tamaño del relleno	Haga clic en **Transformaciones** y escriba valores en los cuadros **Anchura de relleno** y **Altura de relleno**.
Mover el centro del relleno hacia arriba, abajo, a la izquierda o la derecha	Haga clic en **Transformaciones** y escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Girar el relleno en un ángulo especificado	Haga clic en **Transformaciones** y escriba un valor en el cuadro **Girar**.
Inclinar el relleno en un ángulo especificado	Haga clic en **Transformaciones** y escriba un valor en el cuadro **Inclinación**.
Especificar un descentrado de fila o columna como porcentaje de la anchura o altura del mosaico	Haga clic en **Transformaciones** y, a continuación, en los botones **Desplazamiento de fila** o **Desplazamiento de columna**. Escriba un valor en el cuadro **% del mosaico**.
Especificar la resolución de mapa de bits del relleno de textura	Haga clic en **Resolución y tamaño del texto** y escriba un valor en el cuadro **Resolución del mapa de bits**.
Guardar el relleno de textura	Haga clic en el botón **Guardar textura** y escriba el nombre en el cuadro **Nombre de textura** del cuadro de diálogo **Guardar textura como**. Elija una biblioteca en el cuadro de lista **Nombre de biblioteca**.
Especificar un valor para la opacidad del relleno	Escriba un valor en el cuadro **Transparencia del relleno** en la barra de propiedades. Los valores altos aumentan la transparencia.
Especificar cómo se extiende el relleno según la semejanza de color de los píxeles adyacentes	Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia** de la barra de propiedades. Un valor de 100 rellena todo el objeto o área.

También es posible

Cambiar la manera en que se combinan los colores	Seleccione un modo de fusión del cuadro de lista **Modo fusión** de la barra de propiedades.



Transparencia

Es posible cambiar la transparencia de un objeto para mostrar los elementos de imagen subyacentes. Al cambiar la transparencia de un objeto, se cambia el valor de escala de grises de cada píxel.

La mayoría de los cambios de la transparencia de un objeto son permanentes. Si desea aplicar cambios de transparencia por separado para no afectar al objeto, puede utilizar una máscara de corte. Si desea obtener más información, consulte la sección "Utilizar máscaras de corte" en la página 439.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Transparencia uniforme" (página 255)
- "Transparencia degradada" (página 256)
- "Transparencia de patrón de mapa de bits" (página 259)
- "Transparencia de textura" (página 262)
- "Transparencia con pinceladas" (página 264)
- "Transparencia de los colores seleccionados" (página 264)
- "Mezcla de objetos" (página 264)

Transparencia uniforme

La transparencia uniforme altera los valores de transparencia de todos los píxeles del objeto o el área editable por igual. Puede aplicar una transparencia uniforme a un objeto o área editable.



Se aplica transparencia uniforme a la guitarra.

Para aplicar una transparencia uniforme

1 Seleccione un objeto.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia de objetos** .

3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Transparencia uniforme** .

4 Escriba un valor (del 0 al 100) en el cuadro **Transparencia** en la barra de propiedades.

Los objetos transparentes tienen un valor de escala de grises de 0, en tanto que los objetos opacos tienen un valor de escala de grises de 255.

El cuadro **Transparencia** no está disponible para las imágenes en blanco y negro (de 1 bit).

También puede abrir el selector **Transparencia** de la barra de propiedades y seleccionar una transparencia uniforme preestablecida.

Transparencia degradada

La transparencia degradada aplica un degradado a un objeto de forma que su valor de transparencia cambie de forma gradual. La transparencia degradada puede ser lineal, elíptica, cónica o rectangular.



Se aplica transparencia de fuente lineal al violín (izquierda) y se ajusta arrastrando el deslizador en la ventana de imagen (derecha).

La aplicación proporciona una colección de transparencias degradadas a las que puede acceder. Puede explorar las transparencias degradadas disponibles, buscar por palabra clave, marcarlas como favoritos y ordenarlas. También puede descargar paquetes de rellenos adicionales, que se pueden utilizar como transparencias. Si desea obtener más información, consulte la sección "Buscar y ver rellenos y transparencias" en la página 267.

Puede personalizar sus propias transparencias degradadas añadiendo y quitando nodos, así como especificando un valor de transparencia para cada nodo. También puede invertir, reflejar, cambiar de tamaño o inclinar una transparencia degradada, o bien aplicar otras transformaciones.

Tras haber creado o editado una transparencia degradada, podrá guardarla para utilizarla más adelante. Si desea obtener más información, consulte la sección "Almacenar rellenos y transparencias" en la página 271.

Para aplicar una transparencia degradada

1 Seleccione un objeto.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia de objetos** .

3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Transparencia degradada** .

4 Abra el selector **Transparencia** y haga doble clic en una miniatura.

Si desea obtener información sobre cómo encontrar transparencias en el selector **Transparencia**, consulte la sección "Para buscar, filtrar y ordenar rellenos y transparencias" en la página 268.

Para crear una transparencia degradada

1 Seleccione un objeto.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia de objetos**  .

3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Transparencia degradada**  .

4 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
- **Transparencia degradada lineal** 
- **Transparencia degradada elíptica** 
- **Transparencia degradada cónica** 
- **Transparencia degradada rectangular** 

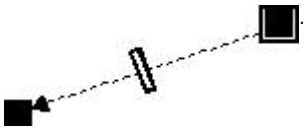
5 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Editar transparencia**  .

6 En el cuadro de diálogo **Editar transparencia**, realice una acción de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar la transparencia de inicio	Haga clic en el nodo inicial situado debajo la banda de escala de grises y escriba un valor en el cuadro **Transparencia de nodo**.
Cambiar la transparencia final	Haga clic en el nodo final situado debajo la banda de escala de grises y escriba un valor en el cuadro **Transparencia de nodo**.
Establecer el punto medio entre la transparencia inicial y final	Mueva el deslizador de punto medio situado encima de la banda de escala de grises de la transparencia.
Añadir una transparencia intermedia	Haga doble clic en el lugar de la banda de escala de grises donde desee añadir un nodo. Cuando esté seleccionado el nuevo nodo, escriba un valor en el cuadro **Transparencia de nodo**.
Cambiar la posición de una transparencia intermedia	Arrastre el nodo correspondiente a una nueva posición situada sobre la banda de escala de grises o escriba un valor en el cuadro **Posición de nodo**.
Eliminar una transparencia intermedia	Haga doble clic en el nodo correspondiente.
Reflejar, repetir o invertir el patrón de transparencia	Haga clic en uno de los botones siguientes: • **Repetir y reflejar**  • **Repetir**  • **Invertir transparencia** 
Volver a la transparencia predeterminada	Haga clic en el botón **Transparencia predeterminada**  .
Especificar el número de etapas utilizadas para mostrar o imprimir la transparencia degradada	Active la casilla **Establecer en valores predeterminados** para desbloquear las etapas de degradado y escriba un valor en el cuadro **Etapas**.

Para	Realice lo siguiente
Especificar la velocidad a la que se mezcla la transparencia degradada de una transparencia a otra	Introduzca un valor en el cuadro **Aceleración**.
Crear transiciones más uniformes entre nodos de transparencia degradada	Active la casilla **Transición suave**.
Establecer la anchura y altura de la transparencia como un porcentaje de la anchura y la altura del objeto	Escriba los valores en los cuadros **Anchura de transparencia** y **Altura de transparencia**.
Mover el centro de la transparencia arriba, abajo, a la izquierda o la derecha	Escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Inclinar la transparencia en un ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Inclinar**.
Girar la transparencia en un ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Girar**.
Permitir que la transparencia se incline o estire de manera desproporcionada	Active la casilla de verificación **Escala libre e inclinación**.

También puede arrastrar los colores, que se convierten a escala de grises, desde la paleta de colores hasta los nodos de transparencia del objeto



Transparencia de patrón de mapa de bits

Los patrones de mapa de bits se pueden utilizar para crear una transparencia. Puede elegir las transparencias de patrón desde una biblioteca personal o compartida. Puede explorar los patrones de transparencia disponibles, buscar por palabra clave, marcar patrones como favoritos y ordenarlos. También puede descargar paquetes de rellenos adicionales, que se pueden utilizar como patrones de transparencia. Si desea obtener más información, consulte la sección "Buscar y ver rellenos y transparencias" en la página 267.



Se aplica una transparencia de patrones de mapa de bits al objeto (derecha).

Puede modificar los patrones de mapa de bits según sus necesidades. Por ejemplo, puede inclinar, girar o reflejar el patrón de mapa de bits. Corel PHOTO-PAINT le permite crear patrones uniformes y ajustar los parámetros de patrones, como la configuración de píxeles a lo largo del borde del mosaico y el brillo, la luminancia y el contraste de color del patrón.

También puede crear un patrón de mapa de bits utilizando una imagen importada.

Tras haber creado o editado una transparencia de patrón de mapa de bits, podrá guardarla para utilizarla más adelante. Si desea obtener más información, consulte la sección "Almacenar rellenos y transparencias" en la página 271.

Para aplicar una transparencia de patrón de mapa de bits

1 Seleccione un objeto.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia de objetos** .

3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Transparencia de patrón de mapa de bits** .

4 Abra el selector **Transparencia** y haga doble clic en una miniatura.

Si desea obtener información sobre cómo encontrar transparencias en el selector **Transparencia**, consulte la sección "Para buscar, filtrar y ordenar rellenos y transparencias" en la página 268.

Para modificar o crear una transparencia de patrón de mapa de bits

1 Seleccione un objeto.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia de objetos** .

3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Transparencia de patrón de mapa de bits** .

4 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Editar transparencia**  .

5 En el cuadro de diálogo **Editar transparencia**, seleccione un patrón de transparencia en el selector **Transparencia**.

6 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Cambiar la transparencia de primer plano del patrón	Mueva el deslizador **Transparencia de primer plano**.
Cambiar la transparencia de fondo del patrón	Mueva el deslizador **Transparencia de fondo**.
Organizar los mosaicos para que los mosaicos alternos sean reflejos los unos de los otros.	Haga clic en los botones **Reflejar horizontalmente**  o **Reflejar verticalmente**  .
Crear una mezcla uniforme lineal o radial	En el área **Uniforme**, haga clic en el botón **Mezcla radial**  o haga clic en el botón **Mezcla lineal**  y mueva el deslizador.
Uniformar la transición de color de los bordes de los mosaicos de patrón con su respectivo borde opuesto	Active la casilla de verificación **Coincidencia de bordes** y mueva el deslizador.
Aumentar o disminuir el brillo del patrón	Active la casilla de verificación **Brillo** y mueva el deslizador.
Aumente o disminuya el contraste de escala de grises del patrón.	Active la casilla de verificación **Luminancia** y mueva el deslizador.
Aumentar o disminuir el contraste de color del patrón	Active la casilla de verificación **Color** y mueva el deslizador.
Cambiar el tamaño del patrón	Escriba un valor en los cuadros **Anchura de transparencia** y **Altura de transparencia**.
Mover el centro del relleno de patrón arriba, abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha	Escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Inclinar el patrón en un ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Inclinar**.
Girar el patrón con el ángulo especificado	Escriba un valor en el cuadro **Girar**.
Especifique un desplazamiento de fila o columna como porcentaje de la anchura o altura del mosaico.	Haga clic en el botón **Desplazamiento de fila**  o **Desplazamiento de columna**  y escriba un valor en el cuadro **% del mosaico**.



También puede inclinar o girar el patrón arrastrando los tiradores de inclinación o rotación del objeto.

También puede utilizar los controles de la barra de propiedades.

Para crear un patrón de mapa de bits a partir de una imagen importada

1 Seleccione un objeto.
2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia de objetos** .
3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Transparencia de patrón de mapa de bits** .
4 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Editar transparencia** .
5 En el cuadro de diálogo **Editar Transparencia**, haga clic en el **Escoger**.
6 En el cuadro de diálogo **Importar**, busque la imagen que desee usar y haga doble clic en el nombre de archivo.

Transparencia de textura

Puede utilizar texturas para crear efectos de transparencia. Puede utilizar texturas existentes, como agua, minerales y nubes, o bien editar una para crear una transparencia de textura personalizada.



Se aplica transparencia de textura al objeto.

Al editar una textura, podrá modificar sus parámetros, por ejemplo, la suavidad, la densidad, el brillo y los colores. Cada textura tiene parámetros distintos. También podrá aplicar otras transformaciones; por ejemplo, reflejar, cambiar de tamaño o desplazar los mosaicos de una textura. Tras haber editado una textura, podrá guardarla para utilizarla más adelante.

Para aplicar una transparencia de textura

1 Seleccione un objeto.
2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia de objetos** .
3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Transparencia de textura** .

4 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Editar transparencia**  .

5 En el cuadro de diálogo **Editar transparencia**, seleccione una biblioteca de texturas en el cuadro de lista **Biblioteca de texturas**.

6 Elija un relleno del selector de **relleno**.

7 Realice una acción de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar la transparencia de primer plano de la textura	Mueva el deslizador **Transparencia de primer plano**.
Cambiar la transparencia de fondo de la textura	Mueva el deslizador **Transparencia de fondo**.
Editar los parámetros de textura	Escriba valores en los cuadros de parámetros de textura: Los parámetros varían en función de la textura.
Previsualizar cambios aleatorios en el aspecto de la textura seleccionada	Haga clic en **Aleatorio**. Cada vez que se hace clic en el botón, se realizan cambios aleatorios en los parámetros no bloqueados y la textura modificada aparece en la ventana **Previsualización**.
Organizar los mosaicos para que los mosaicos alternos sean reflejos los unos de los otros.	Haga clic en **Transformaciones** y en los botones **Reflejar mosaicos horizontalmente**  o **Reflejar mosaicos verticalmente**  .
Cambiar el tamaño del mosaico de una textura	Haga clic en **Transformaciones** y escriba los valores en los cuadros **Anchura de transparencia** y **Altura de transparencia**.
Mover el centro de la textura hacia arriba, abajo, a la izquierda o la derecha	Haga clic en **Transformaciones** y escriba valores en los cuadros **X** e **Y**.
Girar la textura en un ángulo especificado	Haga clic en **Transformaciones** y escriba un valor en el cuadro **Girar**.
Inclinar la textura en un ángulo especificado	Haga clic en **Transformaciones** y escriba un valor en el cuadro **Inclinación**.
Especificar un descentrado de fila o columna como porcentaje de la anchura o altura del mosaico	Haga clic en **Transformaciones** y en los botones **Desplazamiento de fila**  o **Desplazamiento de columna**  . Escriba un valor en el cuadro **% del mosaico**.
Especificar la resolución de mapa de bits de la textura	Desplácese hasta el área **Resolución y tamaño de textura**, haga clic para ampliarla y escriba un valor en el cuadro **Resolución del mapa de bits**.
Guardar la textura	Haga clic en el botón **Guardar textura**  y escriba el nombre en el cuadro **Nombre de textura** del cuadro de diálogo **Guardar**

Para	Realice lo siguiente
	textura como. Elija una biblioteca en el cuadro de lista **Nombre de biblioteca**.

Transparencia con pinceladas

Puede cambiar la transparencia de parte de un objeto mediante la aplicación de pinceladas. Puede cambiar también la forma y el tamaño de la plumilla, así como la opacidad de la pincelada.

Para aplicar transparencia mediante pinceladas

1. Seleccione un objeto.
2. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pincel de transparencia de objetos**.
3. En la barra de propiedades, abra el selector **Forma de la plumilla** y haga clic en una forma.
4. Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de plumilla**.
5. Escriba un valor en el cuadro **Opacidad** para establecer el grado de transparencia de la pincelada.
6. Arrastre el ratón a través del objeto.

Puede seleccionar rápidamente una forma redonda o cuadrada para el pincel haciendo clic en el botón **Plumilla redonda** o **Plumilla cuadrada** de la barra de propiedades.

Transparencia de los colores seleccionados

Es posible aplicar transparencia a todos los píxeles de un determinado color o rango de colores en el objeto activo. Si elimina uno o todos los nodos de selección de color, los píxeles de un determinado color vuelven a ser opacos.

Para aplicar transparencia a los colores seleccionados de un objeto

1. Seleccione un objeto.
2. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Transparencia de color**.
3. Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia** de la barra de propiedades para especificar el rango de colores a los que se aplicará transparencia.

   Si desea mezclar los colores circundantes con los píxeles transparentes, escriba un valor en el cuadro **Suavizado**. Los valores superiores crean una transición más suave.
4. Haga clic en un color en la ventana de imagen.

Mezcla de objetos

Puede crear efectos interesantes si mezcla objetos con otros situados debajo en el orden de apilamiento o si mezcla objetos con el fondo. Mientras se experimenta con la configuración, el efecto de transparencia se previsualiza en la ventana de imagen.

Para mezclar un objeto

1. Haga clic con control en un objeto del inspector **Objetos**
2. En el cuadro de diálogo **Propiedades de objeto**, haga clic en la ficha **General**.
3. Elija el canal que desee mezclar en el cuadro de lista **Mezcla**.

4 En los gráficos **Objeto activo** y **Capa inferior compuesta**, arrastre uno de los nodos siguientes:
- **Aumento máximo** (nodo superior izquierdo): especifica el máximo valor superior de escala de grises para los píxeles del objeto.
- **Aumento mínimo** (nodo inferior izquierdo): especifica el mínimo valor superior de escala de grises para los píxeles del objeto.
- **Disminución máxima** (nodo superior derecho): especifica el máximo valor inferior de escala de grises para los píxeles del objeto.
- **Disminución mínima** (nodo inferior derecho): especifica el mínimo valor inferior de escala de grises para los píxeles del objeto.

También es posible

Elegir un método de mezcla	Haga clic en un modo de fusión del cuadro de lista **Modo fusión**.
Ajustar la opacidad	Desplace el deslizador **Opacidad**.



Los cuadros situados a la derecha del cuadro de lista **Mezcla** muestran los valores de escala de grises y de transparencia de los píxeles del objeto seleccionado.

Puede especificar valores de escala de grises de píxeles en una escala de 0 (negro) a 255 (blanco) y la opacidad de los píxeles en una escala de 0 (transparente) a 100 (opaco). Los píxeles del objeto activo que sobrepasen el rango especificado se ocultarán para que queden visibles los píxeles del objeto subyacente.



Buscar, administrar y almacenar rellenos y transparencias

Cuando se trabaja con patrones de mapa de bits, o rellenos degradados y transparencias, puede acceder a su biblioteca local y a carpetas de red compartidas para explorar, buscar, y guardar patrones de transparencias y rellenos.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Buscar y ver rellenos y transparencias" (página 267)
- "Administrar rellenos y transparencias" (página 270)
- "Almacenar rellenos y transparencias" (página 271)

Buscar y ver rellenos y transparencias

Corel PHOTO-PAINT permite usar, explorar y buscar patrones de mapas de bits y rellenos degradados que están disponibles localmente en su equipo, o en dispositivos de multimedia portátiles, así como en carpetas de red. En este sentido, es posible utilizar cualquiera de estos rellenos como patrones de transparencia.

Para empezar, Corel proporciona rellenos locales que aparecen en **Todo el contenido** en los selectores de **relleno** y **Transparencia**. Estos rellenos están guardados en su carpeta **Documentos/Corel/Corel Content/Fills**. Si desea ampliar su colección de rellenos, puede descargar paquetes de rellenos adicionales desde el cuadro de diálogo **Obtener más**.

Para acceder a los archivos y patrones guardados en sus carpetas locales fuera de su carpeta **Documentos/Corel/Corel Content/Fills** puede crear enlaces a estas carpetas en los selectores **Relleno** y **Transparencia**. Estos vínculos son conocidos como alias. Además, se pueden utilizar alias para acceder a rellenos guardados en ubicaciones de red compartidas, así como a dispositivos de almacenamientos secundarios, como unidades flash USB y discos duros portátiles.

También puede ver la lista de sus rellenos y transparencias favoritos o usados recientemente.

Puede buscar y explorar un paquete, una carpeta o una lista de uno en uno. También puede explorar y buscar en toda la biblioteca **Todo el contenido** activando la opción **Buscar recursivamente**.

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

Para buscar rellenos y transparencias de forma más fácil, puede filtrarlos por categorías Abstracto, Naturaleza, etc. También puede ordenar los rellenos y transparencias locales por nombre y la fecha en la que se crearon o modificaron.

Los rellenos y las transparencias aparecen como imágenes en miniatura. Puede ajustar el tamaño de las miniaturas para previsualizar de forma más sencilla y rápida los rellenos y las transparencias. Además, puede cambiar el tamaño del selector de **relleno** o el selector **Transparencia** para ver más miniaturas.

Para buscar, filtrar y ordenar rellenos y transparencias

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** o **Transparencia de objetos**.

Si desea rellenar un objeto, debe seleccionarlo con la herramienta **Selección** antes de aplicar el relleno.

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

- **Relleno degradado** o **Transparencia degradada**
- **Relleno de patrón de mapa de bits** o **Transparencia de patrón de mapa de bits**

3 Abra el selector de **relleno** o **Transparencia**, que se encuentra en la barra de propiedades.

4 En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione el paquete local, la carpeta, la ubicación de red o la lista en la que desea buscar o explorar. Los elementos debajo de **Todo el contenido** muestran los paquetes de rellenos proporcionados por Corel y cualquier paquete de rellenos y rellenos que haya añadido.

Para buscar, escriba una palabra clave en el cuadro **Buscar** y pulse **Retorno**.

También es posible

Explorar o buscar todos elementos en su biblioteca **Todo el contenido**	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Todo el contenido**. Haga clic en el botón **Preferencias** y, a continuación, en **Buscar recursivamente**.
Reindexar una carpeta	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Todo el contenido** o un alias. Haga clic en el botón **Preferencias** y, a continuación, en **Volver a indexar carpeta**.
Ver los 25 últimos rellenos y patrones usados más recientemente	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Reciente**.
Ver sus rellenos y transparencias favoritos	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione **Favoritos**. Si desea obtener información sobre cómo marcar un relleno como favorito, consulte la sección "Para administrar rellenos y transparencias" en la página 271.
Filtrar rellenos y transparencias	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione un paquete en **Todo el contenido** o un alias. Elija una categoría en el cuadro de lista **Filtro**.
Ordenar rellenos y transparencias	En el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**, seleccione un paquete en **Todo el contenido** o un alias. Haga clic en el botón **Preferencias** y elija una de las siguientes opciones: • **Ordenar por nombre** ordena rellenos y transparencias por el nombre del relleno, en orden alfabético.

También es posible

- **Ordenar por fecha de creación** ordena rellenos y transparencias por la fecha en la que se crearon, empezando por el último relleno creado.
- **Ordenar por último modificado** ordena rellenos y transparencias por la fecha en la que se crearon, empezando por el último relleno modificado.

Los rellenos y las transparencias de la lista **Favoritos** se ordenan automáticamente por la fecha en la que los marcó como favoritos, empezando por el último relleno y la última transparencia añadidos a **Favoritos**.

Los rellenos y transparencias de su lista **Reciente** se ordenan automáticamente por la fecha en la que los usó, empezando por el relleno o la transparencia usados por última vez.



Este procedimiento solo se aplica a los patrones de mapas de bits, y las transparencias y rellenos degradados.

Para descargar y añadir un nuevo paquete de rellenos y transparencias

1. Abra el selector de **relleno** o **Transparencia**, que se encuentra en la barra de propiedades.
2. Abra el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** y haga clic en **Añadir nueva**.
3. Haga clic en **Obtener más**.
4. En el cuadro de diálogo **Obtener más**, haga clic en el paquete de rellenos que desee.
5. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Haga clic en **Comprar** y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para realizar la adquisición.
   - Haga clic en **Descargar** si el elemento está incluido en su producto o suscripción.

Para añadir un alias a una ubicación que contiene rellenos y transparencias

1. Abra el selector de **relleno** o **Transparencia**, que se encuentra en la barra de propiedades.
2. Abra el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** y haga clic en **Añadir nueva**.
3. Haga clic en **Crear alias**.
4. Busque en la carpeta o ubicación que desee.
5. Haga clic en **Abrir**.

Para ver el nombre de archivo de un relleno o transparencia

- En el selector de **Relleno** o el selector **Transparencia**, haga clic con control en una miniatura y seleccione **Propiedades**.

Para ajustar el tamaño de las miniaturas de rellenos y transparencias

- En el selector de **relleno** o el selector **Transparencia**, mueva el deslizador **Tamaño de miniatura**.

Para cambiar el tamaño del selector de relleno o del selector Transparencia

- Arrastre la esquina inferior derecha del selector de **relleno** o el selector **Transparencia**.
  Puede aumentar la anchura del selector arrastrando su lado derecho y puede aumentar la altura del selector arrastrando su lado inferior.

Administrar rellenos y transparencias

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

Para encontrar con facilidad los rellenos y las transparencias, puede marcarlos como favoritos. Además, puede ver y cambiar las propiedades de un relleno o una transparencia. Por ejemplo, puede cambiar el nombre y el idioma; y puede añadir nuevas palabras clave y eliminar las palabras clave existentes. Un relleno o una transparencia pueden eliminarse cuando dejan de ser necesarios.

Para actualizar la lista de paquetes de rellenos en los selectores de relleno y Transparencia

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** o **Transparencia de objetos**.

2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
- **Relleno degradado** o **Transparencia degradada**
- **Relleno de patrón de mapa de bits** o **Transparencia de patrón de mapa de bits**

3 Abra el selector de **relleno** o **Transparencia**, que se encuentra en la barra de propiedades.

4 Seleccione un paquete de rellenos del cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** en **Todo el contenido**.

5 Haga clic en el botón **Preferencias** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el nombre de un paquete de rellenos	Haga clic en **Cambiar nombre**, y en el cuadro de diálogo **Cambiar nombre**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.
Abrir el paquete de rellenos en Finder	Haga clic en **Abrir ubicación de carpeta**.
Eliminar un paquete de rellenos	Haga clic en **Abrir ubicación de carpeta**. Seleccione la carpeta que contiene el paquete en Finder, haga clic con control y, a continuación, haga clic en **Mover a la papelera**. Esta acción elimina el paquete de rellenos y lo elimina de la lista en los selectores de **relleno** y **Transparencia**.

Para actualizar la lista de alias en los selectores de relleno y Transparencia

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** o **Transparencia de objetos**.

2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
- **Relleno degradado** o **Transparencia degradada**
- **Relleno de patrón de mapa de bits** o **Transparencia de patrón de mapa de bits**

3 Abra el selector de **relleno** o **Transparencia**, que se encuentra en la barra de propiedades.

4 Seleccione un alias del cuadro de lista **Elegir fuente de contenido**.

5 Haga clic en el botón **Preferencias** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Explorar una carpeta que se ha movido o cuyo nombre ha cambiado	Haga clic en **Explorar** y vaya a la carpeta que contiene los rellenos.
Cambiar el nombre del alias	Haga clic en **Cambiar nombre**, y en el cuadro de diálogo **Cambiar nombre**, escriba un nombre en el cuadro **Nombre**.
Eliminar el alias de la lista	Haga clic en **Quitar**.
Abra la carpeta en el Finder	Haga clic en **Abrir ubicación de carpeta**.

Para administrar rellenos y transparencias

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno**  o **Transparencia de objetos**  .

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

- **Relleno degradado**  o **Transparencia degradada** 
- **Relleno de patrón de mapa de bits**  o **Transparencia de patrón de mapa de bits** 

3 Abra el selector de **relleno** o **Transparencia**, que se encuentra en la barra de propiedades.

4 Realice una acción de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Marcar un relleno o un patrón como favorito	Haga clic con control en una miniatura y seleccione **Favorito**.
Cambiar el nombre de un relleno o un patrón de su biblioteca local o las palabras clave asociadas a él	Haga clic con control en una miniatura y seleccione **Propiedades**. Elija cualquiera de las opciones del cuadro de diálogo **Propiedades**. • Elija un idioma en el cuadro de lista **Idioma**. • Escriba un nuevo nombre en el cuadro **Título**. • Seleccione una categoría del cuadro de lista **Categoría** para categorizar el relleno o el patrón. • Añada o elimine palabras clave en el cuadro **Palabras clave**.
Eliminar un relleno o un patrón de su biblioteca local	Haga clic con control en una miniatura y seleccione **Eliminar**.



Este procedimiento solo se aplica a , los patrones de mapas de bits y las transparencias y rellenos degradados.

Almacenar rellenos y transparencias

Después de crear o modificar un patrón de transparencia o de relleno, puede guardarlo y añadirle metadatos, como un nombre y palabras clave en el idioma que prefiera. Los rellenos y los patrones se guardan en un formato de archivo especial con la extensión **.fill**, que guarda información sobre las transformaciones aplicadas al relleno o al patrón.

Para guardar un relleno o transparencia personalizados

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** o **Transparencia de objetos**.

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

- **Relleno degradado**
- **Transparencia degradada**
- **Relleno de patrón de mapa de bits**
- **Transparencia de patrón de mapa de bits**

3 Haga clic en el botón **Editar relleno** o en el botón **Editar transparencia** de la barra de propiedades.

4 En el cuadro de diálogo **Editar relleno**, haga clic en el botón **Guardar como nuevo**.

Este botón está disponible para transparencias y rellenos degradados y de patrón de mapa de bits, pero no está disponible para transparencias y rellenos de textura.

5 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un idioma del cuadro de lista, escriba un nombre para el relleno o el patrón y especifique cualquier palabra clave a la que lo desee asociar.

Los rellenos y patrones de su biblioteca personal se guardan por defecto en su carpeta **Documentos/Corel/Corel Content/Fills**. Puede cambiar la ubicación predeterminada en la que se guardan los rellenos y patrones. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modificar las ubicaciones de contenido" en la página 117.

Además, puede guardar un relleno o transparencia haciendo clic en el botón **Guardar relleno personalizado** en el selector de **relleno** o **Transparencia**. El relleno o la transparencia se guardan en la ubicación seleccionada en el cuadro de lista **Elegir fuente de contenido** en el selector de **relleno** o **Transparencia**. Si ha seleccionado **Reciente** en el cuadro de lista **Escoger origen de contenido**, el relleno o la transparencia se guarda en su carpeta **Documentos/Corel/Corel Content/Fills**.

Máscaras y trayectos

Máscaras....275
Trayectos....301
Máscaras con canales alpha....313

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Máscaras

En Corel PHOTO-PAINT, puede utilizar máscaras para aislar áreas de una imagen y editarlas a la vez que protege las otras áreas de cambios. Las máscaras permiten modificar las imágenes con precisión, gracias a su combinación de áreas editables y protegidas. En algunos programas, las áreas editables también se denominan selecciones.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Distinguir entre áreas protegidas y editables" (página 275)
- "Definir áreas editables" (página 277)
- "Definir áreas editables utilizando la información de color" (página 282)
- "Expandir y reducir áreas editables" (página 285)
- "Invertir y eliminar máscaras" (página 288)
- "Desplazar y alinear áreas editables" (página 289)
- "Transformar áreas editables" (página 290)
- "Ajustar los bordes de las áreas editables" (página 294)
- "Ajustar la transparencia de máscaras" (página 297)
- "Recortar imágenes" (página 297)

Si desea obtener información sobre máscaras de corte, consulte la sección "Utilizar máscaras de corte" en la página 439.

Distinguir entre áreas protegidas y editables

Las máscaras permiten realizar la modificación avanzada de la imagen. Actúan como una plantilla colocada sobre la imagen. En las áreas protegidas no se aplican pintura ni efectos a la imagen subyacente, mientras que en las áreas editables se aplican pintura y efectos a la imagen. Cuando se define el área editable, también se define la máscara correspondiente, o área protegida, de la imagen.

Superposición de máscaras

Puede mostrar una superposición de máscaras que se visualice solamente sobre las áreas protegidas, para que sea más fácil diferenciar entre áreas protegidas y áreas editables. La superposición de máscaras es una hoja transparente de color rojo. Si se ajusta la transparencia de una máscara en determinadas áreas, el grado de rojo de la superposición de máscaras en esas áreas cambia en la misma medida.

Es posible ocultar la superposición de máscaras. El color de la superposición de máscaras también puede cambiarse para que destaque claramente sobre los colores de la imagen en las áreas editables.

Recuadro de máscara

El borde que separa un área editable de su correspondiente área protegida se indica con un contorno discontinuo, denominado "recuadro de máscara". Solo es posible visualizar el recuadro de máscara cuando la superposición de máscaras está oculta. Es posible cambiar su color para poder verlo claramente sobre los colores de la imagen.



Es posible mostrar la superposición de máscara (izquierda) o mostrar el recuadro de máscara (derecha).

Colocación del recuadro de máscara

Si el área editable tiene un borde fundido, el recuadro de máscara se sitúa de forma predeterminada a lo largo del borde externo de la sección fundida. No obstante, es posible especificar un valor de umbral para colocar el recuadro de máscara en cualquier punto a lo largo del borde fundido de la sección. Por ejemplo, para que el recuadro de máscara incluya únicamente los píxeles editables en su totalidad y excluya los que comienzan a mezclarse con el área protegida.

Al ajustar la posición del recuadro de máscara no varía el tamaño del área editable; el recuadro aparece simplemente cuando se alcanza un determinado nivel de transparencia.

Para mostrar u ocultar la superposición de máscaras

- Haga clic en **Máscara** ▸ **Superposición de máscaras**.

  Una marca de selección junto al nombre del comando indica que la superposición de máscaras es visible.

Para cambiar el color de la superposición de máscaras

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **Visualización**.
3. Abra el selector de color **Tinta de máscara** y haga clic en un color.

Para mostrar u ocultar el recuadro de máscara

- Haga clic en **Máscara** ▸ **Recuadro de máscaras**.

  Una marca junto al nombre del comando indica que el recuadro de máscara está visible.

El recuadro de máscara no se muestra cuando se utiliza una superposición de máscaras ni mientras se ajusta la transparencia de una máscara.

Para cambiar el color del recuadro de máscara

1 Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT ▸ Preferencias ▸ Corel PHOTO-PAINT**.
2 Haga clic en **Visualización**.
3 Abra el selector de color **Recuadro de máscara** y haga clic en un color.

El recuadro de máscara no se muestra cuando se utiliza una superposición de máscaras ni mientras se ajusta la transparencia de una máscara.

Para colocar un recuadro de máscara en el borde de un área editable

1 Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT ▸ Preferencias ▸ Corel PHOTO-PAINT**.
2 Haga clic en **Visualización**.
3 Escriba un valor de escala de grises en el cuadro **Umbral de máscara**.

El valor de umbral especificado se empleará con todas las máscaras que cree hasta que cambie el valor.

Definir áreas editables

Hay varias formas de definir un área editable en una imagen sin utilizar la información de color de dicha imagen.

Áreas editables rectangulares o elípticas

Es posible definir áreas editables rectangulares o elípticas en una imagen.



Área circular definida con la herramienta Máscara elipse

Áreas editables definidas por medio de texto, objetos o el contenido del Portapapeles

Es posible definir áreas editables mediante objetos. Al crear un área editable con la forma de uno o más objetos, es necesario desplazar los objetos del área editable antes de modificarla.

Es posible definir áreas editables mediante texto. El área editable creada al escribir tendrá la fuente y las características de estilo especificadas. Además, para crear áreas editables puede utilizarse texto existente.

Es posible definir áreas editables pegando la información del Portapapeles en la ventana de imagen como área editable. El área creada es un área editable flotante, que se puede modificar y desplazar sin cambiar los píxeles de la imagen subyacente.

Áreas editables definidas por medio de la herramienta Máscara mano alzada

Es posible definir un área editable trazando el contorno del área de imagen con la herramienta **Máscara mano alzada** como si se utilizara lápiz y papel o haciendo clic en diferentes puntos de la imagen para anclar segmentos de línea recta.

También se puede crear un área editable pintándola con un pincel.

Áreas editables definidas por medio de la herramienta Máscara planar

La herramienta **Máscara planar** le permite definir un área editable fundida a lo largo de líneas paralelas. Es posible mover o girar las líneas a fin de ajustar la posición y el grado del efecto que se aplica a la máscara.

En combinación con un efecto de desenfoque, como el desenfoque Bokeh, la herramienta **Máscara planar** resulta útil para definir la profundidad de campo de una foto a lo largo de un área lineal de enfoque, como una carretera, un puente u otro elemento lineal, mientras se desenfocan las áreas que queden fuera de las líneas. Si desea obtener más información sobre el efecto Bokeh, consulte la sección "Efecto Desenfoque Bokeh" en la página 353.

Áreas editables con forma de borde

Es posible definir un área editable con forma de borde en los bordes de un área editable existente para enmarcar partes de una imagen con un color, una textura o un efecto especial. Para definir un área editable con forma de borde, se coloca un nuevo recuadro de máscara a uno de los lados del recuadro existente.

Zonas editables basadas en el borde de una forma o área

Se puede definir una zona editable basada en el borde de una forma o una zona pintando con la herramienta **Máscara de selección inteligente**. La selección de trazos que aplique se amplía a los bordes exteriores de la zona pintada. También puede detectar los bordes de una forma o zona dentro de las selecciones creadas con cualquier herramienta de máscara.

Áreas editables que consisten en una imagen completa

También es posible definir toda la imagen como área editable. Esta función es muy útil para aplicar un efecto especial que requiera máscara para toda la imagen.

Áreas editables definidas por medio de una máscara de corte

También puede definir un área editable utilizando una máscara de corte existente.

Para definir un área editable rectangular o elíptica

1 En la caja de herramientas, haga clic en una de las opciones siguientes:
   - Herramienta **Máscara rectángulo** 
   - **Herramienta Máscara elipse** 
2 Haga clic en el botón **Modo normal**  de la barra de propiedades.
3 En la barra de propiedades, elija uno de los siguientes elementos del cuadro de lista **Estilo**:
   - **Normal**: permite definir manualmente un área editable rectangular o elíptica.
   - **Tamaño fijo**: permite especificar la anchura y la altura de un área editable rectangular o elíptica.
   - **Fila(s)**: permite definir un área editable rectangular a lo ancho de la imagen. Es posible especificar la altura de la fila y el valor para redondear las esquinas del rectángulo.
   - **Columna(s)**: permite definir un área editable rectangular a lo largo de la altura de la imagen. Es posible especificar la anchura de la columna y el valor para redondear las esquinas del rectángulo.
4 Arrastre el ratón por la ventana de imagen para definir manualmente el área editable o haga clic para colocar un área editable cuyo tamaño u orientación haya especificado.

Con el estilo de máscara **Normal** puede definir áreas editables cuadradas o circulares manteniendo presionada la tecla **Comando** tras comenzar a arrastrar el ratón por la ventana de imagen.

Con el estilo de máscara **Normal** puede definir un área editable desde el centro manteniendo presionada la tecla **Mayús** tras comenzar a arrastrar el ratón por la ventana de imagen.

Para definir un área editable utilizando texto, objetos o el contenido del Portapapeles

Para	Realice lo siguiente
Definir un área por medio de texto	Haga clic en la herramienta **Texto** y especifique los atributos de texto de la barra de propiedades. Haga clic en el botón **Crear máscara** de la barra de propiedades, escriba el texto y haga clic en un punto de la caja de herramientas para aplicar los cambios.
Definir un área por medio de objetos	Seleccione uno o varios objetos y haga clic en **Máscara** ▸ **Crear** ▸ **Máscara a partir de objeto**.
Definir un área por medio de los contenidos del Portapapeles	Haga clic en **Editar** ▸ **Pegado especial** ▸ **Al objeto**.

Para definir un área editable por medio de la herramienta Máscara mano alzada

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Mano alzada** .
2. Haga clic en el botón **Modo normal** de la barra de propiedades.
3. Haga clic donde quiera iniciar y terminar cada segmento de línea en la ventana de imagen.
4. Haga doble clic para finalizar el contorno.

También puede definir un área editable si arrastra la herramienta **Máscara Mano alzada** en la ventana de imagen y hace doble clic para finalizar el contorno.



Área editable creada con la herramienta Máscara mano alzada

Para definir un área editable por medio de la herramienta Máscara planar

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

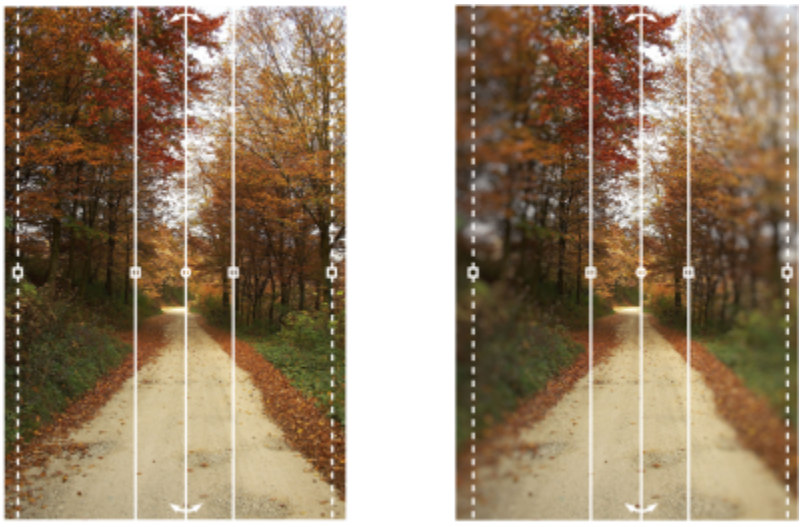
Se muestran unas líneas paralelas sobre la imagen. Las líneas sólidas definen el área editable global y las líneas de puntos definen el área fundida en las partes superior e inferior del área editable.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Especificar el tamaño de todo el área editable	Escriba un valor en el cuadro **Rango de selección** de la barra de propiedades.
Especificar el tamaño del área fundida	Escriba un valor en el cuadro **Rango de fundido** de la barra de propiedades.
Girar el área editable	Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades.
Mover el área editable	Arrastre el área editable a otra posición.

Puede ajustar el área editable y el área fundida si arrastra los tiradores interactivos que se muestran en pantalla. Puede asimismo girar el área editable arrastrando un tirador de rotación.

Puede utilizar diferentes modos de máscara con la herramienta **Máscara planar**. Si desea obtener más información sobre los modos de máscara, consulte la sección "Expandir y reducir áreas editables" en la página 285.



Ejemplo de una máscara planar en combinación con un efecto de desenfoque

Para definir un área editable por medio de pintura

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

2 Especifique los atributos de la herramienta en la barra de propiedades.

3 Haga clic en el botón **Modo normal**  de la barra de propiedades.

4 Desplácese por la ventana de imagen.



Para cambiar el tamaño de la plumilla de la herramienta **Máscara pincel**, mantenga presionada la tecla **Option** y arrastre el ratón por la ventana de imagen hasta que la plumilla alcance el tamaño deseado.

Para aplicar una pincelada recta, utilice la herramienta **Máscara pincel** manteniendo presionada la tecla **Comando** tras comenzar a arrastrar el ratón por la ventana de imagen. Mientras mantiene presionada la tecla **Comando**, puede presionar y soltar la tecla **Mayús** para cambiar entre pinceladas horizontales y verticales.

Para definir un área editable con forma de borde

1 En la caja de herramientas, haga clic en una herramienta de máscara.

2 Defina un área editable.

3 Haga clic en **Máscara** ▸ **Contorno de máscara** ▸ **Borde**.

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

5 Elija un tipo de borde en el cuadro de lista **Borde**.



Un borde suave genera una mezcla más gradual con la imagen de fondo que uno nítido.

Para definir una zona editable basada en el borde de una forma o área

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Máscara de selección inteligente**  .

2 Pinte dentro de la forma o zona de la imagen que quiera seleccionar.
Se detectan los bordes de la forma o de la zona, y la selección se amplía a los bordes.
Si hay zonas en la selección fuera de la forma o del borde de la zona, puede quitarlos haciendo clic en el botón **Sustractivo**  de la barra de propiedades y pintando en las zonas que se van a eliminar. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para añadir o sustraer en un área editable" en la página 287.



Puede utilizar cualquier herramienta de máscara para definir una base editable en el borde de una forma o área. Cuando haya definido una zona editable, haga clic en **Máscara** ▸ **Aplicar selección inteligente a máscara**.
De forma predeterminada, el alisado se activa para evitar los bordes dentados en el área editable. Para desactivar el alisado, haga clic en el botón **Alisado**  en la barra de propiedades.

Puede restringir los bordes del área que se pueden editar haciendo clic en botón **Máscara de fundido** el botón  de la barra de propiedades y especificando la configuración en el cuadro de diálogo **Fundido**. Si desea obtener más información sobre la definición de áreas editables de fundido, consulte la sección "Para fundir los bordes de un área editable" en la página 296.



Una zona editable basada en el borde de una forma creada con la herramienta Máscara de selección inteligente

Para definir toda la imagen como área editable

- Haga clic en **Máscara** ▸ **Seleccionar toda la imagen**.

Si activa la superposición de máscaras, el recuadro de máscara no aparece.

Para definir un área editable mediante una máscara de corte

- En el inspector **Objetos**, haga clic con control en la máscara de corte y, a continuación, en **Crear máscara a partir de máscara de corte**.

Definir áreas editables utilizando la información de color

Es posible definir las áreas editables y las áreas protegidas de una máscara utilizando la información de color de una imagen. Cuando se usa la información de color, es preciso especificar unos colores iniciales y un valor de tolerancia al color. Un color inicial es el color de base que se utiliza para definir áreas protegidas o editables. El valor de tolerancia de color define el porcentaje de variación de color a partir del color inicial que se admite en la máscara; al aumentar el valor de tolerancia se añaden más colores a las áreas protegidas o editables. La tolerancia de color se basa en la similitud de color.

Áreas editable con colores uniformes

Es posible definir un área editable de color uniforme o rodeada de colores uniformes. Si un área está rodeada de colores uniformes se puede hacer un contorno irregular que se contraiga para adaptarse al área que se va a modificar, o basar un área editable en el límite existente entre los colores uniformes.

Áreas editables en una imagen completa

Es posible definir áreas editables en toda una imagen utilizando una máscara de color. Una máscara de color permite seleccionar colores iniciales en toda la imagen en lugar de hacerlo dentro de un área específica.

El umbral de color permite precisar mejor el rango de colores incluidos en el área editable. El valor de umbral evalúa el brillo de cada color inicial y determina cuáles son los píxeles que se incluyen en el área editable. El ajuste del umbral de color permite suavizar o perfilar los píxeles situados en el borde del área editable. Para ajustar los niveles de umbral de una máscara de color, es recomendable utilizar una previsualización de la imagen en escala de grises con el fin de mostrar las áreas enmascaradas en negro y las editables en blanco.



Los píxeles azules, verdes y violetas de la imagen original (izquierda) se han seleccionado utilizando una máscara de color (derecha).

Áreas editables en un canal de color específico

Es posible definir un área editable dentro de un canal de color específico. Toda imagen en color tiene un número de canales de color, y cada uno de ellos representa un componente del modelo de color de la imagen. Por ejemplo, una imagen RGB se compone de un canal rojo, otro verde y otro azul. Si una imagen se visualiza con sus canales de color por separado, sólo se muestra parte de su información de color. Visualizar únicamente determinados canales de color permite definir áreas editables con mayor precisión.

Para definir un área editable de color uniforme

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Máscara varita mágica** .

2 Haga clic en el botón **Modo normal** de la barra de propiedades.

3 Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia**.

4 Haga clic en un color de la imagen.

Para editar una imagen de forma compleja sobre un fondo sencillo, puede definir el fondo como un área editable de color uniforme y después invertir la máscara para convertir la forma en editable. Si desea obtener más información sobre la inversión de máscaras, consulte la sección "Invertir y eliminar máscaras" en la página 288.

El color del primer píxel en el que se hace clic establece el color inicial; en el área editable se incluyen todos los píxeles adyacentes cuyo color está situado dentro del rango de tolerancia al color especificado. El área editable se amplía hasta alcanzar los píxeles cuyo color excede la tolerancia de color especificada.



El área se ha seleccionado haciendo clic en un píxel naranja con la herramienta Máscara varita mágica.

Para definir un área editable rodeada de un color uniforme

1 En la caja de herramientas, haga clic en una de las opciones siguientes:
- Herramienta **Máscara lazo** : le permite trazar el contorno aproximado en un área de imagen y reducir, a continuación, el recuadro de máscara alrededor de un rango de colores especificada dentro de esa área; utiliza un color inicial.
- Herramienta **Máscara magnética** : permite establecer un recuadro de máscara a lo largo del límite existente entre los colores de una imagen; utiliza varios colores iniciales.

2 Haga clic en el botón **Modo normal** de la barra de propiedades.

3 Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia**.

4 En la ventana de imagen, haga clic en el color que desee proteger de los cambios y después en diferentes puntos para trazar el contorno del área editable.

5 Haga doble clic para finalizar el contorno.

Es posible elegir que sólo el color del primer píxel sobre el que se hace clic, o el de todos los píxeles sobre los que se realice esta acción, establezca el color inicial. El rango de tolerancia de color indica la gama de colores protegidos contra los cambios. Si el color inicial se establece a partir del primer píxel en que se hace clic, el área protegida se amplía hasta alcanzar la tolerancia al color especificada. Si se utiliza la herramienta **Máscara lazo**, el contorno completo del área editable se contrae, a partir del contorno original, para adaptarse a la forma irregular que se genera al excluir todos los píxeles del contorno original que entran en el rango de tolerancia al color especificado. Si se utiliza la herramienta **Máscara magnética**, cada píxel sobre el que se hace clic establece un color inicial, de modo que cada vez que se hace clic, el área protegida se amplía hasta alcanzar la tolerancia al color especificada. La tolerancia de color se mide en relación con el color inicial actual y dentro de un área específica alrededor del puntero.

También puede arrastrar el ratón por la ventana de imagen para trazar el contorno en el modo mano alzada. Cuando utiliza la herramienta **Máscara magnética**, haga clic con frecuencia para establecer varios colores iniciales y varios puntos de anclaje.

Para definir áreas editables en una imagen completa

1 Haga clic en **Máscara** ▸ **Máscara de color**.

2 Haga clic en el botón **Modo Normal** .

3 Elija **Colores muestreados** en el menú emergente superior.

4 Haga clic en la herramienta **Cuentagotas** y haga clic en cada color inicial de la ventana de imagen.

5 Haga clic en el botón **Previsualizar**  .

6 En el cuadro de lista situado junto al botón **Previsualizar**, elija una de las siguientes opciones:
- **Superposición**: las áreas protegidas están cubiertas por una hoja transparente de color rojo.
- **Escala de grises**: las áreas protegidas aparecen en negro y las áreas editables en blanco.
- **Mate negro**: las áreas protegidas están cubiertas por una hoja transparente de color negro.
- **Mate blanco**: las áreas protegidas están cubiertas por una hoja transparente de color blanco.
- **Recuadro**: una línea de puntos aparece alrededor del área editable.

7 Active una de las siguientes opciones en el área **Tolerancia**:
- **Normal**: determina la tolerancia al color basada en la similitud de colores entre los píxeles.
- **Modo HSB**: determina la tolerancia al color según la similitud entre los niveles de matiz, saturación y brillo de los píxeles.

8 En el cuadro situado junto a cada color inicial, especifique el porcentaje de variación de color permitido entre los píxeles de ese color y los demás píxeles.

9 En la sección **Umbral**, desplace el deslizador **Umbral** y active una de las siguientes opciones:
- **De negro**: se añaden al área protegida todos los píxeles cuyo valor de brillo supere el umbral.
- **De blanco**: se añaden al área editable todos los píxeles cuyo valor de brillo supere el valor de umbral.



Si en el cuadro de diálogo **Máscara de color** aparecen colores de una sesión anterior, haga clic en **Restablecer** antes de crear una nueva máscara de color.

El estilo de visualización **Recuadro** no está disponible si se desactiva el comando **Mostrar el recuadro de máscara** en el menú **Máscara**.



Para establecer una tolerancia al color predeterminada para una máscara de color, haga clic en el botón de menú lateral y después en **Establecer tolerancia predeterminada**.

También puede especificar colores iniciales predeterminados eligiendo un color preestablecido, como **Verdes**, en el cuadro de lista situado junto a la herramienta **Cuentagotas**.

Para definir áreas editables en canales de color específicos

1 En el inspector **Canales**, haga clic en la casilla situada junto a un canal de color.

Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Canales**.

2 En la caja de herramientas, haga clic en una de las opciones siguientes:
- **Herramienta Máscara lazo** 
- **Herramienta Máscara varita mágica** 

3 Defina un área en la imagen.

Expandir y reducir áreas editables

Puede añadir y eliminar partes de un área editable.

De forma predeterminada, cada área editable que se define sustituye a la última definida. Sin embargo, es posible usar los siguientes modos de máscara para conservar el área editable actual aunque se modifique su forma:

Modo	Descripción
Aditivo	Permite añadir áreas a un área editable. Las áreas que se añaden al área editable se quitan de las áreas protegidas.
Sustractivo	Permite eliminar áreas de un área editable. Las áreas que se sustraen del área editable se añaden al área protegida.
Superponer	Permite añadir áreas a un área editable existente, siempre que las nuevas áreas no se superpongan a las anteriores. Las zonas superpuestas se excluyen del área editable y se añaden al área protegida. Además de expandir y reducir un área editable existente, este modo de máscara permite definir un área editable que no tenga máscara activa.

Los modos de máscara permanecen activos hasta que se cambia de modo. En los ejemplos siguientes se ilustra el uso de los distintos modos de máscara.



La herramienta Máscara elipse se utiliza en el modo Normal.



La bola se define en su totalidad como un área editable en la máscara resultante.



Las herramientas Máscara elipse y Máscara mano alzada se utilizan en el modo Sustractivo.



El área editable resultante consta de las áreas amarillas de la bola.



La herramienta Máscara varita mágica se utiliza en el modo Aditivo.



Los números se añaden ahora al área editable.



La herramienta Máscara elipse se utiliza en el modo Superposición.



Las áreas superpuestas (el amarillo y los números) se quitan del área editable, mientras que las áreas blancas se añaden.

Eliminación de áreas protegidas

Es posible quitar áreas protegidas de un área editable. Esta función resulta útil para modificar máscaras de color con grandes áreas editables.

Especificación del número de píxeles

Es posible expandir y reducir un área editable según un número específico de píxeles. Los píxeles se añaden o se eliminan del borde del área editable.

Adición de píxeles del mismo color

Es posible añadir píxeles adyacentes de color similar a un área editable. El área editable se amplía hasta alcanzar los píxeles cuyo color difiere en exceso de los colores del área editable original. El valor de tolerancia al color que especifique define el porcentaje de variación de color admitido entre los píxeles del área editable original y las áreas protegidas adyacentes.

A un área editable también pueden añadírsele píxeles de color similar tanto si son adyacentes a los del área editable actual como si no. El valor de tolerancia de color que especifique define el porcentaje de variación de color admitido entre los píxeles de área editable original y las áreas protegidas adyacentes.

Para añadir o sustraer en un área editable

1 En la caja de herramientas, haga clic en una herramienta de máscara.

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

- Aditivo
- Sustractivo
- Superponer

3 Arrastre el ratón por la imagen para definir el área que desee añadir o sustraer de un área editable.

Tras comenzar a arrastrar el ratón por la imagen, puede utilizar las teclas **Comando** y **Mayús** para restringir la forma del área que se añade o se sustrae. Por ejemplo, si utiliza la herramienta **Máscara elipse**, al mantener pulsada la tecla **Comando** se restringe la forma a un círculo, y al mantener pulsadas las teclas **Comando** + **Mayús**, el círculo se expande desde el centro.

Para quitar áreas protegidas de un área editable

- Haga clic en **Máscara** ▸ **Contorno de máscara** ▸ **Quitar huecos**.

Para expandir o reducir un área editable

Para	Realice lo siguiente
Expandir un área editable según un número específico de píxeles	Haga clic en **Máscara** ▸ **Contorno de máscara** ▸ **Expandir** y escriba un valor en el cuadro **Anchura**.
Reducir un área editable un número específico de píxeles	Haga clic en **Máscara** ▸ **Contorno de máscara** ▸ **Contraer** y escriba un valor en el cuadro **Anchura**.

Para añadir píxeles adyacentes de color similar a un área editable

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Máscara varita mágica**.

2 Escriba un valor en el cuadro **Tolerancia** de la barra de propiedades.

3 Haga clic en **Máscara** ▸ **Contorno de máscara** y, a continuación, en uno de los siguientes comandos de menú:

- **Aumentar**: amplía un área editable para incluir todos los píxeles adyacentes de color similar.
- **Similar**: amplía un área editable para incluir todos los píxeles de color similar de toda la imagen.

Invertir y eliminar máscaras

Es posible invertir una máscara para que el área protegida pueda modificarse y el área editable quede protegida. Invertir una máscara al definir el área de imagen que va a protegerse es más fácil que definir el área que se desea modificar. Por ejemplo, para modificar una imagen con forma compleja sobre un fondo sencillo, es más fácil seleccionar primero el fondo e invertir la máscara después.

Es posible quitar una máscara de una imagen cuando deja de ser necesaria.



Primero se ha seleccionado el fondo (izquierda) y, a continuación, se ha invertido la máscara para definir la botella naranja como área editable (derecha).

Para invertir una máscara

- Haga clic en **Máscara** ▸ **Invertir**.

Para quitar una máscara

- Haga clic en **Máscara** ▸ **Quitar**.

Cuando elimina una máscara, las áreas editables que anteriormente flotaban en la imagen se fusionan automáticamente con el fondo.

Desplazar y alinear áreas editables

El área editable puede desplazarse a cualquier punto de la imagen con o sin los píxeles que contiene. Cuando se desplazan conjuntamente un área editable y los píxeles de imagen que contiene, los píxeles pueden cortarse de la imagen y rellenarse el hueco con color de fondo, o bien copiarse convirtiendo el área editable en flotante.

Es posible alinear un área editable respecto a uno o más objetos seleccionados. También se puede alinear un área editable con los bordes o el centro de una imagen Según donde desee visualizarse el área editable, es posible experimentar con las opciones de alineación vertical y horizontal.

Las áreas editables también pueden alinearse con líneas guía y con la cuadrícula. Si desea obtener más información, consulte la sección "Líneas guía, cuadrícula y reglas" en la página 87.

Para desplazar un área editable

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

2 Arrastre el área editable a otra ubicación en la ventana de imagen.

También puede trasladar un área editable mediante desplazamientos.

Para desplazar un área editable y sus píxeles de imagen

1 En la caja de herramientas, haga clic en una de las herramientas siguientes:

- **Herramienta Máscara rectángulo**
- **Herramienta Máscara elipse**
- **Herramienta Máscara mano alzada**
- **Herramienta Máscara lazo**
- **Herramienta Máscara magnética**
- **Herramienta Máscara varita mágica**

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

3 Arrastre el área editable a otra posición.

Si un área editable se desplaza una vez, la imagen subyacente se sustituye por el color de fondo. Si la misma área editable se vuelve a desplazar, la imagen subyacente ya no se sustituye por el color de fondo.

Para dejar una copia del área editable desplazada, mantenga presionada la tecla **Option** mientras arrastra el ratón.

También puede trasladar un área editable mediante desplazamientos.

Para alinear un área editable con un objeto

1 Seleccione los objetos con los que desee alinear el área editable.

2 Haga clic en **Máscara** ▸ **Alinear**.

3 En el cuadro de diálogo **Alinear máscara**, active una de las siguientes opciones:

- Objeto activo
- Objetos seleccionados

4 Active una de las siguientes casillas de alineación vertical:
- Superior
- Centrar
- Inferior

5 Active una de las siguientes casillas de alineación horizontal:
- Izquierdo
- Centrar
- Derecho

Si desea alinear el área editable con las líneas de cuadrícula más próximas a los objetos especificados, active la casilla de verificación **Alinear con cuadrícula**.

Para alinear un área editable con los bordes o el centro de una imagen

1 En la caja de herramientas, haga clic en una herramienta de máscara.

2 Haga clic en **Máscara** ▸ **Alinear**.

3 Active la opción **Documento**.

4 Active una de las siguientes casillas de alineación vertical:
- Superior
- Centrar
- Inferior

5 Active una de las siguientes casillas de alineación horizontal:
- Izquierdo
- Centrar
- Derecho



Cuando se alinea un área editable con los bordes o el centro de una imagen estando activada la casilla de selección **Alinear con cuadrícula**, el área editable se alinea con las líneas de cuadrícula más próximas a los bordes especificados o el centro de la imagen.

Transformar áreas editables

Puede transformar un zona editable de una máscara girándola, aplicándole escala, cambiando su tamaño, inclinándola, distorsionándola o aplicándole perspectiva. Antes de transformar un área editable, elija si las transformaciones aplicadas afectarán a la forma de la máscara o a los píxeles del área enmascarada.



Incluir (izquierda) o excluir (derecha) píxeles de máscara de las transformaciones.

Puede realizar varias transformaciones antes de aplicarlas. Por ejemplo, puede cambiar la escala y girar el área editable de una máscara y, a continuación, aplicar los cambios. Si un área editable flota sobre la imagen, se fusionará automáticamente con la imagen subyacente al transformarse.

Transformación	Descripción
Rotación	Permite girar un área editable.
Aplicación de escala	Permite cambiar el tamaño de un área editable a un porcentaje de su tamaño original.
cambio de tamaño	Permite cambiar la anchura y la altura de un área editable.
Inclinación	Permite inclinar un área editable en una dirección. Un lado permanece estático, mientras que el otro se desplaza en la dirección especificada. Todos los lados opuestos mantienen una relación paralela entre sí.
Distorsión	Permite estirar o encoger un área editable de forma no proporcional.
Aplicación de perspectiva	Permite dar un aspecto tridimensional a un área editable.

Para incluir los píxeles de una zona editable en transformaciones

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

2 Haga clic en el botón **Transformar píxeles** de la barra de propiedades.

3 Transforme el área editable girándola, aplicándole escala, cambiando su tamaño, reflejándola, inclinándola, distorsionándola o aplicándole perspectiva.

El botón **Transformar píxeles** permite incluir o excluir píxeles de máscara en las transformaciones. Asegúrese de elegir el modo que quiera antes de transformar una zona editable. Si hace clic en el botón después de realizar una o varias transformaciones, se confirman los cambios.

Para girar un área editable

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

Si desea incluir los píxeles del área editable en la transformación, asegúrese de que el botón **Transformar píxeles** de la barra de propiedades aparece pulsado.

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

Si desea cambiar el centro de rotación del área editable, arrástrelo a una nueva posición dentro del área editable.

3 Arrastre un tirador de esquina del recuadro de máscara.

4 Haga doble clic en el área editable.

Puede girar un área editable mediante un ángulo específico escribiendo un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades y haciendo clic en **Aplicar**.

Puede cambiar el centro de rotación, también conocido como punto de pivote, si escribe valores en los cuadros **Centro de rotación** de la barra de propiedades y hace clic en **Aplicar**.

Para aplicar escala a un área editable

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

Si desea incluir los píxeles del área editable en la transformación, asegúrese de que el botón **Transformar píxeles** de la barra de propiedades aparece pulsado.

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

3 Arrastre un tirador de esquina del recuadro de máscara.

4 Haga doble clic en el área editable.

También es posible

Aplicar escala a un área editable con precisión	En la barra de propiedades, escriba valores porcentuales en los cuadros **Escala** y haga clic en **Aplicar**.
Escalar un área editable mientras se conserva la proporción de anchura y altura	Haga clic en el botón **Mantener proporción** de la barra de propiedades.
Aplicar escala a un área editable a partir del centro	Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra un tirador de esquina.

Para cambiar el tamaño de un área editable

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

Si desea incluir los píxeles del área editable en la transformación, asegúrese de que el botón **Transformar píxeles**  de la barra de propiedades aparece pulsado.

2 Haga clic en el botón **Posición y tamaño**  de la barra de propiedades.

3 Arrastre un tirador intermedio del recuadro de máscara.
Si desea cambiar el tamaño del área editable proporcionalmente, arrastre un tirador de esquina del recuadro de máscara.

4 Haga doble clic en el área editable.

También es posible

Asignar tamaño a un área editable con precisión	En la barra de propiedades, escriba valores en los cuadros **Tamaño** y haga clic en **Aplicar**.
Asignar tamaño a un área editable a partir del centro	Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra un tirador de transformación central. El cambio de tamaño tiene lugar en dos sentidos opuestos.
Asignar tamaño a un área editable en incrementos del 100 por ciento	Mantenga presionada la tecla **Comando** mientras arrastra un tirador de transformación.

Para reflejar un área editable

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

Si desea incluir los píxeles del área editable en la transformación, asegúrese de que el botón **Transformar píxeles**  de la barra de propiedades aparece pulsado.

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

3 Arrastre un tirador central del recuadro de máscara por el área editable hasta superar el tirador central opuesto.

4 Haga doble clic en el área editable.



Para reflejar un área editable de forma simétrica, mantenga presionada la tecla **Comando** y arrastre un tirador intermedio por el área editable hasta superar el tirador intermedio opuesto.

Para inclinar un área editable

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

Si desea incluir los píxeles del área editable en la transformación, asegúrese de que el botón **Transformar píxeles**  de la barra de propiedades aparece pulsado.

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

3 Arrastre un tirador intermedio del recuadro de máscara.

4 Haga doble clic en el área editable.



Puede asimismo inclinar un área editable escribiendo valores en los cuadros **Ángulo de inclinación** de la barra de propiedades y haciendo clic en **Aplicar**.

Antes de aplicar la transformación, presione **Esc** si desea que el área editable recupere su tamaño original.

Para distorsionar un área editable

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

Si desea incluir los píxeles del área editable en la transformación, asegúrese de que el botón **Transformar píxeles** de la barra de propiedades aparece pulsado.

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

3 Arrastre un tirador de transformación del recuadro de máscara.

4 Haga doble clic en el área editable.

También puede establecer la herramienta **Transformación de máscara** en el modo de distorsión si hace clic en el área editable hasta que aparezcan los tiradores que permiten realizar la distorsión.

Antes de aplicar la transformación, presione **Esc** si desea que el área editable recupere su tamaño original.

Para aplicar perspectiva a un área editable

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

Si desea incluir los píxeles del área editable en la transformación, asegúrese de que el botón **Transformar píxeles** de la barra de propiedades aparece pulsado.

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

3 Arrastre un tirador de transformación del recuadro de máscara.

4 Haga doble clic en el área editable.

También puede ajustar la herramienta **Transformación de máscara** en el modo de perspectiva si hace clic en el área editable hasta que aparezcan los tiradores de transformación.

Antes de aplicar la transformación, presione **Esc** si desea que el área editable recupere su tamaño original.

Ajustar los bordes de las áreas editables

Puede personalizar la transición entre un área protegida y un área editable ajustando los bordes de las mismas.

Prevención de bordes dentados

Puede utilizar el alisado para evitar bordes dentados en áreas editables que tengan líneas curvas y diagonales. El alisado hace que algunos de los píxeles situados en el borde interior de un área editable se vuelvan semitransparentes, creando así un contorno más suave.

Fundido

El fundido aumenta gradualmente la transparencia de los píxeles situados en el borde de un área editable, lo cual suaviza el borde entre las áreas protegidas y las editables. Puede especificar la anchura del área fundida, así como la dirección del fundido, que determina dónde tendrá lugar el fundido en relación con el recuadro de máscara. Desde el recuadro de la máscara, la dirección del fundido puede penetrar en las áreas protegidas, en las editables, o en ambas a una distancia equivalente.



De izquierda a derecha: Antes y después de fundir los bordes de un área editable

Controlar la transparencia de los bordes

Aunque el fundido permite suavizar el borde entre las áreas protegidas y editables, también se puede controlar la rapidez con la que se va atenuando la suavidad del borde del recuadro de máscara.

Aplicación de un borde perfilado

El fundido de los bordes de un área editable puede eliminarse ajustando un valor de umbral para crear un borde nuevo más perfilado. Los píxeles del área editable fundida tienen un valor de escala de grises entre 0 (negro y totalmente protegida) y 255 (blanco y totalmente editable). El valor de umbral especificado determina en qué punto del borde fundido va a crearse el nuevo borde no fundido. Por ejemplo, si establece un valor de umbral de 110, todos los píxeles del área editable con un valor de escala de grises inferior a 110 quedan protegidos, mientras que todos los píxeles dentro del área que tengan un valor de escala de grises superior a 110 son editables.

Suavizado

Es posible suavizar los bordes de un área editable para eliminar los ángulos agudos. Esta función promedia los valores de escala de grises de un número especificado de píxeles del borde de un área editable. Por ejemplo, si especifica 10 como valor del radio, se comprueban 10 píxeles a la izquierda y 10 a la derecha del borde. Si hay más píxeles editables que píxeles protegidos, el área editable se amplía; si los píxeles protegidos superan a los editables, crece el área protegida.

El suavizado es útil cuando se manejan máscaras de color complejas. Por ejemplo, cuando se suavizan los bordes de un área editable, suelen desaparecer las áreas protegidas aisladas dentro de ella.

Aplicación de color en un efecto de pintura

Es posible aplicar colores o efectos de pintura a lo largo de los bordes de un área editable para destacar o mezclar el límite entre las áreas editables y las protegidas. También puede volver a aplicarse un color o un efecto de pintura en los bordes de un área editable. El efecto se realza al repetir la pincelada.

Para prevenir la formación de bordes dentados en un área editable

1 En la caja de herramientas, haga clic en una herramienta de máscara.

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

Alisado se activa de forma predeterminada cuando se utilizan las herramientas **Elipse**, **Mano alzada**, **Lazo**, **Varita mágica** y **Máscara de selección inteligente** para definir un área editable.

El alisado no está disponible para la herramienta **Máscara rectángulo**.

Para fundir los bordes de un área editable

1 Haga clic en **Máscara** ▸ **Contorno de máscara** ▸ **Fundido**.

2 Escriba un valor en el cuadro **Anchura**.

3 En el cuadro de lista **Dirección**, elija una de las opciones siguientes:

- **Dentro**: dirige el fundido hacia el interior desde el borde del área editable y crea la impresión de mezclar el área protegida con el área editable.
- **Fuera**: dirige el fundido hacia el exterior desde el borde del área editable y mezcla el área editable de modo que parece superponerse al área protegida.
- **Centro**: sitúa un número equivalente de píxeles fundidos en el interior y el exterior del borde del área editable.
- **Promedio**: muestrea todos los píxeles del área especificada en el cuadro **Anchura** y asigna un valor medio de color a cada uno.

4 Elija un tipo de borde en el cuadro de lista **Borde**.

Si desea previsualizar los resultados, haga clic en **Previsualización**.

También puede fundir los bordes de un área editable haciendo clic en el botón **Máscara de fundido** de la barra de propiedades.

Para ajustar la transparencia de los bordes de un área editable

1 Haga clic en **Máscara** ▸ **Contorno de máscara** ▸ **Transparencia de borde**.

2 Mueva el control deslizante **Atenuar** hacia la izquierda para reducir la transparencia del borde del área editable o hacia la derecha para aumentarla.

Si desea previsualizar los resultados, haga clic en **Previsualización**.

Para aplicar un borde perfilado a un área editable fundida

1 Haga clic en **Máscara** ▸ **Contorno de máscara** ▸ **Umbral**.

2 Escriba un valor en el cuadro **Nivel**.

Para suavizar los bordes de un área editable

1 Haga clic en **Máscara** ▸ **Contorno de máscara** ▸ **Uniforme**.

2 Escriba un valor en el cuadro **Radio**.

Para aplicar color o un efecto en los bordes de un área editable

1 Haga clic en una de las opciones siguientes:

- Herramienta **Pintar**
- Herramienta **Efecto**
- **Herramienta Diseminador de imágenes**
- Herramienta **Borrador**
- **Herramienta Pincel de reemplazar color**

2 Establezca los atributos de la herramienta en la Barra de propiedades.

3 Haga clic en **Máscara** ▸ **Crear** ▸ **Pincelada a partir de máscara**.

4 Elija una de las posiciones siguientes:

- **Centro de borde de máscara**: centra la pincelada en el borde del área editable.
- **Dentro de máscara**: sitúa la pincelada dentro del borde del área editable.
- **Fuera de máscara**: sitúa la pincelada fuera del borde del área editable.



Puede volver a aplicar el color o un efecto junto con los bordes de un área editable haciendo clic en **Editar** ▸ **Repetir pincelada** y, a continuación, en el botón **Repetir trazo en la máscara** del cuadro de diálogo **Repetir trazo**.

Ajustar la transparencia de máscaras

Es posible ajustar la transparencia de una máscara para controlar el grado de protección de los píxeles ante los cambios de la imagen. Cuando se ajusta la transparencia de una máscara, se utiliza una representación en escala de grises de dicha máscara. Todo color que se aplique a la imagen se muestra en su correspondiente matiz de gris; por lo tanto, cuanto más oscuro sea el matiz que se aplica a la máscara, menos cambios provocarán en la imagen el color y los efectos. Por ejemplo, si utiliza un pincel para aplicar un color con un valor de escala de grises de 127 (el valor medio de los 256 matices de gris) a un área de imagen, esta área recibirá sólo el 50% de cualquier efecto que se le aplique posteriormente.

Dado que se modifica la representación en escala de grises de la máscara, puede utilizar colores, objetos, efectos u otra máscara para cambiar la transparencia de la máscara. También puede cambiar la transparencia de la máscara pegando imágenes del Portapapeles; los valores de escala de grises de las imágenes pegadas se aplicarán a la máscara.

Para ajustar la transparencia de una máscara

1. Haga clic en **Máscara** ▸ **Pintar sobre la máscara**.
2. Aplique un color, una máscara, un objeto o un efecto a las áreas de la máscara cuya transparencia desee modificar.
3. Haga clic en **Máscara** ▸ **Pintar sobre la máscara**.



Cuanto más oscuro sea el matiz de gris que se aplique, menos serán los cambios que afecten a los píxeles subyacentes.

Recortar imágenes

El Laboratorio de Recortar/extraer le permite cortar áreas de la imagen del fondo circundante. Esta función le permite aislar áreas de la imagen y conservar los detalles de los bordes, como pelo o bordes borrosos.

Para cortar un área de una imagen, resalte los bordes y a continuación aplique un relleno para definir el interior del área. Para comprobar los resultados, puede previsualizar el recorte con el fondo eliminado, o sobre un fondo gris, blanco o negro. Puede asimismo previsualizar el recorte con la imagen original por debajo y mostrando el resalte y el relleno. Si fuera necesario, puede retocar el recorte añadiendo o eliminando detalles en los bordes.

Si se equivoca, puede borrar y rehacer secciones del área resaltada y rellenada, rehacer o deshacer una acción, o volver a la imagen original.

La opción predeterminada es que el recorte se coloque como un objeto en la ventana de dibujo y se elimine la imagen original. Puede asimismo optar por conservar tanto el recorte como la imagen original, o por crear una máscara de corte a partir del recorte.



Flujo de trabajo del Laboratorio de Recortar/extraer: (1) Resalte los bordes del área de la imagen. (2)Añada un relleno al interior. (3) Previsualice el recorte y retóquelo si fuera necesario. (4) Ponga el recorte en la ventana de imagen. (5; opcional) Coloque el recorte sobre una imagen de fondo.

Puede establecer las opciones de algunas de las herramientas del Laboratorio de Recortar/extraer. Por ejemplo, puede personalizar el grosor del resalte cambiando la plumilla de la herramienta **Resaltar**. Si un área de imagen tiene bordes pronunciados, puede utilizar una línea más delgada para definir los bordes con mayor precisión. Por el contrario, si una imagen tiene bordes difusos o muy leves que sean difíciles de definir, puede utilizar una línea más gruesa. Puede también cambiar el color del resalte y el relleno para hacerlos más visibles.

También puede aumentar la imagen para observar mejor sus detalles, o bien reducirla para apreciar un área más grande de la misma. Es posible aplicar una vista panorámica para ver las imágenes que no estén incluidas en la ventana de previsualización.

Para recortar o extraer un área de imagen

1. Haga clic en **Imagen** ▸ **Laboratorio de Recortar/extraer**.
2. Haga clic en la herramienta **Resaltar** .
3. En la ventana de previsualización, trace una línea a lo largo de los bordes del área de imagen que va a recortar.
   La línea debe superponerse ligeramente sobre el fondo circundante.
4. Haga clic en la herramienta **Relleno interior** y haga clic en el área que desee recortar.
5. Haga clic en **Previsualización**.
   Si desea retocar el recorte, haga clic en las herramientas **Añadir detalle** o **Quitar detalle** , y arrástrela sobre un borde.
6. En el área **Resultado de recorte**, elija una de las opciones siguientes:
   - **Recorte**: crea un objeto a partir del recorte y descarta la imagen original.
   - **Recorte e imagen original**: crea un objeto a partir del recorte y conserva la imagen original.
   - **Recorte como máscara de corte**: crea una máscara de corte a partir del recorte y añade la máscara de recorte a la imagen original. Una máscara de recorte es una máscara que se adjunta a un objeto y le permite cambiar la transparencia de un objeto sin que se vea afectado permanentemente. Si ha creado un recorte a partir de una imagen de fondo, el fondo se convierte en objeto.

También es posible	
Borrar el resalte y el relleno	Haga clic en la herramienta **Borrador** y arrástrela sobre el resalte o relleno que desee borrar. La herramienta **Borrar** está disponible si hace clic en **Previsualizar**.
Deshacer o rehacer una acción	Haga clic en el botón **Deshacer** o **Rehacer**.
Volver a la imagen original	Haga clic en **Restablecer**.
Establecer opciones de previsualización	Active cualquiera de las casillas de selección siguientes del área **Configuración de previsualización**: • **Mostrar resaltes:** muestra el resalte alrededor del recorte • **Mostrar relleno:** muestra el relleno dentro del recorte • **Mostrar imagen original:** muestra la imagen original bajo el recorte En el cuadro de lista **Fondo**, elija una de las opciones siguientes: • **Ninguno**: muestra el recorte sobre un patrón de cuadros blancos y negros. Si la casilla de selección **Mostrar imagen original** está activada, las áreas eliminadas aparecerán bajo un patrón semitransparente a cuadros blancos y negros. • **Escala de grises**: muestra el recorte sobre un fondo gris. Si la casilla de selección **Mostrar imagen original** está activada, las áreas eliminadas tendrán un tinte gris. • **Mate negro**: muestra el recorte sobre un fondo negro. Si la casilla de selección **Mostrar imagen original** está activada, las áreas eliminadas tendrán un tinte negro. • **Mate blanco**: muestra el recorte sobre un fondo blanco. Si la casilla de selección **Mostrar imagen original** está activada, las áreas eliminadas tendrán un tinte blanco.

El Laboratorio de Recortar/extraer puede usarse con imágenes en RGB, CMYK, escala de grises, con paleta y Lab. Cuando se desplazan al Laboratorio de Recortar/extraer, las imágenes en escala de grises, con paleta y Lab se convierten automáticamente a RGB o CMYK, lo cual puede producir una ligera variación del color. Los colores de la imagen original se recuperan al aplicar o cancelar la función **Recortar/extraer**.

Para configurar las opciones de herramientas del Laboratorio de Recortar/extraer

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Laboratorio de Recortar/extraer**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Establecer el tamaño de la plumilla de las herramientas **Resalte**, **Borrar**, **Añadir detalle** y **Quitar detalle**	Elija un tamaño de plumilla en el cuadro de lista **Tamaño de plumilla**.
Cambiar el color de resalte	Elija un color de resalte del selector **Color de resalte**.

Para	Realice lo siguiente
Cambiar el color de relleno	Elija un color de relleno del selector **Color de relleno**.



Puede cambiar el tamaño de la plumilla de las herramientas **Resalte**, **Borrar**, **Añadir detalle** y **Quitar detalle** de forma interactiva manteniendo presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra una herramienta.

Para ver una imagen en el Laboratorio de Recortar/extraer

1 Haga clic en **Imagen** ▸ **Laboratorio de Recortar/extraer**.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Aumentar y reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar**  o **Reducir**  .
Visualizar una imagen a tamaño real	Haga clic en el botón **100%**  .
Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Zoom para encajar**  .
Desplazarse a un área diferente de la imagen	Utilizando la herramienta **Mano**  , arrastre la imagen hasta que quede visible el área que le interese.



Trayectos

Los trayectos permiten crear líneas curvas precisas o formas con contornos dentro de las imágenes. Es posible utilizar los trayectos para editar máscaras, aplicar texto o pinceladas o exportar imágenes de forma irregular contenidas en el trayecto.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Crear trayectos" (página 301)
- "Administrar trayectos" (página 303)
- "Asignar forma a trayectos" (página 305)
- "Añadir y eliminar nodos de trayecto" (página 307)
- "Unir y separar trayectos" (página 308)
- "Cambar tipo de nodo" (página 309)
- "Aplicar pinceladas a trayectos" (página 310)
- "Trayectos de recorte" (página 311)

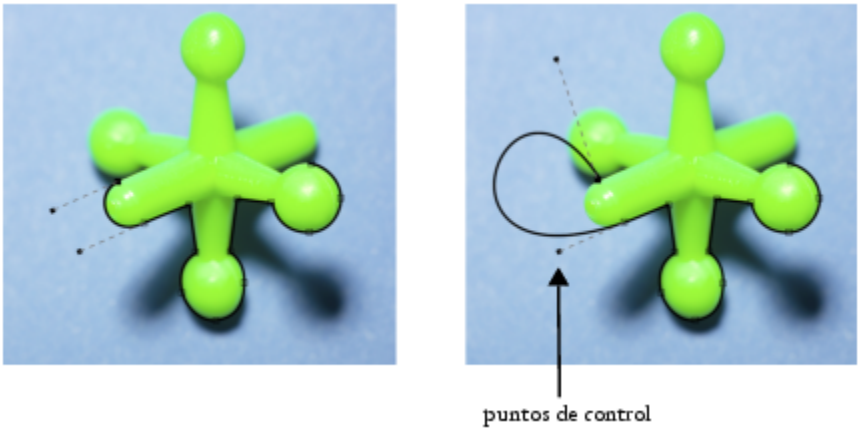
Crear trayectos

Los trayectos son segmentos de línea y de curva conectados por extremos cuadrados denominados nodos. Es posible generar trayectos desde el principio a partir de una máscara o duplicar un trayecto existente. Puede generar varios trayectos en una imagen, pero en ella sólo aparecerá un trayecto a la vez.

Dibujo de trayectos

Es posible crear trayectos Bézier y trayectos a mano alzada. Si se dibuja un trayecto desde cero, el primero se denomina Trayecto 1 y los siguientes se numeran de manera progresiva.

Puede crear un trayecto Bézier colocando nodos en una imagen. Los nodos están unidos por segmentos de línea rectos o curvos. Los puntos de control indican la dirección del segmento de curva y su ángulo respecto al nodo. Después de dibujar un trayecto, puede editar la forma con más precisión. Si desea obtener más información sobre cómo dar forma a trayectos, consulte la sección "Asignar forma a trayectos" en la página 305.



Ejemplos de trayectos Bézier

Es posible generar un trayecto a mano alzada de la misma manera que se dibuja una línea con un lápiz. Una vez dibujado el trayecto, el número y tipo de nodos necesarios se insertan automáticamente a lo largo del trayecto.

Conversión de trayectos y máscaras

Es posible convertir máscaras en trayectos para tener acceso a funciones de edición más flexibles. Al convertir una máscara en trayecto, se crea un trayecto que sigue el borde entre un área editable y un área protegida. Un trayecto permite modificar la forma del área editable mediante funciones de edición de trayectos. Por ejemplo, si en una imagen se genera una máscara alrededor de un edificio de forma compleja, se puede convertir la máscara en un trayecto y colocar nodos para aplicar un contorno preciso al edificio. Después el trayecto puede convertirse de nuevo en una máscara.

También es posible convertir un trayecto en una máscara de manera que pueda seleccionarse, cortarse o copiarse un área definida. La conversión de trayectos en máscaras permite modificar la forma mediante las herramientas de máscara.

Al convertir un trayecto en una máscara, se crea la máscara y se suma al trayecto, de forma que ambos aparecen en la imagen. Después se puede crear un objeto a partir del área editable y moverlo sin que afecte a la posición del trayecto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Crear objetos" en la página 412.

Duplicación de trayectos

Cuando se duplica un trayecto, se crea una copia del mismo. Es posible aplicar cambios al trayecto duplicado sin afectar al original.

Para dibujar un trayecto Bézier

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

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

3 Haga clic en el punto donde desee colocar el primer nodo.

4 Señale la posición donde desee terminar el segmento de línea y realice una de las acciones siguientes:
- Haga clic para colocar un nodo de una línea recta.
- Arrastre el ratón para establecer los puntos de control de una línea curva.

5 Haga clic en el botón **Bézier** para completar el trayecto.

Para crear un trayecto nuevo, haga clic en el botón **Nuevo trayecto** del inspector **Trayectos**. Si el inspector **Trayectos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Trayectos**.

Para crear un trayecto cerrado, haga clic en el nodo inicial del trayecto.

Para dibujar un trayecto a mano alzada

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

2 Haga clic en el botón **Mano alzada** de la barra de propiedades.

3 Arrastre el ratón por la ventana de imagen para crear el trayecto.

Para crear un trayecto nuevo, haga clic en el botón **Nuevo trayecto** del inspector **Trayectos**. Si el inspector **Trayectos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Trayectos**.

Para convertir una máscara en un trayecto

1 Defina un área editable.

2 Haga clic en **Máscara** ▸ **Crear** ▸ **Trayecto a partir de máscara**.

3 Desplace el deslizador **Suavizado**.

Los valores bajos tienden a crear más nodos para ofrecer una edición de mayor precisión, mientras que los valores altos tienden a crear menos nodos para obtener un trayecto más suave.

Para convertir un trayecto en una máscara

- Haga clic en **Máscara** ▸ **Crear** ▸ **Máscara a partir de trayecto**.

Si convierte un trayecto abierto en una máscara, los nodos inicial y final se conectan de forma automática.

Si trabaja con más de un trayecto, seleccione el que desee convertir; para ello, haga clic en la miniatura del trayecto en Inspector **Trayectos**. Si el inspector **Trayectos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Trayectos**.

Para duplicar un trayecto

1 Haga clic en un trayecto de Inspector **Trayectos**.
Si el inspector **Trayectos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Trayectos**.

2 Haga clic en el botón **Opciones** del inspector **Trayectos** y, a continuación, haga clic en **Duplicar**.

El trayecto duplicado aparece en la lista del inspector **Trayectos** con la palabra “Copia”.

Administrar trayectos

Almacenamiento, exportación y eliminación de trayectos

Puede guardar uno o más trayectos con una imagen si esta se almacena con el formato de archivo de Corel PHOTO-PAINT (CPT). También puede exportar trayectos para usarlos con otras aplicaciones, como CorelDRAW (CDR) o Adobe Illustrator (AI). Si desea utilizar un trayecto con otras imágenes de Corel PHOTO-PAINT, debe exportarlo con el formato de archivo Corel Presentation Exchange (CMX). Es posible eliminar un trayecto en cualquier momento.

Importación de trayectos y gráficos vectoriales

Puede importar un trayecto a una imagen de Corel PHOTO-PAINT. Puede abrir más de un trayecto y cambiar entre uno y otro en la ventana de imagen. Corel PHOTO-PAINT también permite importar gráficos vectoriales de otras aplicaciones de dibujo. Cuando los gráficos vectoriales se convierten en trayectos, cada punto del vector se convierte en un nodo. Para importar texto desde CorelDRAW, primero hay que convertir el texto en curvas.

Visualización de trayectos

De forma predeterminada, el trayecto aparece en negro. Es posible ocultar un trayecto cuando se trabaja con una imagen o cambiar el color predeterminado del trayecto para hacerlo más visible.

Para guardar un trayecto con una imagen

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar como**.
2. Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3. Escriba un nombre para la imagen en el cuadro **Guardar como**.



Para poder utilizar un trayecto en otras imágenes de Corel PHOTO-PAINT o en otras aplicaciones, primero es necesario exportarlo. Si desea obtener información sobre cómo exportar trayectos, consulte la sección "Para exportar un trayecto" en la página 304.

Para exportar un trayecto

1. Haga clic en un trayecto de Inspector **Trayectos**.

   Si el inspector **Trayectos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Trayectos**.
2. Haga clic en el botón **Opciones** de la Inspector **Trayectos** y, a continuación, haga clic en **Exportar trayecto**.
3. Elija la carpeta en la que desee almacenar el trayecto.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
5. Seleccione un tipo de archivo en el cuadro de lista **Formato de archivo**.

Para eliminar un trayecto

1. Haga clic en un trayecto de Inspector **Trayectos**.

   Si el inspector **Trayectos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Trayectos**.
2. Haga clic en el botón **Eliminar trayecto seleccionado** de Inspector **Trayectos**.

Para importar un trayecto o gráfico vectorial

1. Haga clic en el botón del menú lateral de Inspector **Trayectos**, y, a continuación, haga clic en **Importar trayecto**.

   Si el inspector **Trayectos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Trayectos**.
2. Elija la carpeta en la que esté almacenado el trayecto o el gráfico vectorial.
3. Haga doble clic en el nombre del archivo.



Las imágenes de vectores grandes y complejas no son apropiadas para su importación como trayectos, ya que contienen demasiados nodos.

Para ocultar un trayecto

- Desactive la casilla de verificación junto al trayecto que desea ocultar en la Inspector **Trayectos**.

  Si el inspector **Trayectos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Trayectos**.

Para cambiar el color de trayecto predeterminado

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **Visualización**.
3. Abra el selector **Color de trayecto** y haga clic en un color.

Asignar forma a trayectos

Es posible cambiar la forma de un trayecto mediante la selección y el desplazamiento de sus nodos, segmentos o puntos de control.

Selección de nodos

Es necesario seleccionar un nodo para poder cambiar su ubicación, eliminarlo o arrastrar los puntos de control asociados con él. La selección de varios nodos permite realizar la misma operación de manera simultánea en uno o varios segmentos de trayecto.

Desplazamiento de segmentos de trayecto

Es posible mover segmentos de trayecto arrastrando nodos. Cuando se arrastra un solo nodo, los segmentos asociados se desplazan con él y permanecen conectados. Cuando se arrastran dos o más nodos adyacentes, los segmentos de trayecto situados entre los nodos conservan su forma y se desplazan con ellos.

Rotación e inclinación de segmentos de trayecto

La rotación de trayectos permite girar los segmentos alrededor de un punto de pivote denominado centro de rotación, en tanto que la inclinación de trayectos permite inclinarlos hacia un lado mientras el lado opuesto permanece fijo.

Asignación de tamaño a segmentos de trayecto

Es posible cambiar la longitud o la anchura de los segmentos de trayecto seleccionados, así como aplicarles escala. Al aplicar escala a los segmentos de trayecto, estos pueden conservar sus proporciones o distorsionarse conforme se cambia el tamaño del trayecto.

Cambio de la forma de un segmento de curva mediante el uso de puntos de control

Al seleccionar un solo nodo en un segmento de curva, aparecen dos puntos de control que se extienden desde el nodo en direcciones opuestas. Es posible modificar la forma de una curva mediante el cambio de la posición de los puntos de control. Es posible que deba cambiar el tipo de nodo para lograr la forma que desee. Si desea obtener más información sobre los tipos de nodo, consulte la sección "Cambar tipo de nodo" en la página 309.

Para seleccionar un nodo de trayecto

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Trayecto**  .
2. Haga clic en el botón **Forma**  de la barra de propiedades.
3. Haga clic en un nodo.

También es posible

Seleccionar varios nodos	Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en los nodos que desee seleccionar.

También es posible	
Seleccionar todos los nodos	Mantenga presionadas las teclas **Comando** + **Mayús** y haga clic en un nodo.



Para seleccionar varios nodos, haga clic en el botón **Forma** y seleccione con un recuadro un grupo de nodos.

Para anular la selección de un nodo mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en un nodo.

Para mover un segmento de trayecto

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Trayecto** .
2. Haga clic en el botón **Forma** de la barra de propiedades.
3. Seleccione los nodos de un segmento de trayecto.
4. Arrastre los nodos a una nueva posición.



Si desea mover segmentos de trayecto en incrementos precisos, presione una tecla de **Flecha** para desplazar los nodos seleccionados según la distancia de desplazamiento, o mantenga presionada la tecla **Mayús** al tiempo que presiona una tecla de **Flecha** para desplazar los nodos seleccionados según la distancia de superdesplazamiento.

Para girar un segmento de trayecto

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Trayecto** .
2. Haga clic en el botón **Forma** de la barra de propiedades.
3. Seleccione los nodos de un segmento de trayecto.
4. Haga clic en **Objeto** ▸ **Editar trayecto** ▸ **Girar e inclinar nodos**.
5. Arrastre un tirador de rotación.



También puede arrastrar el centro de rotación a otra posición.

Para inclinar un segmento de trayecto

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Trayecto** .
2. Haga clic en el botón **Forma** de la barra de propiedades.
3. Seleccione los nodos de un segmento de trayecto.
4. Haga clic en **Objeto** ▸ **Editar trayecto** ▸ **Girar e inclinar nodos**.
5. Arrastre un tirador de inclinación.

Para asignar tamaño a un segmento de trayecto

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Trayecto** .
2. Haga clic en el botón **Forma** de la barra de propiedades.

3 Seleccione los nodos de un segmento de trayecto.

4 Haga clic en **Objeto** ▸ **Editar trayecto** ▸ **Estirar y escalar nodos**.

5 En el cuadro de resaltado, arrastre alguno de los siguientes tiradores:

- Tiradores de selección laterales: estiran los segmentos de trayecto seleccionados.
- Tiradores de selección angulares: escalan los segmentos de trayecto seleccionados.

También podrá cambiar el tamaño de los segmentos de trayecto haciendo clic en el botón **Modo elástico** de la barra de propiedades.

Para dar forma a una curva mediante el uso de los puntos de control

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

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

3 Seleccione un nodo de curvas.

4 Arrastre los puntos de control.

Añadir y eliminar nodos de trayecto

Al aumentar o reducir el número de nodos de un trayecto se obtiene más control sobre la forma de los segmentos.

Adición y eliminación de nodos

Es posible añadir nodos a un trayecto si los segmentos, nodos y puntos de control existentes no permiten dar forma al trayecto tal como se desea. Puede añadir los nodos de uno en uno o varios al mismo tiempo. Cuando se añade un nodo, es posible determinar dónde debe aparecer en el segmento de línea.

Al eliminar nodos, la forma del trayecto puede cambiar según la posición de los nodos borrados.

Suavizado de trayectos

Es posible que los trayectos creados a partir de máscaras o dibujados a mano alzada contengan más nodos que los necesarios para conservar la forma. Estos nodos innecesarios pueden dar un aspecto rugoso al trayecto. Es posible suavizar el trayecto eliminando estos nodos innecesarios del trayecto entero o de una sección del mismo.

Para añadir un nodo a un trayecto

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

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

3 Haga clic en la posición del trayecto donde desee añadir el nodo.

4 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Añadir nodo** .

Para añadir un nodo al punto intermedio de un segmento de trayecto, seleccione un nodo y haga clic en el botón **Añadir nodo** de la barra de propiedades. El nodo nuevo aparece en el trayecto entre el nodo seleccionado y el anterior.

Asimismo, puede añadir nodos haciendo doble clic en el segmento donde los quiere añadir.

Para eliminar un nodo de un trayecto

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

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

3 Seleccione un nodo.

4 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Eliminar nodo** .



También puede hacer doble clic en un nodo para eliminarlo.

Para suavizar un trayecto

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

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

3 Seleccione un área de un trayecto.

4 En la barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro **Suavizado**.

Puede escribir valores del 1 al 100. Los valores más bajos quitan algunos nodos que no son necesarios para mantener la forma del trayecto. Los valores más altos eliminan más nodos, aunque conservan la forma del trayecto.

Unir y separar trayectos

Es posible unir o separar segmentos de trayecto para crear trayectos abiertos o cerrados en una imagen. Dado que los nodos actúan como las articulaciones de conexión de un trayecto, sólo es posible unir o separar segmentos en un nodo. Si no existe ningún nodo en el punto donde desea separar los segmentos, debe añadir un nodo en ese punto.

Es posible unir dos nodos en un trayecto si están situados al final de segmentos abiertos. Por ejemplo, si desea cerrar un trayecto abierto, puede unir los nodos inicial y final. También es posible unir subtrayectos.

Si desea abrir un trayecto cerrado o crear subtrayectos, puede romper la conexión entre dos nodos. Al separar un trayecto, se añaden nodos nuevos a los extremos de los segmentos desconectados y se generan dos subtrayectos.

Para unir nodos de trayecto

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

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

3 Seleccione dos nodos que estén situados en el extremo abierto de los segmentos de trayecto o subtrayectos.

4 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Unir nodos** .



Si une dos nodos alejados, se unen a mitad de camino entre sus posiciones originales.

Para separar un trayecto

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

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

3 Seleccione un nodo.

4 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Separar nodo** .

5 Arrastre el nodo para alejarlo del trayecto.

Cambar tipo de nodo

Al cambiar el tipo de nodo, se modifica el comportamiento de los segmentos unidos al mismo. Aunque es posible que el nuevo tipo de nodo no afecte de inmediato a la forma del trayecto, la modificará al mover los puntos de control para editar el trayecto.

Mediante el cambio del tipo de nodo, es posible convertir un segmento de curva en un segmento de línea. Al convertir un segmento de línea en segmento de curva, debe seleccionar los nodos en ambos extremos del segmento para poder ver los puntos de control de la curva.

Existen tres tipos de nodos de curva: uniforme, simétrico y asimétrico. En los nodos simétricos, la curva de un lado del nodo replica la del otro. Los nodos asimétricos añaden curvas pronunciadas a un trayecto. Los nodos uniformes crean una transición suave entre dos segmentos.



Tipos de nodos, de izquierda a derecha: simétrico, asimétrico y uniforme.

Para convertir un segmento de trayecto en una curva o línea

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

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

3 Seleccione uno o más nodos de un segmento de trayecto.

4 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **A línea**
- **A curva**



También es posible convertir un segmento en una curva o línea haciendo clic en el segmento y después en los botones **A línea** o **A curva** de la barra de propiedades.

Para cambiar el tipo de curva de un nodo de trayecto

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

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

3 Seleccione un nodo.

4 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- Curva simétrica 
- Curva asimétrica 
- Suavizar curva 



Cuando un segmento de curva está conectado a un segmento de línea con un nodo uniforme, solo podrá mover el punto de control del lado curvo por una línea imaginaria que sigue la extensión del segmento de línea.

Un nodo de curva conectado a un segmento de línea debe ser **uniforme** o **asimétrico**.

Aplicar pinceladas a trayectos

Es posible pintar a lo largo de un trayecto para aplicar pinceladas precisas a una imagen. Si desea obtener información sobre cómo aplicar pinceladas, consulte la sección "Pinceladas" en la página 325..

También es posible repetir una pincelada guardada a lo largo de un trayecto. Es posible editar una pincelada guardada para crear efectos nuevos ajustando el tamaño, número, ángulo y color de la pincelada.

Para aplicar una pincelada a lo largo de un trayecto

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

2 Seleccione un trayecto.

3 Haga clic en una de las opciones siguientes:
- Herramienta **Pintar** 
- Herramienta **Efecto** 
- Herramienta **Clonar** 
- Herramienta **Diseminador de imágenes** 
- Herramienta **Borrador** 
- **Herramienta Pincel de reemplazar color** 

4 En la Barra de propiedades, defina los atributos que desee para la herramienta.

5 Haga clic en **Objeto** ▸ **Editar trayecto** ▸ **Pincelada a lo largo del trayecto**.

Si desea volver a aplicar la pincelada, haga clic en **Editar** ▸ **Repetir pincelada**.



Para invertir la dirección de la pincelada, puede hacer clic en **Objeto** ▸ **Editar trayecto** ▸ **Invertir pincelada a lo largo del trayecto**.

Puede pintar a lo largo de una parte específica del trayecto seleccionando el área con una herramienta de máscara. Si desea obtener más información sobre la aplicación de máscaras, consulte la sección "Definir áreas editables" en la página 277.

Para aplicar una pincelada guardada a lo largo de un trayecto

1 Haga clic en una de las opciones siguientes:
- Herramienta **Pintar** 
- Herramienta **Efecto** 
- Herramienta **Clonar** 

- Herramienta **Diseminador de imágenes**
- Herramienta **Borrador**
- **Herramienta Pincel de reemplazar color**

2 En la Barra de propiedades, defina los atributos que desee para la herramienta.

3 Haga clic en **Editar** ▸ **Repetir pincelada**.

4 En el cuadro de diálogo **Repetir trazo**, elija una pincelada del cuadro de lista **Trazo**.

5 Modifique los atributos que desee.

6 Haga clic en el botón **Repetir trazo a lo largo del trayecto**.

Si desea cargar un trayecto para la pincelada, haga clic en el botón del menú lateral situado sobre el cuadro de lista **Trazo** y haga clic en **Cargar trayecto como trazo**. Elija la carpeta en la que se encuentra el archivo de trayecto y haga doble clic en el nombre de archivo antes de modificar los atributos en el cuadro de diálogo **Repetir trazo**.

Trayectos de recorte

Los trayectos de recorte permiten crear imágenes no rectangulares al aplicar contorno al área seleccionada por un trayecto y hacer que el resto de la imagen sea transparente cuando ésta se visualiza en otra aplicación. Por ejemplo, si tiene una imagen deCorel PHOTO-PAINT de un jarrón sobre una mesa, puede crear un trayecto de recorte alrededor del jarrón y exportar el área de imagen del jarrón a otra aplicación. Si no utiliza trayecto de recorte, toda la imagen aparecerá encerrada en un marco cuadrado o rectangular.

Para enviar un trayecto de recorte a otra aplicación, es necesario exportar el contenido del trayecto como un archivo PostScript encapsulado (EPS).

Para crear un trayecto de recorte

1 Cree un trayecto alrededor de un área de imagen.

2 Haga clic en el botón de menú lateral de Inspector, **Trayectos** y, a continuación, haga clic en **Establecer como trayecto de recorte**.

Si el inspector **Trayectos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Trayectos**.

Aparece un icono de **trayecto de recorte** junto al nombr de archivo del trayecto en la Inspector **Trayectos**.

Para guardar un trayecto de recorte como archivo EPS

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

2 Elija la carpeta en la que desee almacenar el trayecto de recorte.

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

4 Elija **PostScript encapsulado** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.

5 Haga clic en **Guardar**.
Se abrirá el cuadro de diálogo **Exportar EPS**.

6 En la sección **Corte**, active la casilla de selección **Recortar según**.

7 Active la opción **Trayecto de recorte**.

8 Escriba un valor en el cuadro **Suavidad**.

9 Active la casilla de verificación **Cortar imagen a la zona de recorte**.

Puede guardar toda la imagen con un trayecto desactivando la casilla de verificación **Cortar imagen a la zona de recorte**. Sin embargo, sólo la selección que se encuentra dentro del trayecto de recorte se imprimirá con impresora PostScript.



Máscaras con canales alpha

Es posible utilizar los canales alpha para trabajar con varias máscaras en una imagen. Ya que solo se puede aplicar una máscara a una imagen en cada ocasión, si almacena máscaras en canales alpha podrá editar una imagen con una máscara y, después, cargar otra máscara para seguir editando la imagen.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Crear y editar los canales alpha" (página 313)
- "Guardar máscaras y canales alpha" (página 314)
- "Cargar máscaras y canales alpha" (página 315)
- "Administrar canales alpha" (página 316)

Crear y editar los canales alpha

Cuando en la aplicación Corel PHOTO-PAINT se crea una máscara, se mostrará en un nuevo canal como la máscara actual. Cada máscara nueva que se cree sustituye a la actual. Sin embargo, puede crear otros canales alpha para almacenar diferentes máscaras en la misma imagen. Puede crear un canal alpha a partir de la máscara actual para copiar las áreas editables y protegidas de la máscara actual o crear un canal alpha vacío. Un canal alpha vacío es opaco en su totalidad y, por tanto, no contiene áreas editables.

Es posible editar la máscara almacenada en un canal alpha añadiendo la máscara actual a un canal alpha. De este modo se añaden áreas editables de la máscara actual a dicho canal alpha, expandiendo, por tanto, el área editable del canal alpha.

También puede editar la máscara almacenada en un canal alpha de forma muy parecida a la que se emplea en el modo Pintar sobre la máscara. Si desea obtener información sobre la modificación de máscaras en el modo Pintar en máscara, consulte la sección "Ajustar la transparencia de máscaras" en la página 297.



Un canal alpha (1); un canal alpha mostrado con la máscara actual (2); la máscara se añade al canal alpha (3)

Para crear un canal alpha a partir de la máscara actual

- Haga clic en **Máscara** ▸ **Guardar** ▸ **Guardar como canal**.

Puede utilizar este procedimiento para guardar la máscara actual en un canal alpha de la imagen.

Para crear un canal alpha vacío

1. Haga clic en el botón **Nuevo canal Alpha** en el inspector **Canales**.

   Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en ▸ **los inspectores** ▸ **de ventanaCanales** o **Imagen** ▸ **Canales**.
2. En el cuadro de diálogo **Nuevo canal alpha**, escriba un nombre para el canal en el cuadro **Nombre**.
3. Haga clic en un color para la superposición de máscara.
4. Escriba un valor en el cuadro **Opacidad** para establecer la opacidad del color de la superposición.
   Si desea que la superposición de máscaras se invierta, active la casilla de selección **Invertir superposición**.
5. Active una de las opciones siguientes:
   - **Relleno negro**: permite crear un canal alpha que no contiene áreas editables.
   - **Relleno blanco**: le permite crear un canal alpha que no contenga áreas protegidas.

Para añadir la máscara actual a un canal alpha

1. En el inspector **Canales**, haga clic en un canal alpha.

   Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en ▸ **los inspectores** ▸ **de ventanaCanales** o **Imagen** ▸ **Canales**.
2. Haga clic en el botón **Guardar en canal actual**.

Guardar máscaras y canales alpha

Dado que solo una máscara puede estar activa en una imagen, cada nueva máscara que cree reemplaza a la máscara actual. Sin embargo, antes de crear una máscara, puede almacenar la actual en un canal alpha de la imagen para reutilizarla cuando sea necesario. Si guarda una imagen en un formato de archivo que admite información de máscara, como Corel PHOTO-PAINT (CPT) o TIFF, la máscara actual y todos los canales alpha se guardarán con la imagen.

También es posible almacenar la máscara actual o un canal alpha en disco como un archivo independiente. Si guarda una máscara o canal alpha, podrá utilizar dichas máscaras en otras imágenes. Esto resulta especialmente útil si desea guardar una imagen en formato de imagen que no admite información de máscara y le interesa mantener copias de las máscaras utilizadas para la edición de dicha imagen. Una máscara de color también puede guardarse en disco como un archivo independiente. Si desea obtener más información sobre las máscaras de color, consulte la sección"Definir áreas editables utilizando la información de color" en la página 282.

Para guardar la máscara actual en un canal alpha de una imagen

1 Haga clic en **Máscara** ▸ **Guardar** ▸ **Guardar como canal**.
2 Escriba el nombre de un canal alpha nuevo o existente en el cuadro **Como**.

Para guardar una máscara en disco

1 Haga clic en **Máscara** ▸ **Guardar** ▸ **Guardar máscara en disco**.
2 Elija la carpeta en la que desee almacenar la máscara.
3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
4 Seleccione un tipo de archivo en el cuadro de lista **Formato de archivo**.
5 Haga clic en **Guardar**.

Para guardar un canal alpha en disco

1 En el inspector **Canales**, haga clic en un canal alpha.
Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en **Las ventanas** ▸ **Inspectores** ▸ **de ventana**o **Imagen** ▸ **Canales**.
2 Haga clic en el botón **Menú lateral**  y, después, en **Guardar como**.
3 En el cuadro de diálogo , elija la carpeta en la que desee guardar el canal alpha.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
5 Seleccione un tipo de archivo en el cuadro de lista **Formato de archivo**.
6 Haga clic en **Guardar**.

Para guardar una máscara de color en disco

1 Haga clic en **Máscara** ▸ **Máscara de color**.
2 Cree una máscara de color.
3 Haga clic en el botón del menú lateral, y después en **Guardar máscara de color**.
4 Elija la carpeta en la que desee guardar la máscara de color.
5 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
6 Haga clic en **Guardar**.

Cargar máscaras y canales alpha

Es posible modificar la máscara actual de una imagen si se carga una máscara guardada en un canal alpha.

Cuando se carga una máscara guardada en un canal alpha, es posible elegir el modo de máscara para aplicarla. Según el modo de máscara elegido, la máscara guardada sustituye a la máscara actual o se combina con ella.

También puede cargar una máscara o máscara de color guardada en disco y reemplazar la máscara actual. Puede aplicar la máscara a un área específica de la imagen o a toda la imagen.

Cuando se carga un canal alpha guardado en disco, es posible aplicar la máscara guardada en el canal alpha a la imagen actual.

Para cargar una máscara desde un canal alpha

1 En la caja de herramientas, haga clic en una herramienta de máscara.
2 En el inspector **Canales**, elija un canal alpha en la lista **Canales**.
Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en ▸ **los inspectores** ▸ **de ventana Canales** o **Imagen** ▸ **Canales**.
3 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- Modo normal 
- Modo aditivo 
- Modo sustractivo 
- Modo Superposición 

4 Haga clic en **Máscara** ▸ **Crear** ▸ **Máscara a partir de canal**.

Para cargar una máscara guardada en disco

1 Haga clic en **Máscara** ▸ **Cargar** ▸ **Cargar máscara desde disco**.
2 Haga clic en el nombre del archivo deseado.
Puede ver una miniatura de la máscara.
3 Haga clic en **Abrir**.
4 Arrastre el ratón en la ventana de imagen para definir el área en la que se va a aplicar la máscara.



Es posible aplicar la máscara a toda la imagen si hace clic en la ventana de imagen. Si el tamaño de la imagen en la que se ha creado la máscara es diferente del tamaño de la imagen activa, la máscara se estirará o comprimirá para encajar en la imagen activa.

Para cargar una máscara de color guardada en disco

1 Haga clic en **Máscara** ▸ **Máscara de color**.
2 Haga clic en el botón del menú lateral, y después en **Abrir máscara de color**.
3 En el cuadro de diálogo , elija la carpeta en la que está almacenada la máscara de color.
4 Haga doble clic en el nombre del archivo.



Si carga una máscara de color sin guardar primero la máscara de color actual, ésta se pierde.

Para cargar un canal alpha guardado en disco

1 En la Inspector **Canales**, haga clic en el botón del menú lateral y, a continuación, haga clic en **Abrir**.
Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en ▸ **los inspectores** ▸ **de ventana Canales** o **Imagen** ▸ **Canales**.
2 En el cuadro de diálogo , elija la carpeta en la que se encuentra almacenado el canal alpha.
3 Haga doble clic en el nombre del archivo.



Si se carga una máscara creada en una imagen de un tamaño diferente, se estirará o comprimirá automáticamente para cubrir toda la imagen activa, aunque quizá cambie su proporción.

Administrar canales alpha

Puede especificar los canales alpha que aparecerán y cómo lo harán. Por ejemplo, es posible mostrar un solo canal alpha en la ventana de imagen o bien mostrarlo en combinación con otros canales alpha o canales de color. Si se muestra un único canal alpha, se representa como una imagen en escala de grises. En cambio, si se muestra con uno o varios canales de color, las áreas protegidas del canal alpha se cubren con una superposición de máscara tintada con diversos grados de opacidad. Solo existe la posibilidad de visualizar la superposición de máscaras cuando el canal alpha se muestra junto con un canal de color.

Cuando un canal alpha ya no es necesario, es posible borrarlo para reducir el tamaño del archivo de imagen. Es posible modificar las propiedades de un canal alpha. Por ejemplo, puede cambiar el nombre, el color y la opacidad de la superposición de máscaras y la posibilidad de que la superposición de máscaras cubra las áreas protegidas o las áreas editables de la máscara.

Para mostrar un canal alpha

- En Inspector **Canales**, haga clic en la casilla situada junto a un canal alfa.

  Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en ▸ **los inspectores** ▸ **de ventana Canales** o **Imagen** ▸ **Canales**.



Si desea cambiar el orden de un canal alpha en la lista, arrástrelo hasta la posición que desee.

Para eliminar un canal alpha

1. En el inspector **Canales**, elija un canal alpha en la lista **Canales**.

   Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en ▸ **los inspectores** ▸ **de ventana Canales** o **Imagen** ▸ **Canales**.
2. Haga clic en el botón **Eliminar canal actual** .

Para cambiar las propiedades de un canal alpha

1. En la Inspector **Canales**, elija un canal alfa en la lista **Canales**.

   Si el inspector **Canales** no se ha abierto, haga clic en ▸ **los inspectores** ▸ **de ventana Canales** o **Imagen** ▸ **Canales**.
2. Haga clic en el botón del menú lateral y, a continuación, en **Propiedades de canal**.
3. En el cuadro de diálogo **Propiedades de canal**, cambie las propiedades que desee.

Pintura y efectos especiales

Dibujo y pintura..... 321
Aplicar efectos especiales.....343
Categorías de efectos especiales..... 359

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Dibujo y pintura

Corel PHOTO-PAINT permite crear imágenes o modificar las existentes mediante una variedad de herramientas de forma y pintura.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Formas y líneas" (página 321)
- "Pinceladas" (página 325)
- "Diseminar imágenes" (página 328)
- "Patrones simétricos y órbitas" (página 331)
- "Repetir pinceladas" (página 333)
- "Pinceladas personalizadas" (página 333)
- "Uso de dispositivos y plumas sensibles a la presión" (página 336)
- "Modos de fusión" (página 339)

Formas y líneas

Es posible añadir formas a las imágenes, como cuadrados, rectángulos, círculos, elipses y polígonos. También puede añadir rectángulos y cuadrados con esquinas redondeadas, festoneadas o biseladas. De manera predeterminada, las formas se añaden a las imágenes como objetos nuevos. Es posible aplicar contorno o relleno a las formas o representarlas como objetos aislados y editables. Si desea obtener más información sobre los objetos, consulte la sección "Crear objetos" en la página 412.

También es posible añadir líneas a las imágenes. Al añadir líneas, puede especificar su anchura y transparencia, así como el tipo de unión de los segmentos de línea. El color principal actual determina el color de la línea.

Para dibujar un cuadrado o un rectángulo

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

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

- **Relleno uniforme** 
- **Relleno degradado** 
- **Relleno de mapa de bits** 
- **Relleno de textura** 

3 Escoja un relleno del selector de **relleno**.

Si desea editar el relleno, haga clic en el botón **Editar relleno**  de la barra de propiedades.

4 Arrastre el cursor en la ventana de imagen hasta que el rectángulo tenga el tamaño que desee.

Si desea dibujar un cuadrado, mantenga pulsada la tecla **Comando** mientras arrastra el cursor.

También es posible

Desactivar el relleno	Haga clic en el botón **Sin relleno**  de la barra de propiedades.
Aplicar un contorno	Escriba un valor en el cuadro **Anchura de contorno** de la barra de propiedades para especificar la anchura del contorno en píxeles.
Cambiar el color de contorno	Haga clic en el botón **Color del contorno**  de la barra de propiedades.
Cambiar la transparencia	Escriba un valor en el cuadro **Transparencia** en la barra de propiedades.



El relleno actual se muestra en el área de control de color de la caja de herramientas.

Para dibujar un rectángulo o un cuadrado con esquinas redondeadas, festoneadas o biseladas

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

2 En la barra de propiedades, haga clic en una de las siguientes opciones:
- **Esquina redondeada**  : crea una esquina redondeada.
- **Esquina festoneada**  : reemplaza una esquina por un borde con una muesca curva.
- **Esquina biselada**  : reemplaza una esquina por un borde plano.

3 En la barra de propiedades, escriba un valor en el cuadro **Radio de esquina**.

4 Arrastre el cursor en la ventana de imagen hasta que el rectángulo tenga el tamaño que desee.

Si desea dibujar un cuadrado, mantenga pulsada la tecla **Comando** mientras arrastra el cursor.

Para dibujar una elipse o un círculo

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

2 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
- **Relleno uniforme** 
- **Relleno degradado** 
- **Relleno de mapa de bits** 
- **Relleno de textura** 

3 Escoja un relleno del selector de **relleno**.

Si desea editar el relleno, haga clic en el botón **Editar relleno**  de la barra de propiedades.

4 Arrastre el ratón en la ventana de imagen hasta que el rectángulo o la elipse adquieran el tamaño adecuado.

Si desea dibujar un círculo, mantenga pulsada la tecla **Comando** mientras arrastra el cursor.

También es posible

Desactivar el relleno	Haga clic en el botón **Sin relleno**  de la barra de propiedades.
Aplicar un contorno	Escriba un valor en el cuadro **Anchura de contorno** de la barra de propiedades para especificar la anchura del contorno en píxeles.
Cambiar el color de contorno	Haga clic en el botón **Color del contorno**  de la barra de propiedades.
Cambiar la transparencia	Escriba un valor en el cuadro **Transparencia** en la barra de propiedades.



El relleno actual se muestra en el área de control de color de la caja de herramientas.



Para dibujar un círculo con la herramienta **Elipse**, mantenga pulsada la tecla **Comando** mientras arrastra el cursor.

Para dibujar un polígono

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

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

- **Relleno uniforme** 
- **Relleno degradado** 
- **Relleno de mapa de bits** 
- **Relleno de textura** 

3 Escoja un relleno del selector de **relleno**.

Si desea editar el relleno, haga clic en el botón **Editar relleno**  de la barra de propiedades.

4 Haga clic en la posición donde quiere definir los puntos de anclaje del polígono y haga doble clic para establecer el último punto de anclaje.

También es posible

Desactivar el relleno	Haga clic en el botón **Sin relleno**  de la barra de propiedades.
Aplicar contorno a un polígono	Escriba un valor en el cuadro **Anchura de contorno** de la barra de propiedades para especificar la anchura del contorno en píxeles.

También es posible

Cambiar el color de contorno	Haga clic en el botón **Color del contorno** de la barra de propiedades.
Cambiar el tipo de unión de los segmentos de contorno	Elija un tipo de unión en el cuadro de lista **Uniones de la forma** de la barra de propiedades.
Cambiar la transparencia	Escriba un valor en el cuadro **Transparencia** en la barra de propiedades.



Puede crear ángulos de 45 grados si mantiene presionada la tecla **Comando** mientras arrastra la herramienta **Polígono**  .

Para dibujar una línea

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

2 Escriba un valor en el cuadro **Anchura de contorno** de la barra de propiedades.

3 Haga clic en el botón **Color de línea** de la barra de propiedades y elija un color.

4 En la barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:

- **Esquinas en punta**  : crea esquinas en punta en el lugar de unión de los segmentos de línea.
- **Esquinas redondeadas**  : crea líneas con esquinas redondeadas.
- **Esquinas biseladas**  : crea líneas con esquinas aplanadas.
- **Esquinas con tope**  : crea líneas con esquinas perfiladas con tope

5 Arrastre el ratón en la ventana de imagen para dibujar un segmento de una línea.

También es posible

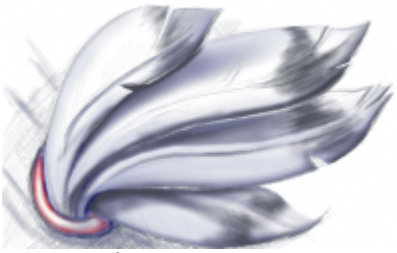
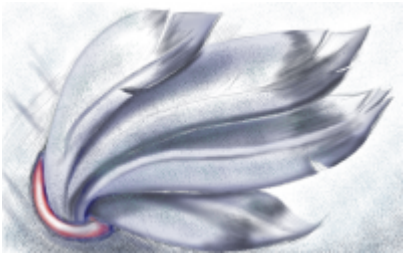
Dibujar una línea de varios segmentos	En la ventana de imagen, haga clic en el punto donde desee iniciar y finalizar cada segmento y haga doble clic para finalizar la línea.
Cambiar la transparencia	Escriba un valor en el cuadro **Transparencia** en la barra de propiedades.



Puede especificar el tipo de unión de las líneas: Esquinas con tope, Esquinas biseladas, Esquinas redondeadas o Esquinas en punta.

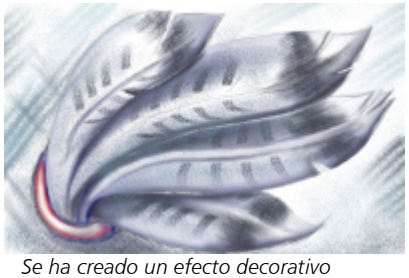
Pinceladas

Las herramientas de pintura permiten imitar una variedad de medios de pintura y dibujo. Por ejemplo, es posible aplicar pinceladas que imiten acuarelas, pasteles, rotuladores y plumas. De manera predeterminada, las pinceladas se añaden al objeto activo o al fondo. Las pinceladas también pueden representarse como objetos aislados. Si desea obtener información sobre objetos, consulte la sección "Crear objetos" en la página 412.

Pincel preestablecido	Pintura de una imagen
	
Aerógrafo	*El aerógrafo se utiliza para realizar el sombreado.*
	
Aerosol	*Se han salpicado colores para añadir textura.*



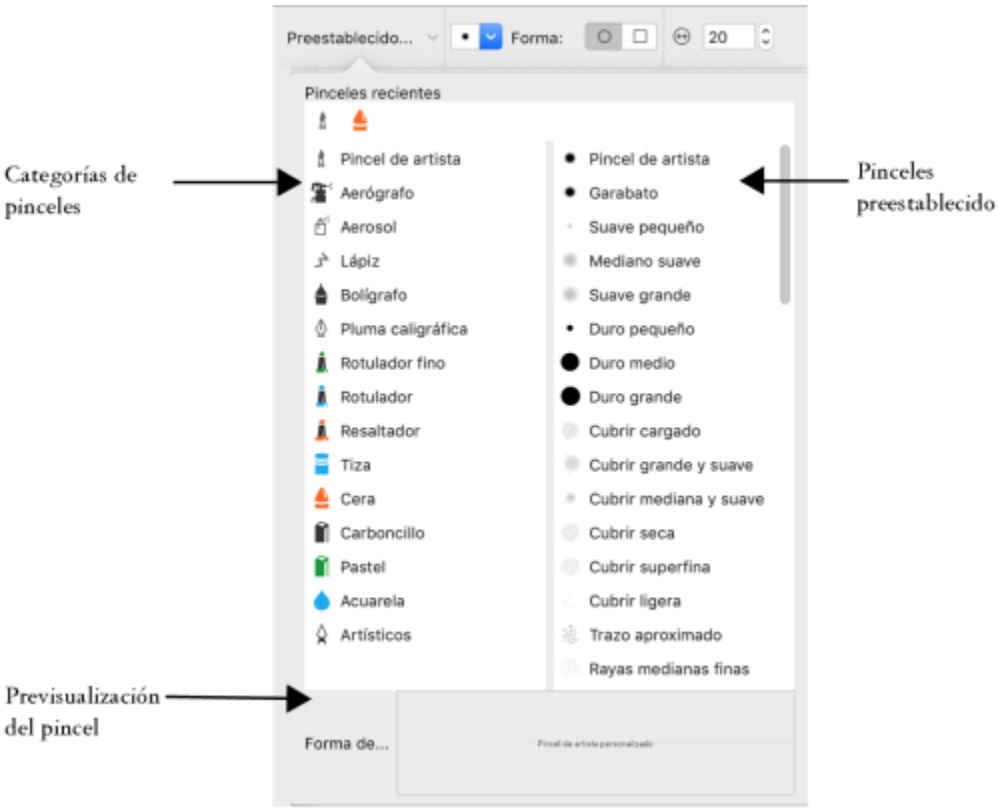
Pincel de pelo de camello



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

Elección de pinceles preestablecidos

La herramienta de pintura y el tipo de pincel elegidos determinan el aspecto de la pincelada en la imagen. Cuando se pinta con un pincel preestablecido, los atributos de pincel de la herramienta de pintura están predeterminados. Puede seleccionar un pincel preestablecido en el selector **Pincel**, que muestra todas las categorías de pinceles y los pinceles preestablecidos. Además, el selector **Pincel** proporciona una previsualización de la pincelada y plumilla. Asimismo, muestra los cinco pinceles usados más recientemente.



El selector Pincel permite ver una previsualización y seleccionar pinceles preestablecidos, que se organizan en categorías de pinceles.

Después de seleccionar un pincel preestablecido, puede cambiar su tamaño, forma, transparencia y fundido para adaptarlo a sus necesidades. Si usa una pluma o un lápiz gráfico, puede emplear su presión, inclinación, orientación y rotación para modificar el aspecto de la pincelada. Si desea obtener más información, consulte la sección "Uso de dispositivos y plumas sensibles a la presión" en la página 336.

Aplicación de pintura en colores y rellenos

El color de la pincelada depende del color principal actual, que aparece en el área de control de color. Para seleccionar un color principal, haga clic en una muestra de color de una paleta de colores. Si desea obtener más información sobre cómo elegir colores, consulte la sección "Elegir colores" en la página 202.

Además de pintar con color, puede aplicar imágenes y texturas pintando con relleno. También puede aplicar una pincelada a un trayecto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Aplicar pinceladas a trayectos" en la página 310.

Mezcla de colores

Los modos de fusión controlan la manera en que los colores de primer plano se mezclan con los colores de base. Los modos de fusión permiten combinar dichos colores de varias maneras para crear nuevos colores y efectos. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.

Para pintar con un pincel preestablecido

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

2 Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.
Para obtener una previsualización de un pincel, haga clic en él.

3 En el área de control de color de la caja de herramientas, haga doble clic en la muestra de color **Principal** y seleccione un color.

4 Desplácese por la ventana de imagen.

Si quiere limitar el pincel a una línea recta horizontal o vertical, mantenga presionada la tecla **Comando** mientras arrastra el ratón y presione la tecla **Mayús** para cambiar la dirección.

También es posible

Seleccionar el pincel preestablecido predeterminado en una categoría de pincel	Haga doble clic en una categoría de pincel.
Cambiar la forma del pincel	Elija una forma de pincel en el selector **Forma de la plumilla** de la barra de propiedades.
Cambiar el tamaño del pincel	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de la plumilla** de la barra de propiedades.
Cambiar la transparencia	Escriba un valor en el cuadro **Transparencia** en la barra de propiedades. Para ajustar de forma interactiva la transparencia de la pincelada, mantenga presionada la tecla **Option** y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón principal del ratón para que se muestre el deslizador de transparencia.
Cambiar el fundido	Escriba un valor en el cuadro **Fundido** de la barra de propiedades. Para cambiar de forma interactiva el fundido, mantenga presionada las teclas **Comando** + **Option**, y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón principal del ratón para que se muestre el deslizador de fundido.

La Barra de propiedades proporciona opciones para cambiar los atributos de un pincel preestablecido. Tras cambiar un atributo, el nombre del pincel cambia a **Pincel de artista personalizado**. Si desea obtener más información sobre los pinceles personalizados, consulte la sección "Pinceladas personalizadas" en la página 333.

También puede elegir un pincel preestablecido haciendo clic en una muestra de pincelada en el inspector **Medios artísticos**. Si el inspector **Medios artísticos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Medios artísticos**.

Puede seleccionar rápidamente una forma redonda o cuadrada para el pincel haciendo clic en el botón **Plumilla redonda** o **Plumilla cuadrada** de la barra de propiedades.

Para pintar con una muestra de color de una imagen

1. Haga clic en la herramienta **Cuentagotas**.
2. Haga clic en un color en la ventana de imagen.
3. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Clonar**.
4. Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione la categoría de pincel **Clonar desde relleno** y, a continuación, elija un pincel.
5. Desplácese por la ventana de imagen.

Para pintar con relleno

1. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno**.
2. En la barra de propiedades, elija un tipo de relleno.
3. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Clonar**.
4. Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.
5. Desplácese por la ventana de imagen.

Es posible pintar con cualquier tipo de relleno.

Para cambiar el modo de fusión

1. En la caja de herramientas, haga clic en una herramienta de pintura.
2. Elija un modo de fusión en el cuadro de lista **Modo de fusión** de la barra de propiedades.

Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.

Diseminar imágenes

En lugar de utilizar pincel, puede pintar con mapas de bits de pequeña escala a todo color. Por ejemplo, puede mejorar las imágenes de paisajes diseminando nubes sobre el cielo o vegetación en el suelo.

Corel PHOTO-PAINT incluye varias imágenes que pueden usarse para crear listas de diseminadores. Es posible cargar una lista de diseminador preestablecida, editar una lista preestablecida o crear una lista de diseminador guardando imágenes en una lista de imágenes. Puede editar las imágenes origen en cualquier momento.



En este ejemplo, se han diseminado mariposas alrededor de la rosa.

Para diseminar imágenes

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

2 Elija una lista de imágenes preestablecida en el cuadro de lista **Tipo de pincel** de la barra de propiedades.

3 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño** de la barra de propiedades.

4 Desplácese por la ventana de imagen.

También es posible

Elegir la secuencia de imágenes en la lista de diseminador	Elija una opción en el cuadro de lista **Secuencia de imágenes** de la barra de propiedades.
Cambiar la transparencia de las imágenes de la lista de diseminador	Escriba un valor en el cuadro **Transparencia** en la barra de propiedades. Para ajustar de forma interactiva la transparencia de la pincelada, mantenga presionada la tecla **Option** y haga clic en la ventana de imagen sin soltar el botón principal del ratón para que se muestre el deslizador de transparencia.
Especificar el número de imágenes diseminadas con cada aplicación del pincel	Escriba un valor en el cuadro **Imágenes por pincelada** de la barra de propiedades.

También es posible

Especificar la distancia entre pinceladas a lo largo de un trazo de pincel	Escriba un valor en el cuadro **Espaciado de la imagen** de la barra de propiedades.
Especificar la distancia entre pinceladas a lo largo de la anchura de una pincelada	Escriba un valor en el cuadro **Extensión** de la barra de propiedades.
Cambiar la velocidad a la que se desvanece la pintura en una pincelada	Escriba un valor en el cuadro **Fundir** en la barra de propiedades. Los valores negativos hacen que la pintura aparezca gradualmente, mientras que los negativos hacen que se desvanezca.

Para cargar una lista de imágenes

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Diseminador de imágenes**.
2 Haga clic en el botón **Explorar** de la barra de propiedades.
3 Elija la carpeta en la que esté almacenada la lista de imágenes.
4 Haga clic en el nombre del archivo deseado.
5 Haga clic en **Abrir**.

Para crear una lista de diseminador

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Diseminador de imágenes**.
2 Elija una lista de imágenes preestablecida en el cuadro de lista **Tipo de pincel** de la barra de propiedades.
3 Haga clic en el botón **Crear lista de diseminador** en la barra de propiedades.
4 En el cuadro de diálogo **Crear lista de diseminador**, especifique el contenido de la lista de diseminador.

Para crear una lista de imágenes a partir de objetos seleccionados

1 Utilice la herramienta **Selección** para seleccionar los objetos que desee utilizar como imágenes origen.
2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Diseminador de imágenes**.
3 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Guardar como lista de imágenes** y haga clic en **Guardar objetos como lista de imágenes**.
4 Elija la carpeta en la que desee almacenar la lista de imágenes.
5 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.

Para crear una lista de imágenes a partir de una imagen

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Diseminador de imágenes**.
2 En la barra de propiedades, haga clic en el botón **Guardar como lista de imágenes** y en **Guardar documento como lista de imágenes**.
3 Escriba valores en los cuadros apropiados:
- **Imágenes por fila**: permite especificar el número de mosaicos horizontales de la lista de imágenes.
- **Imágenes por columna**: permite especificar el número de mosaicos verticales de la lista de imágenes.
- **Número de imágenes**: permite especificar el número de imágenes que desea incluir en la lista.

4 Haga clic en **Aceptar**.

5 Elija la carpeta en la que desee almacenar la lista de imágenes.

6 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.

Para editar una imagen origen

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

2 En el inspector **Configuración de pincel**, haga clic en el botón de menú lateral y, a continuación, en **Editar lista de imágenes actual**.

Si el inspector **Configuración de pincel** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**.

3 Edite la imagen origen.

Si desea sobrescribir la última versión de la lista de imágenes, haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar como** y después en **Guardar** en el cuadro de diálogo **Guardar una imagen en el disco**.

Si edita una lista de imágenes, debe volver a cargarla en la herramienta **Diseminador de imágenes** para activar los cambios.

Patrones simétricos y órbitas

Corel PHOTO-PAINT ofrece herramientas para crear patrones simétricos y órbitas.

Cómo pintar patrones simétricos

Es posible pintar patrones simétricos en una imagen utilizando el modo de simetría de pincel radial o de reflejo. Cuando pinta en modo radial, varias plumillas satélite, llamadas puntos satélite, crean pinceladas alrededor de un punto central. En modo de reflejo, se crea una pincelada idéntica en el plano horizontal, en el vertical o en los dos.

Puede usar las siguientes herramientas para pintar patrones simétricos:

Herramientas de pincel

- Herramienta **Pintar**
- Herramienta **Diseminador de imágenes**
- Herramienta **Pincel deshacer**
- Herramienta **Pincel de reemplazar color**

Herramientas de retoque

- Herramienta **Clonar**

Otras herramientas

- Herramienta **Efecto**
- Herramienta **Borrador**



Herramienta **Clon corrector**

Cómo pintar con órbitas

Es posible crear efectos en espiral pintando imágenes con órbitas. Las órbitas son trayectos circulares que giran alrededor de un punto central. Con las órbitas se pueden pintar espirales, ranuras y anillos. Por ejemplo, es posible dibujar una sola espiral y ajustar el tamaño y la cercanía de las espiras. También puede cambiar el tamaño de las espiras para crear segmentos redondeados denominados ranuras o aumentar el número de órbitas para generar anillos.

Para pintar patrones simétricos

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

2 Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.

3 Haga clic en el botón **Simetría** de la barra de herramientas.

4 En la barra **Simetría**, haga clic en uno de los siguientes botones:

- Simetría radial : permite añadir puntos satélite en intervalos a lo largo del radio de una plumilla de pincel. Escriba un valor en el cuadro **Puntos radiales** para especificar el número de puntos satélite.
- Reflejar simetría : permite crear una pincelada idéntica en el plano horizontal o vertical de una imagen. Haga clic en el botón **Reflejo horizontal** , en el botón **Reflejo vertical** o en los dos.

5 Haga clic en el botón **Establecer centro de simetría** y después en la imagen, para situar el punto central de la simetría.

6 Desplácese por la ventana de imagen.



Haga clic en el botón **Finalizar** de la barra **Simetría** para desactivar el modo de simetría de pincel.

Para pintar con órbitas

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

2 Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.

3 Haga clic en el botón **Órbitas** de la barra de propiedades.

4 Haga clic en la barra **Órbitas** del inspector **Configuración de pincel**.

Si el inspector **Configuración de pincel** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**.

5 Escriba un valor en uno de los cuadros siguientes:

- **Número de órbitas**: permite especificar el número de órbitas que se distribuyen alrededor del centro de una pincelada. Utilice un valor entre 1 y 128. Utilice los valores más bajos para las espirales y los más altos para los anillos.
- **Radio**: permite especificar la distancia entre el centro de la pincelada y las órbitas. Utilice un valor entre 1 y 999. Una plumilla más pequeña requiere valores más altos.
- **Velocidad de rotación**: permite especificar la velocidad con la que las órbitas giran alrededor de la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100. Los valores más altos reducen la distancia entre las espiras.
- **Velocidad de aumento**: permite especificar la velocidad con la que las órbitas se desplazan hacia el centro de la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100. Los valores más altos aumentan la frecuencia de la variación de tamaño.
- **Cantidad de aumento**: permite especificar la distancia que recorren las órbitas cuando giran hacia el centro de la pincelada. Utilice un valor entre 0 y 100. Los valores más altos aumentan la variación de tamaño y crean burbujas encadenadas.

6 Desplácese por la ventana de imagen.

Para ocultar o mostrar el punto alrededor del cual giran las órbitas, haga clic en el botón **Incluir centro**  de la barra **Órbitas**, en el inspector **Configuración de pincel**.

Repetir pinceladas

Es posible guardar una pincelada y después volver a aplicarla a la misma imagen o a otras. También puede repetir una pincelada a lo largo del borde de un trayecto o de una máscara. Si desea obtener más información sobre la aplicación de pinceladas a un trayecto, consulte la sección "Aplicar pinceladas a trayectos" en la página 310.

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

Para guardar una pincelada

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .
2 Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.
3 Haga clic en **Editar** ▸ **Repetir pincelada**.
4 En el cuadro de diálogo **Repetir trazo**, haga clic en la flecha de menú lateral **Trazo** y después en **Añadir trazo de última herramienta**.
5 Elija la carpeta en la que desea guardar la pincelada.
6 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.

Para aplicar una pincelada guardada

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .
2 Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.
3 Haga clic en **Editar** ▸ **Repetir pincelada**.
Si aparecen dos opciones de menú llamadas **Repetir pincelada**, haga clic en la segunda.
4 Elija una macro en el cuadro de lista **Trazo**.
5 Haga clic en la ventana de imagen para aplicar la pincelada.

Si quiere aplicar más de una pincelada, continúe haciendo clic.

Para editar una búsqueda guardada

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .
2 Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.
3 Haga clic en **Editar** ▸ **Repetir pincelada**.
Si aparecen dos opciones de menú llamadas **Repetir pincelada**, haga clic en la segunda.
4 En el cuadro de diálogo **Repetir trazo**, elija una pincelada guardada en el cuadro de lista **Trazo**.
5 En el cuadro de diálogo **Repetir trazo**, modifique los atributos que desee.
6 Haga clic en la ventana de imagen para aplicar la pincelada.

Pinceladas personalizadas

Es posible crear un pincel personalizado mediante la modificación de sus atributos. Una vez creado el pincel personalizado, puede guardarlo y volver a utilizarlo.

Propiedades de plumilla

La forma de un pincel la determina la plumilla de pincel. Puede modificar las formas de plumilla preestablecidas o crear una plumilla a partir de un área editable y después guardarla. Los atributos de plumilla que puede ajustar son:

- **Transparencia**: permite especificar el grado de transparencia de la plumilla.
- **Rotación/Dirección**: le permite especificar el ángulo de rotación de la plumilla. Puede usar un valor entre 0 y 360. Si activa la orientación de la pluma, este valor determina el inicio del ángulo de rotación. A medida que gire la pluma o el lápiz gráfico, se irán añadiendo valores al ángulo de inicio de rotación a fin de determinar la rotación total de la plumilla del pincel.
- **Suavidad**: le permite especificar en qué medida se aplana la plumilla. El valor predeterminado de 0 no aplana la plumilla del pincel. Si activa la inclinación de la pluma, el valor de suavidad determina la suavidad de inicio de la plumilla. A medida que inclina la pluma, la suavidad de la plumilla varía.
- **Alargamiento**: le permite alargar la plumilla del pincel. Puede usar un valor entre 1 y 999 para la distancia de alargamiento. Con el valor predeterminado de 0, el alargamiento está desactivado. La dirección en la que se alarga la plumilla del pincel se determina mediante el valor del cuadro **Rotación/Dirección**, así como por la orientación y la rotación del lápiz gráfico. Por ejemplo, un valor de 0 en el cuadro **Rotación/Dirección** alarga la plumilla del pincel completamente en vertical. Solo es posible usar el alargamiento o solo la suavidad, pero no ambos valores al mismo tiempo.
- **Suavizar borde**: permite especificar la transparencia y la anchura de los bordes de la plumilla.

Atributos de trazo

Los atributos de trazo que puede ajustar son:

- **Suavizado**: permite especificar un valor para suavizar el trazo cuando el ratón se desplaza con rapidez. Cuanto más alto sea el valor, más redonda será la curva.
- **Fundir**: le permite especificar la intensidad del efecto de desvanecimiento de la pincelada. Cuanto más alto sea el valor, más corta será la pincelada, es decir, antes se quedará sin pintura. Un valor negativo produce el efecto de aparición gradual.

Atributos de pincelada

Los atributos de pincelada que puede ajustar son:

- **Número de pinceladas**: le permite especificar el número de toques de pincelada.
- **Espaciado**: le permite especificar la cantidad de espacio que debe existir entre toques de pincelada. Un valor de 1 produce una línea continua. Un valor superior separa las pinceladas del trazo.
- **Extensión**: permite especificar la distancia que debe existir entre pinceladas a lo largo de la anchura del trazo del pincel. Cuanto más alto sea el valor, más gruesa será la pincelada.
- **Matiz**: permite especificar la variación de matiz de la pincelada.
- **Saturación**: permite especificar la variación de saturación de la pincelada.
- **Luminosidad**: permite especificar la variación de luminosidad de la pincelada.

Textura de pincel

Con la carga de una textura de pincel preestablecida se tiene acceso a opciones de diseño adicionales. Los atributos de textura que puede ajustar son:

- **Textura de pincel**: le permite especificar cuanta textura se aplica a la pincelada.
- **Textura de borde**: permite especificar en qué medida se aplica la textura a los bordes de la pincelada. El cuadro **Textura de borde** solo está disponible si la plumilla tiene un borde suave.
- **Sangría**: permite especificar en qué medida se diluyen las pinceladas en todo el trazo. Si se especifica un valor en **Mantener color**, quedan trazos de pintura en toda la pincelada.
- **Mantener color**: permite especificar en qué medida aparecen trazos del color de pintura en una pincelada que tenga un valor de sangría especificado.

Variación de color

Los atributos de color que puede ajustar son:

- **Rango de matiz**: permite especificar el grado de variación de matiz de la pincelada.
- **Velocidad de matiz**: permite especificar la rapidez con que cambia el valor de matiz.
- **Rango de saturación**: permite especificar el grado de variación de saturación de la pincelada.

- **Velocidad de saturación**: permite especificar la rapidez con que cambia el valor de saturación.
- **Rango de luminosidad**: permite especificar el grado de variación de luminosidad de la pincelada.
- **Velocidad de luminosidad**: permite especificar la rapidez con que cambia el valor de luminosidad.

Para crear un pincel personalizado

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

2 Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.

3 Elija un pincel preestablecido en el cuadro de lista **Tipo de pincel** de la barra de propiedades.

4 En el inspector **Configuración de pincel**, desplace el deslizador **Tamaño**.

Si el inspector **Configuración de pincel** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**.

5 En el inspector **Configuración de pincel**, haga clic en la flecha hacia abajo de cualquiera de las barras siguientes y especifique valores para los atributos que desee:
   - **Propiedades de plumilla**
   - **Atributos de trazo**
   - **Atributos de pincelada**
   - **Textura de pincel**
   - **Variación de color**

También es posible

Añadir una plumilla personalizada al selector Forma de la plumilla	Haga clic en el botón **Opciones de plumilla** de la barra **Propiedades de plumilla** y después en **Añadir plumilla actual**.
Guardar un pincel personalizado	Haga clic en la flecha de menú lateral del inspector **Configuración de pincel** y haga clic en **Guardar pincel**. Escriba un nombre de archivo en el cuadro de diálogo **Guardar pincel**.

Para crear una plumilla de pincel a partir de un área editable

1 Defina un área editable.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .

3 Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.

4 En el inspector **Configuración de pincel**, haga clic en el botón **Opciones de plumilla** en la barra **Propiedades de plumilla**.

Si el inspector **Configuración de pincel** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**.

5 Haga clic en **Crear a partir del contenido de la máscara**.

6 Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de plumilla**.

Para cargar una textura de pincel preestablecida

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

2 Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.

3 En la inspector **Configuración de pincel**, haga clic en el botón **Cargar textura** de la barra **Textura de pincel**.

Si el inspector **Configuración de pincel** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**.

4 Seleccione una textura o haga clic en **Más** para localizar el archivo de textura que desee usar.

5 Haga doble clic en el nombre del archivo.

6 En el inspector **Configuración de pincel**, haga clic en la flecha hacia abajo de la barra **Textura de pincel** y escriba un valor comprendido entre 0 y 100 en cualquiera de los cuadros siguientes:

- **Textura de pincel**: permite ajustar la cantidad de textura aplicada a una pincelada.
- **Textura de borde**: permite ajustar la cantidad de textura aplicada al borde de una pincelada.

Uso de dispositivos y plumas sensibles a la presión

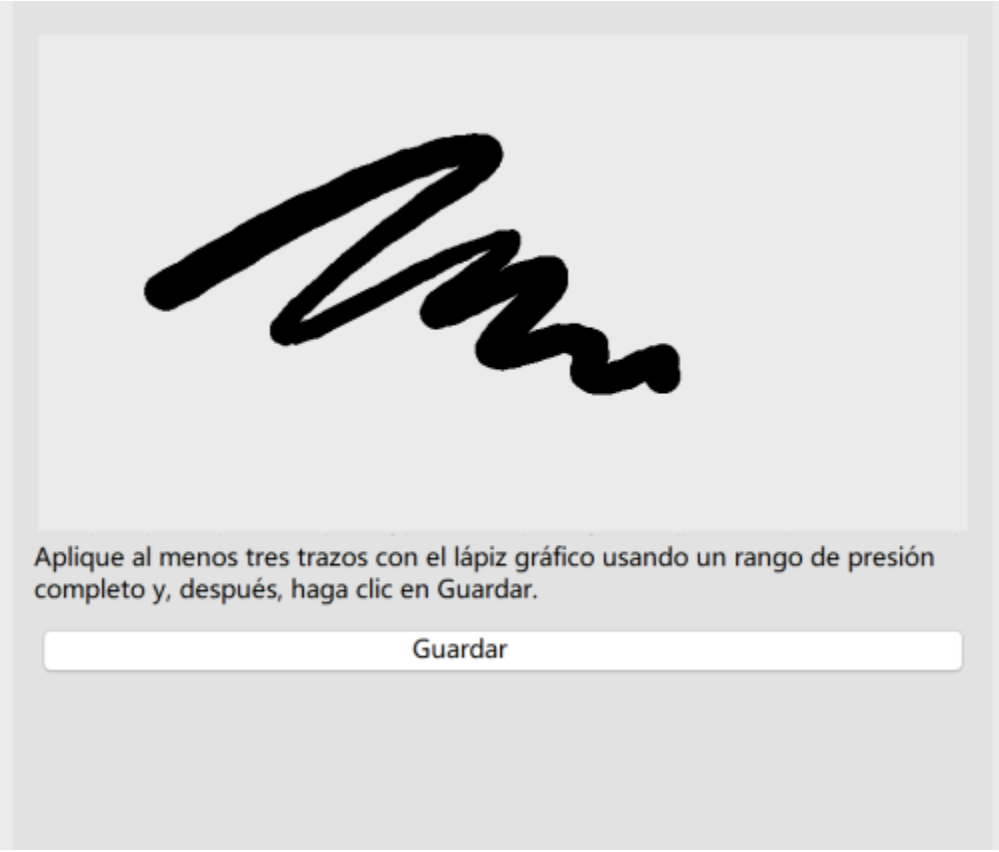
Las siguientes herramientas de Corel PHOTO-PAINT le permiten utilizar la presión, la inclinación, la orientación y la rotación de su pluma sensible a la presión o el lápiz gráfico: efectos, retoque, pintura y la herramienta **Borrador**. Tenga presente que solo podrá usar la inclinación y la orientación de la pluma si esta o el lápiz gráfico admiten esas funciones.

Asimismo, las herramientas líquidas de Corel PHOTO-PAINT admiten la presión de la pluma.

Configuración de presión y de pluma

La presión que se aplica con el lápiz gráfico en la tableta determina el tamaño, la opacidad y otros atributos del trazo.

Si utiliza una tableta o lápices gráficos sensibles a la presión, la cantidad de presión que ejerza determinará el grosor de sus trazos. Cada persona emplea una fuerza o presión diferentes en cada trazo y puede definir la aplicación para que reconozca su trazo; para ello, ajuste la configuración de la pluma. Una configuración de la pluma adecuada resulta muy útil, sobre todo si ejerce poca presión. Si un trazo ligero no deja ninguna marca, ajuste la configuración de la pluma para aumentar la sensibilidad de herramientas específicas. Si hay cambios bruscos en el grosor de sus pinceladas, tiene que ajustar la configuración de la pluma en la página **Configuración de pluma** del cuadro de diálogo **Preferencias**.. Puede guardar la configuración de pluma como ajustes preestablecidos para utilizarlos posteriormente.



Puede ajustar la configuración de la pluma para que reconozca su trazo.

Inclinación, orientación y rotación

La inclinación de la pluma puede ayudarle a variar la suavidad de la plumilla y otros atributos del pincel. La orientación de la pluma le permite usar la dirección en la que se inclina el lápiz para variar la rotación de la plumilla y otros atributos del pincel. La rotación de la pluma le permite usar la orientación del lápiz en su eje longitudinal para variar la rotación de la plumilla y otros atributos del pincel.

Asignación de herramientas a plumas

Es posible asignar una herramienta diferente a cada pluma sensible a la presión y borrador disponibles con la tableta y lápiz gráficos. También puede establecer atributos de la pluma, como el rango de presión, la transparencia, el matiz, la saturación, la luminosidad, la sangría, etc. Algunos atributos de la pluma sensible a la presión se establecen en porcentajes y otros en ángulos; el tamaño se define en píxeles. Los valores positivos incrementan el atributo de la herramienta de pincel al aumentar la presión de la pluma, lo que produce un efecto más pronunciado. Los valores negativos hacen que el atributo de pincel sea menos pronunciado al añadir presión.

Los atributos de la pluma sensible a la presión pueden guardarse para uso futuro al guardar un pincel personalizado. Si desea obtener más información sobre los pinceles personalizados, consulte la sección "Pinceladas personalizadas" en la página 333.

Activación y desactivación de las características de la pluma

Cuando se desactivan la presión, la inclinación, la orientación y la rotación de la pluma o del lápiz gráfico, estas funciones no tienen efecto sobre el aspecto de las pinceladas En su lugar, la aplicación utiliza valores fijos para establecer los atributos del pincel.



Controles de izquierda a derecha: presión, inclinación, orientación y rotación de la pluma. Puede acceder a los controles de la pluma desde la barra de propiedades cuando use una herramienta de pincel que admita estas funciones.

Para ajustar la configuración de pluma

1 Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2 Haga clic en **Configuración de pluma**.
3 Realice tres trazos aplicando distintos niveles de presión.

Para guardar los ajustes como predeterminados, haga clic en **Guardar**.

Corel PHOTO-PAINT configura de forma automática numerosos lápices gráficos sensibles a la presión.

Para asignar una herramienta al borrador de la pluma sensible a la presión

1 En el inspector **Configuración de pincel**, haga clic en el botón **Opciones de borrador** de la barra **Configuración de pluma**.

Si el inspector **Configuración de pincel** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**.

2 Haga clic en una herramienta.

Para establecer los atributos de una pluma o un lápiz gráfico sensible a la presión

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .
2 Abra el selector **Pincel** de la barra de propiedades, seleccione una categoría de pincel y, a continuación, elija un pincel.
3 En el inspector **Configuración de pincel**, haga clic en la flecha del menú lateral de la barra **Configuración de pluma**.

Si el inspector **Configuración de pincel** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Configuración de pincel**.

4 Escriba valores en los cuadros apropiados:
- **Rango de presión**: permite especificar la presión. Utilice un valor entre -999 y 999.

- **Opacidad**: permite ajustar la transparencia de la pincelada. Los valores positivos o negativos no tienen efecto si la transparencia de la herramienta está definida en 0 o en el máximo valor. Utilice un valor entre -99 y 100.
- **Suavizar borde**: permite especificar la anchura del borde transparente a lo largo de una pincelada. Utilice un valor entre -99 y 100.
- **Matiz**: permite cambiar el matiz del color de pintura en el espectro de colores hasta el grado especificado.
- **Saturación**: representa la variación máxima de la saturación del color de pintura. Utilice un valor entre -100 y 100.
- **Luminosidad**: representa la variación máxima de la luminosidad del color de pintura. Utilice un valor entre -100 y 100.
- **Textura**: permite especificar la cantidad de textura visible de la herramienta de pintura actual. Utilice un valor entre -100 y 100.
- **Sangría**: permite especificar la velocidad con la que una pincelada se queda sin pintura. Utilice un valor entre -100 y 100.
- **Mantener color**: funciona conjuntamente con el valor de sangría y permite ajustar los restos de pintura que quedan en toda la pincelada. Utilice un valor entre -100 y 100.

5 Arrastre la pluma variando la cantidad de presión aplicada a la tableta para comprobar los atributos.



Si el lápiz gráfico o la pluma admiten la inclinación, la orientación y la rotación, estas funciones también pueden contribuir a variar los atributos del pincel.

Para activar o desactivar la presión del lápiz gráfico

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

2 Haga clic en el botón **Presión del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.



Si está activada, la presión de la pluma varía el tamaño de la plumilla del pincel. El tamaño máximo se establece en el cuadro **Tamaño de la plumilla** de la barra de propiedades.

Para activar o desactivar la inclinación de la pluma

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

2 Haga clic en el botón **Inclinación del lápiz gráfico** en la barra de propiedades.



Si está activada, la inclinación de la pluma varía la suavidad de la plumilla del pincel. Puede especificar un valor de suavidad de inicio en la sección **Propiedades de plumilla** del inspector **Configuración de pincel**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Propiedades de plumilla" en la página 334.

Para activar o desactivar la orientación de la pluma

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

2 Haga clic en el botón **Orientación del lápiz gráfico** de la barra de propiedades.



Si está activada, la orientación de la pluma varía la rotación de la plumilla del pincel. Puede especificar un ángulo de rotación inicial en la sección **Propiedades de plumilla** del inspector **Configuración de pincel**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Propiedades de plumilla" en la página 334.

Para activar o desactivar la rotación de la pluma

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

2 Haga clic en el botón **Rotación de la pluma** de la barra de propiedades.

Si está activada, la rotación de la pluma varía la rotación de la plumilla del pincel. Puede especificar el ángulo de rotación inicial en la sección **Propiedades de plumilla** del inspector **Configuración de pincel**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Propiedades de plumilla" en la página 334.

Modos de fusión

En los equipos informáticos los colores tienen valores numéricos; los modos de fusión permiten ejecutar cálculos matemáticos con dichos valores de color. Los modos de fusión combinan un color origen con un color base en la imagen para generar un nuevo color o efecto, llamado color resultante. En algunos programas, los modos de fusión se llaman "modos de mezcla".

En el caso de las herramientas de pintura, los modos de fusión alteran la manera de combinar pinceladas con la imagen. En el caso de los objetos, los modos de fusión alteran la manera en que los colores de un objeto se combinan con el fondo del objeto o con objetos subyacentes.

Modo de fusión	
	**Normal**: sustituye el color base por el color origen. Es el modo de fusión predeterminado.
	**Añadir**: suma los valores de los colores origen y base.
	**Sustraer**: suma los valores de los colores origen y base y resta 255 al resultado. Dado que este modo de fusión trata los canales de color como sustractivos el color resultante nunca es más claro que el color base. Por ejemplo, al pintar con azul sobre blanco se obtiene azul y al pintar con azul sobre negro se obtiene negro.
	**Diferencia**: resta el valor del color origen al del color base y aplica el valor absoluto del resultado. Si el valor del color origen actual es 0, el color base no cambia.
	**Multiplicar**: multiplica los valores de los colores origen y base y divide el resultado por 255. A menos que pinte con blanco, el resultado será siempre más oscuro que el color base original. Multiplicar el negro por cualquier color produce negro. La multiplicación de blanco por cualquier otro color deja el color intacto.

Modo de fusión



Dividir: divide el valor del color base entre el valor del color origen y asegura un resultado inferior o igual a 255.



Si más claro: sustituye el color base por el color origen cuando éste es más claro que el color base.



Si más oscuro: aplica el color origen al color base cuando el primero es más oscuro que el segundo.



Texturizar: convierte el color origen en escala de grises y multiplica el valor de escala de grises por el valor del color base.



Color: utiliza los valores de matiz y saturación del color origen y el valor de luminosidad del color base para crear el resultado. Este modo de fusión produce el efecto contrario al que se consigue con el de **Luminosidad**.



Matiz: utiliza el valor de matiz del color origen y los valores de saturación y luminosidad del color base para crear el color resultante.



Saturación: utiliza el valor de saturación del color origen y los valores de luminosidad y matiz del color base para crear el color resultante.



Luminosidad: utiliza el valor de luminosidad del color origen y los valores de matiz y saturación del color base para crear el color resultante. Este modo de fusión produce el efecto contrario al que se consigue con el de **Color**.



Invertir: crea un color resultante utilizando el color complementario del color origen. Este modo invierte el valor del color origen actual y lo aplica al color base. Si el valor del color origen es 127, el color no cambia, ya que este valor corresponde al centro del espectro de colores.



AND lógico: aplica la fórmula algebraica booleana AND a los valores de los colores origen y base.

Modo de fusión



OR lógico: aplica la fórmula algebraica booleana OR a los valores de los colores origen y base.



XOR lógico: aplica la fórmula algebraica booleana XOR, o de exclusión, a los valores de los colores origen y base.



Detrás: aplica el color origen a las áreas de imagen transparentes. El efecto es similar a mirar a través de las áreas claras y sin plata de un negativo de 35 mm.



Pantalla: invierte los valores de los colores origen y base, los multiplica y a continuación invierte el resultado. El color resultante siempre es más claro que el color base.



Superposición: multiplica o filtra el color origen en función del valor del color base.



Luz suave: aplica una luz suave y difusa al color base.



Luz fuerte: aplica una luz intensa y directa al color base.



Aclarar color: simula una técnica fotográfica llamada subexposición, que aclara las áreas de imagen al reducir la exposición.



Oscurecer color: simula una técnica fotográfica llamada sobreexposición, que oscurece las áreas de imagen al aumentar la exposición.



Rojo: aplica el color origen al canal rojo de una imagen RGB. Este modo de fusión solo está disponible cuando la imagen activa es RGB.



Verde: aplica el color origen al canal verde de una imagen RGB. Este modo de fusión solo está disponible cuando la imagen activa es RGB.

Modo de fusión



Azul: aplica el color origen al canal azul de una imagen RGB. Este modo de fusión solo está disponible cuando la imagen activa es RGB.



Cian: aplica el color origen al canal cian de una imagen CMYK. Este modo de fusión solo está disponible cuando la imagen activa es CMYK.



Magenta: aplica el color origen al canal magenta de una imagen CMYK. Este modo de fusión solo está disponible cuando la imagen activa es CMYK.



Amarillo: aplica el color origen al canal amarillo de una imagen CMYK. Este modo de fusión solo está disponible cuando la imagen activa es CMYK.



Negro: aplica el color origen al canal negro de una imagen CMYK. Este modo de fusión solo está disponible cuando la imagen activa es CMYK.

Además, el modo de fusión **Cruzar** está disponible para objetos agrupados. El modo de fusión **Cruzar** permite que los modos de fusión de objetos individuales de un grupo afecten al modo en que su colores se mezclan con objetos subyacentes. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modos de fusión para objetos agrupados" en la página 427.

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Aplicar efectos especiales

Corel PHOTO-PAINT proporciona filtros de efectos especiales que permiten aplicar una gran variedad de transformaciones a las imágenes de forma no destructiva. Por ejemplo, es posible transformar las imágenes para simular dibujos, pinturas, aguafuertes o arte abstracto.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Operaciones con efectos especiales" (página 343)
- "Estilos preestablecidos" (página 351)
- "Color y efectos de tono" (página 352)
- "Efectos bisel" (página 352)
- "Efecto Desenfoque Bokeh" (página 353)
- "Efectos Mancha luminosa" (página 354)
- "Efectos de iluminación" (página 355)
- "Marcos de fotos" (página 356)
- "Administrar filtros de conexión" (página 357)

Operaciones con efectos especiales

Los efectos especiales de Corel PHOTO-PAINT permiten cambiar el aspecto de una imagen. Es posible aplicar un efecto a toda la imagen u objeto, o utilizar una máscara o una lente para transformar únicamente parte de la imagen.





Ejemplos de efectos aplicados a una imagen. Arriba (izquierda a derecha): imagen original, efecto Relieve, efecto artístico Cubista, efecto creativo Azulejo y efecto de distorsión Pixelar. Abajo (izquierda a derecha): efecto Añadir ruido, efecto Zoom, efecto de transformación del color Solarizar, efecto de contorno Detectar bordes y efecto Perfilar

Categorías de efectos

Los efectos se organizan en las siguientes categorías:

Categoría	Descripción
Efectos 3D	Permiten crear una ilusión de profundidad. Entre los efectos se incluyen "Rotación 3D" en la página 359, "Efecto bisel" en la página 360, "Cilindro" en la página 360, "Relieve" en la página 361, "Vidrio" en la página 361, "Plegado de esquina" en la página 362, "Apretar/Golpear" en la página 362, "Esfera" en la página 362, "Repujado" en la página 363 y "Zigzag" en la página 363.
Trazos artísticos	Permiten aplicar técnicas de pintura a mano. Entre los efectos se incluyen "Carboncillo" en la página 364, "Cera Conté" en la página 364, "Cera" en la página 365, "Cubista" en la página 365, "Pinceladas" en la página 366, "Impresionista" en la página 366, "Espátula" en la página 366, "Pasteles" en la página 367, "Pluma y tinta" en la página 367, "Puntillista" en la página 368, "Raspador" en la página 368, "Tableta de esbozo" en la página 368, "Acuarela" en la página 369, "Marcador de agua" en la página 369 y "Papel ondulado" en la página 370..
Desenfoque	Permite desenfocar una imagen para simular movimiento, moteado o cambio gradual. Entre los efectos se incluyen "Ajustar desenfoque" en la página 370, "Suavizado direccional" en la página 370, "Fundido" en la página 371, "Desenfoque gaussiano" en la página 371, "Motear" en la página 372, "Paso bajo" en la página 372, "Desenfoque de movimiento" en la página 373, "Desenfoque radial" en la página 373, "Desenfoque inteligente" en la página 374, "Desenfoque Bokeh" en la página 373, "Uniforme" en la página 374, "Apagar" en la página 375 y "Zoom" en la página 375.

Categoría	Descripción
Cámara	Permite simular los efectos que producen diversas lentes de cámara. Entre los efectos se incluyen "Colorear" en la página 375, "Ruido difuso" en la página 376, "Filtro fotográfico" en la página 377, "Mancha luminosa" en la página 376, "Efectos de iluminación" en la página 377, "Tono sepia" en la página 378, "Filtro de foco" en la página 378 y "Máquina del tiempo" en la página 378, que permite aplicar a las imágenes el aspecto que tenían determinados estilos fotográficos populares del pasado.
Transformación de color	Permite crear ilusiones fotográficas por medio de sustituciones y reducción de color. Entre los efectos se incluyen "Planos de bits" en la página 379, "Medios tonos" en la página 380, "Psicodélico" en la página 380 y "Solarizar" en la página 381.
Silueta	Permite realzar y mejorar los bordes de una imagen. Entre los efectos se incluyen "Detectar bordes" en la página 381, "Buscar bordes" en la página 382, "Trazar silueta" en la página 382 y "Ecualización local" en la página 383.
Corrección	Permite eliminar pequeñas imperfecciones y aumentar la nitidez de las imágenes. Entre los efectos se incluyen "Polvo y arañazos" en la página 383 y "Desperfilado adaptable" en la página 399.
Creativo	Permite aplicar diversas texturas y formas a una imagen. Entre los efectos se incluyen "Estilo artístico" en la página 384, "Cristalizar" en la página 385, "Tela" en la página 386, "Marco" en la página 386, "Bloque de cristal" en la página 387, "Azulejo" en la página 387, "Dispersión" en la página 388, "Cristal ahumado" en la página 388, "Vidriera" en la página 388, "Viñeta" en la página 389 y "Vórtice" en la página 389.
Personalizado	Permite aplicar un amplio abanico de efectos a la imagen. Por ejemplo, puede añadir textura y patrones a una imagen (efecto Mapa de protuberancias). Entre los efectos se incluyen "Paso de banda" en la página 390, "Mapa de protuberancias" en la página 390 y "Definido por el usuario" en la página 391.
Distorsionar	Permite distorsionar las superficies de la imagen. Entre los efectos se incluyen "Bloques" en la página 391, "Desplazar" en la página 392, "Malla" en la página 392, "Descentrar" en la página 392, "Pixelar" en la página 393, "Rizado" en la página 393, "Abultar" en la página 394, "Remolino" en la página 394, "Mosaico" en la página 394, "Pintura húmeda" en la página 395, "Torbellino" en la página 395 y "Viento" en la página 396.
Ruido	Permite modificar el granulado de una imagen. Entre los efectos se incluyen "Ajustar ruido" en la página 398, "Añadir ruido"

Categoría	Descripción
	en la página 396, "Ruido estéreo en 3D" en la página396, "Maximum" en la página 397, "Medio" en la página 397, "Mínimo" en la página 398, "Quitar muaré" en la página 398 y "Quitar ruido" en la página 399.
Perfilar	Permite añadir un efecto de perfilado para enfocar y marcar los bordes. Entre los efectos se incluyen "Desperfilado adaptable" en la página 399, "Perfilado direccional" en la página 400, "Paso alto" en la página 400, "Perfilar" en la página 401 y "Desperfilar máscara" en la página 401.
Textura	Permite añadir textura a una imagen simulando diversas superficies, como adoquín, piel de elefante, plástico y escultura en relieve. Entre los efectos se incluyen "Pared de ladrillos" en la página 402, "Burbujas" en la página 402, "Lienzo" en la página 402, "Adoquín" en la página 403, "Piel de elefante" en la página 403, "Aguafuerte" en la página 404, "Plástico" en la página 404, "Pared de yeso" en la página 404, "Escultura en relieve" en la página 405, "Mosquitero" en la página 405, "Piedra" en la página 406 y "Pintura de base" en la página 406.
Transformar	Permite ajustar el color y el tono de una imagen. Entre los efectos se incluyen "Desentrelazar" en la página 406, "Invertir colores" en la página 407, "Posterizar" en la página 407 y "Umbral" en la página 408.
Filtros de conexión	Permite utilizar un filtro de otro fabricante para aplicar efectos a los mapas de bits en Corel PHOTO-PAINT. Un filtro de conexión instalado aparece en la parte inferior del menú **Efectos**.

Algunos efectos solo admiten imágenes RGB. Si una imagen está en un modo de color no compatible, la aplicación convierte la imagen a modo RGB (24 bits).

Para explorar los efectos que están disponibles en la aplicación, consulte la sección "Categorías de efectos especiales" en la página 359.

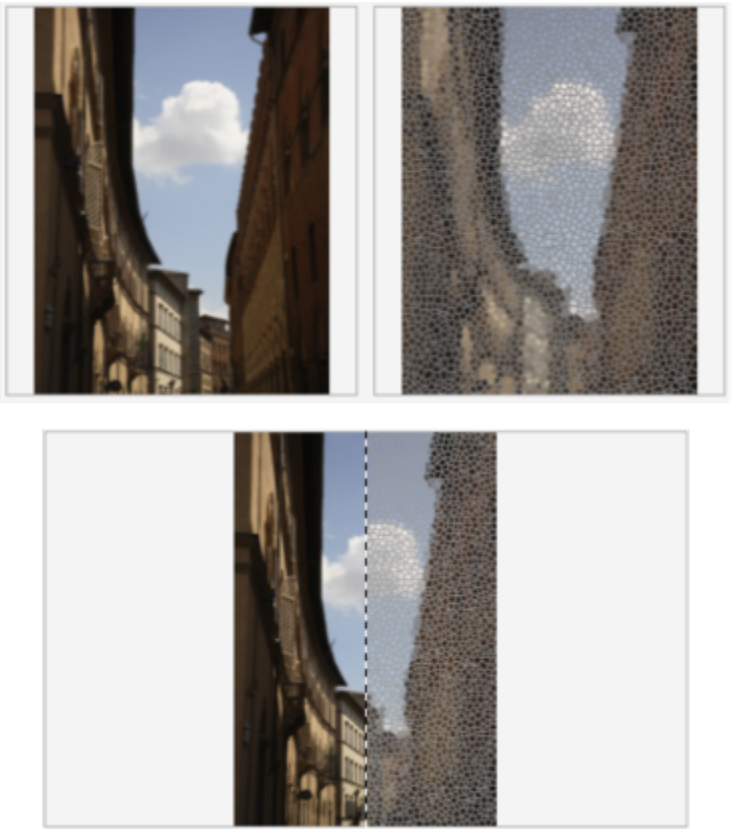
Edición no destructiva

Corel PHOTO-PAINT le permite aplicar efectos de forma no destructiva. Al aplicar un efecto no destructivo, la imagen original no se ve afectada; Corel PHOTO-PAINT guarda los cambios por separado, así que puede editar, eliminar, mostrar u ocultar y volver al objeto o a la imagen original en cualquier momento. Puede aplicar efectos no destructivos desde el inspector **Efectos** (**Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**) o el botón **Añadir efecto** en el inspector **Objetos** (**Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**).

Personalización de efectos

Antes de aplicar un efecto, puede personalizarlo. Por ejemplo, si utiliza un efecto de viñeta para enmarcar una imagen, puede aumentar el valor de descentrado y reducir el de fundido para disminuir el tamaño y la opacidad del marco. Con un efecto de acuarela, puede reducir el tamaño del pincel para que la imagen se muestre con más detalle o aumentarlo para conseguir un efecto abstracto.

Todos los cuadros de diálogo de efectos tienen una ventana de previsualización que permite previsualizar los diseños en tiempo real a medida que se ajusta la configuración de los efectos especiales. Puede aplicar una panorámica a una zona nueva, acercarse o alejarse y elegir cómo mostrar las ilustraciones en la ventana de previsualización, para analizar los ajustes. De forma predeterminada, la aplicación también muestra una previsualización en tiempo real de la imagen en la ventana de dibujo a medida que modifica la configuración de los efectos.



Las previsualizaciones Antes y después a pantalla completa (arriba) y Antes y después a pantalla dividida (abajo) son especialmente útiles para hacer un seguimiento de las ediciones y entender cómo afectan a la imagen los diferentes ajustes.

El inspector **Efectos** concentra la edición no destructiva y permite hacer ajustes rápidos y experimentar sin límites. Puede mostrar y ocultar efectos, editar efectos aplicados y aplicar efectos especiales múltiples al mismo objeto. Además, puede cambiar el orden de los efectos especiales aplicados, así como eliminar un efecto especial. Los efectos son acumulativos; cada vez que se aplica un efecto, se apila encima del efecto anterior. En el inspector **Efectos**, los efectos aparecen en el orden en el que se aplican, con el efecto añadido más reciente en la parte superior de la lista. Puede cambiar el área a la que se aplica un efecto mediante la creación de una máscara y la aplicación del ajuste en el área editable recién definida. Además, puede crear una máscara de las áreas afectadas por un efecto de manera que pueda volver a utilizarla cuando aplique otros efectos. También puede aplanar los efectos para aplicar los cambios de forma permanente.

Aplicar efectos especiales a un área de imagen

Para aplicar efectos especiales a parte de una imagen, es preciso definir un área editable.

Para aplicar un efecto especial a una parte de la imagen, también es posible utilizar una lente. Cuando se utiliza una lente, los cambios no se aplican a la imagen, sino que pueden verse en pantalla a través de la lente. La mayoría de los efectos especiales también están disponibles como lentes. Aplicar un efecto no destructivo a un objeto solo afecta a la apariencia del objeto seleccionado, mientras que aplicar un efecto a una lente afecta a la apariencia de todos los objetos situados debajo de la lente. Si desea obtener más información sobre lentes, consulte la sección "Crear lentes" en la página 187.

Repetición y fundido de efectos especiales

Después de aplicar un efecto destructivo, puede repetirlo para intensificar su resultado o difuminarlo para disminuir su intensidad. Si quiere obtener más información sobre las acciones de repetición y difuminado, consulte "Deshacer, rehacer, repetir y fundir acciones" en la página 95.

Con la edición no destructiva, no se puede aplicar el mismo efecto dos veces a un objeto.

Usar modos de fusión

Puede definir cómo se fusiona un efecto con la imagen. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.

Seguir, registrar y automatizar las operaciones con efectos especiales

Corel PHOTO-PAINT permite realizar el seguimiento, el registro y la automatización de las operaciones de efectos especiales. Si quiere más información, consulte "Usar guiones para automatizar tareas" en la página 575.

Para aplicar un efecto destructivo

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Abra una imagen para aplicar un efecto a una imagen.
- Defina una zona editable para aplicar un efecto a una zona de la imagen.
- Seleccione un objeto para aplicar un efecto a un objeto.

2 Haga clic en **Efectos**, elija una categoría de efectos especiales y haga clic en un efecto.

3 Ajuste la configuración del filtro del efecto especial.

Si la imagen contiene uno o varios objetos, el efecto especial sólo se aplica al fondo o al objeto seleccionado.



De forma predeterminada, al modificar la configuración de los efectos, la aplicación muestra una representación de la imagen ajustada en la ventana de imagen. Para desactivar la previsualización en tiempo real, desactive la casilla de verificación **Previsualización**.

Algunos efectos especiales pueden afectar a la forma del objeto al que se aplican. Puede conservar el contorno de la forma original de un objeto activando el botón **Bloquear transparencia**  en el inspector **Objetos**. Las áreas que quedan entre el contorno de la forma original y la nueva forma del objeto se rellenan de negro. Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

Aplicar un efecto no destructivo

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Seleccione el fondo: para aplicar un efecto a la capa de fondo
- Defina una zona editable para aplicar un efecto a una zona de la imagen.
- Seleccione un objeto para aplicar un efecto a un objeto.

2 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**.

3 Haga clic en el botón **Añadir efecto**  , elija una categoría de efecto especial y haga clic en un efecto.

4 Ajuste la configuración del filtro del efecto especial.



No se puede aplicar el mismo efecto no destructivo dos veces a un objeto.

Al añadir un efecto no destructivo, el icono **Mostrar/ocultar efectos**  aparece junto al nombre del objeto en el inspector **Objetos**.

También puede aplicar un efecto de forma no destructiva haciendo clic en el botón **Agregar efecto** en la ventana acoplableel inspector **Objetos** (**Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**), eligiendo una categoría de efectos y, a continuación, haciendo clic en un efecto.

De forma predeterminada, al modificar la configuración de los efectos, la aplicación muestra una representación de la imagen ajustada en la ventana de imagen. Para desactivar la previsualización en tiempo real, desactive la casilla de verificación **Previsualización**.

Algunos efectos especiales pueden afectar a la forma del objeto al que se aplican. Para conservar el contorno de la forma original de un objeto, active el botón **Bloquear transparencia de objeto** en el inspector **Objetos**. Las áreas que quedan entre el contorno de la forma original y la nueva forma del objeto se rellenan de negro. Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

Para obtener una vista previa de su diseño mientras se ajusta la configuración del efecto

1 Haga clic en el botón **Vista previa** del cuadro de diálogo de efecto especial.

2 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Desplazarse a un área diferente de la imagen	Utilizando la herramienta **Mano**, arrastre la imagen hasta que quede visible el área que le interese.
Aumentar y reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar** o **Reducir**.
Ajustar la imagen a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Zoom para encajar**.
Ver la imagen resultante en un único panel	Haga clic en el botón **Previsualización a pantalla completa**.
Ver el original y la imagen resultante en paneles separados	Haga clic en el botón **Antes y después a pantalla completa**.
Ver el original y la imagen resultante en un único panel	Haga clic en el botón **Antes y después a pantalla dividida** y arrastre el separador del centro de la ventana de la izquierda o de la derecha.

Para trabajar con efectos no destructivos

1 Seleccione un objeto al que se haya aplicado un efecto no destructivo.

2 Abra el inspector **Efectos** (**Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**).

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Mostrar u ocultar un efecto	Haga clic en el icono **Mostrar/Ocultar** para el efecto que desee mostrar u ocultar. **Consejo:** Para mostrar u ocultar varios efectos, seleccione los efectos y haga clic en el icono **Mostrar/Ocultar**.
Aplicar efectos adicionales	Haga clic en el botón **Añadir efecto** y seleccione un efecto del menú.
Cambiar el orden de los efectos aplicados	Haga clic en un efecto y arrástrelo a una nueva posición de la lista. Al cambiar el orden de los efectos aplicados, la posición de los controles de efectos en el inspector **Efectos** cambia para reflejar el nuevo orden de los efectos aplicados en la lista.
Eliminar un efecto	Seleccione un efecto y haga clic en el icono **Eliminar**.
Cambiar el área a la que se aplica un efecto	Con una herramienta de máscara, defina un área editable a la que desea aplicar el ajuste. Haga clic con control en el efecto en el inspector **Efectos**, y haga clic en **Aplicar a la máscara**.
Cree una máscara de las áreas a las que se aplica un efecto	Haga clic con control en el inspector **Efectos**, y haga clic en **Crear máscara a partir del efecto**.
Aplanar efectos para aplicar cambios de forma permanente	Haga clic en el botón **Aplanar efectos**. **Nota:** Cuando se seleccionen varios objetos con efectos especiales, hacer clic en el botón aplanará los efectos solo en el primer objeto seleccionado.

Al hacer clic en el icono **Mostrar/Ocultar** del inspector de **Efectos** cambia la visibilidad de efectos individuales, mientras que hacer clic en el icono **Mostrar/Ocultar efectos** en el inspector de **Objetos** cambia la visibilidad de todos los efectos aplicados a un objeto y anula la configuración de visibilidad para cada uno de los efectos que haya configurado en el inspector **Efectos**.

También puede mostrar u ocultar un efecto activando o desactivando la casilla de verificación **Mostrar efectos** situada a la derecha del botón **Preferencias**.

También puede ocultar y mostrar efectos haciendo clic en el botón de alternancia **Mostrar/Ocultar efectos** del inspector **Objetos** (**Ventana** ▸ **Inspectores** Para ocultar o mostrar los efectos de varios objetos, seleccione los objetos y haga clic en el icono de alternancia **Mostrar/Ocultar efectos**. Puede ocultar y mostrar los efectos de los objetos bloqueados.

Para repetir el último efecto destructivo aplicado

- Haga clic en **Efectos** ▸ **Repetir** y, a continuación, haga clic en una de las siguientes opciones:
  - **Repetir [último efecto]**: aplica el último efecto aplicado.
  - **[Último efecto] a todo lo visible**: aplica el último efecto aplicado a todos los elementos visibles de la imagen.
  - **[Último efecto] a todo lo seleccionado**: aplica el último efecto aplicado a todos los objetos seleccionados de la imagen.

Estilos preestablecidos

Algunos efectos especiales incluyen estilos preestablecidos. Es posible aplicar diferentes estilos preestablecidos y modificar su configuración para obtener el efecto deseado. Cuando el efecto logrado es satisfactorio, la configuración personalizada puede guardarse como estilo preestablecido para su uso posterior con otras imágenes. Los estilos preestablecidos pueden eliminarse cuando dejan de ser necesarios.

Los efectos especiales que incluyen estilos preestablecidos son los siguientes:

- Repujado
- Mancha luminosa
- Efectos de iluminación
- Filtro de foco
- Vidrio
- Marco
- Mapa de protuberancias
- Malla
- Remolino de agua
- Efecto bisel



Los efectos Relieve, Vidrio y Bisel solo se pueden aplicar de forma destructiva.

Para aplicar un estilo preestablecido

1. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Para aplicar un estilo preestablecido a un efecto destructivo, haga clic en **Efectos**, elija una categoría de efectos especiales y haga clic en un efecto que incluya estilos preestablecidos.
   - Para aplicar un estilo preestablecido a un efecto no destructivo, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, haga clic en el botón **Añadir efecto** y haga clic en un efecto que incluya estilos preestablecidos.
2. Elija un estilo preestablecido en el cuadro de lista **Estilo** o **Preestablecidos**.

Para crear un estilo preestablecido personalizado

1. Opte por uno de los siguientes métodos:
   - Para crear un estilo preestablecido personalizado para un efecto destructivo, haga clic en **Efectos**, elija una categoría de efectos especiales y haga clic en un efecto que incluya estilos preestablecidos.
   - Para crear un estilo preestablecido para un efecto no destructivo, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, haga clic en el botón **Añadir efecto** y haga clic en un efecto que incluya estilos preestablecidos.

   Si desea basar el estilo preestablecido personalizado en un estilo preestablecido existente, elija éste en el cuadro de lista **Estilo** o **Preestablecidos**.
2. Ajuste la configuración del efecto especial.
3. Haga clic en el botón **Añadir preestablecido**  .
4. Escriba un nombre en el cuadro de diálogo.

Para eliminar un estilo preestablecido personalizado

1 Opte por uno de los siguientes métodos:
- Para eliminar un estilo preestablecido personalizado para un efecto destructivo, haga clic en **Efectos**, elija una categoría de efectos especiales y haga clic en un efecto que incluya estilos preestablecidos.
- Para eliminar un estilo preestablecido personalizado para un efecto no destructivo, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, haga clic en el botón **Añadir efecto** y en un efecto que incluya estilos preestablecidos.

2 Elija un estilo preestablecido en el cuadro de lista **Estilo** o **Preestablecidos**.

3 Haga clic en el botón **Eliminar preestablecido** .

No es posible eliminar el estilo preestablecido predeterminado ni el último que se ha utilizado.

Color y efectos de tono

Es posible transformar el color y el tono de una imagen para producir un efecto especial. Por ejemplo, puede crear una imagen que parezca un negativo fotográfico o allanar el aspecto de la imagen.

Para aplicar efectos de color y tono

- Haga clic en **Efectos** ▸ **Transformar**, y haga clic en uno de los siguientes efectos:
  - **Invertir**: permite invertir los colores de una imagen. Invertir una imagen sirve para obtener un aspecto de negativo fotográfico.
  - **Posterizar**: permite reducir el número de valores tonales de una imagen para eliminar degradados y crear áreas más extensas de color plano.
  - **Umbral**: permite especificar un valor de brillo como umbral. Los píxeles con valores de brillo superiores o inferiores al umbral se muestran en blanco o negro, según la opción de umbral especificada.

  Este procedimiento aplica el efecto destructivamente. Para aplicar el efecto de forma no destructiva, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, en el botón **Añadir efecto** , haga clic en **Transformar** y haga clic en un efecto.

  Si aparece un cuadro de diálogo, ajuste la configuración del efecto.

El efecto **Desentrelazar** es un efecto de transformación que le permite quitar líneas de las imágenes. Si desea obtener información sobre el efecto **Desentrelazar**, consulte la sección "Mejorar imágenes escaneadas" en la página 143.

Efectos bisel

Los efectos de bisel permiten crear la ilusión de una superficie elevada al aplicar un borde inclinado a lo largo de un área editable. Por ejemplo, pueden utilizarse efectos de bisel para añadir profundidad a un texto o crear botones 3D para la Web. Es posible cambiar el ángulo, la dirección y el color de la iluminación, así como aplicar una textura a lo largo del borde biselado. Puede utilizar un estilo preestablecido o personalizar un estilo preestablecido y guardarlo en la lista de preestablecidos.

Para aplicar un bisel

1 Seleccione un área editable.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Efecto bisel**.

3 Haga clic en la ficha **Bisel** y ajuste los deslizadores siguientes:
- **Anchura**: permite especificar la anchura del bisel en píxeles

- **Altura**: permite especificar la profundidad del bisel. La configuración de anchura y altura determina el ángulo del bisel.
- **Suavizado**: permite especificar la redondez del borde biselado. Los valores altos crean bordes más redondeados.

4 Haga clic en la ficha **Iluminación** y especifique la configuración que desee.

También es posible

Cambiar el color de la luz	Abra el selector **Color** y haga clic en un color.
Aplicar una textura al borde biselado	Abra el selector **Textura** y haga clic en una textura.
Aplicar una configuración de iluminación y textura al área interior del bisel	Desactive la casilla de selección **Conservar interior**.

Este efecto no se puede aplicar de forma no destructiva y solo se puede aplicar después de haber definido un área editable con una herramienta de máscara.

Efecto Desenfoque Bokeh

El efecto Desenfoque Bokeh permite controlar la cantidad de desenfoque aplicada a la parte exterior de un área editable, así como ajustar la transición entre el área enfocada y el área desenfocada. También puede elegir entre formas de apertura circulares y hexagonales. La forma de apertura puede afectar a los patrones de luz que aparecen en las áreas desenfocadas. Este efecto será más perceptible en los pequeños puntos de luz sobre un fondo oscuro. Por ejemplo, puede utilizarse para simular la forma en que la lente de la cámara trata las luces del área desenfocada.

Este efecto también puede utilizarse de forma eficaz en combinación con la herramienta **Máscara planar**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Áreas editables definidas por medio de la herramienta Máscara planar" en la página 278.



El efecto Desenfoque Bokeh se ha utilizado para definir un área en el centro y se ha dejado el resto de la foto desenfocada.

Para aplicar el efecto Desenfoque Bokeh

1 Seleccione el área de la imagen que desee mantener enfocada con la herramienta Máscara.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Desenfoque Bokeh**.

Este procedimiento aplica el efecto destructivamente. Para aplicar el efecto de forma no destructiva, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, en el botón **Añadir efecto** y elija **Desenfocar** ▸ **Desenfoque Bokeh**.

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Invertir el área seleccionada	Active la casilla de verificación **Invertir máscara**.
Ajustar la cantidad de desenfoque en el área desenfocada	Mueva el deslizador **Cantidad de desenfoque**. Al mover el deslizador a la derecha se aumentará el desenfoque; si se mueve a la izquierda, disminuirá.
Especificar la forma de apertura del área desenfocada	Active una de las siguientes opciones en el área **Forma de apertura**: • **Circular** • **Hexagonal**
Ajustar la transición entre el área de enfoque y el área desenfocada	Mueva el deslizador **Borde del fundido**. Al mover el deslizador a la derecha se aumentará el fundido; si se mueve a la izquierda, disminuirá.
Ajustar el tamaño del área de enfoque	Mueva el deslizador **Rango de foco** a la izquierda para reducir el área de enfoque, o bien muévalo a la derecha para aumentarla hasta el borde de la selección.

Aplique una selección ligeramente mayor que el área que desea mantener enfocada y, a continuación, ajuste el borde de la selección mediante el deslizador **Rango de foco**.

Efectos Mancha luminosa

Es posible añadir anillos luminosos a una imagen RGB para simular el destello que aparece en una fotografía cuando la cámara enfoca una luz brillante directamente. Por ejemplo, puede obtener la ilusión de un rayo de sol reflejado en una superficie o crear una escena del espacio con nebulosas y galaxias. Es posible controlar muchos elementos de un efecto de mancha luminosa:

- Destello: la parte más brillante de la luz reflejada.
- Halo: el anillo de luz que aparece alrededor de un destello.
- Estela de reflejo: la serie de círculos pequeños que se alejan del destello.
- Rayos: las líneas de luz que irradian del destello.
- Luz anamórfica: el rayo de luz que atraviesa el destello.

Es posible definir la posición, el tamaño, el brillo y el color de estos elementos, así como añadir ruido para crear un efecto visual más natural.

Para aplicar una mancha luminosa

1 Seleccione una imagen, un área editable o un objeto.

2 Haga clic en **Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Mancha luminosa**.

Este procedimiento aplica el efecto destructivamente. Para aplicar el efecto de forma no destructiva, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, en el botón **Añadir efecto** y elija **Cámara** ▸ **Mancha luminosa**.

3 Haga clic en la ficha **Destellos** y especifique las propiedades que desee.

Si desea modificar el halo o la estela de reflejo, elija **Halo** o **Estela de reflejo** en el cuadro de lista y modifique la configuración que desee.

4 Haga clic en la ficha **Rayos** y especifique las propiedades que desee.

Si desea modificar la luz anamórfica, elija **Luz anamórfica** en el cuadro de lista y modifique la configuración que desee.

Puede cambiar la posición del efecto haciendo clic en el botón **Selector de punto central** y, después, en la imagen para especificar el punto central del efecto.

Efectos de iluminación

Es posible añadir fuentes de luz a una imagen RGB o de escala de grises para crear la ilusión de focos de luz, de un reflector o de la luz solar. Es posible especificar el tipo, el número, la intensidad y el color de las fuentes de luz. También pueden crearse relieves si se aplica un valor preestablecido o se modifica información sobre un canal de color. Además, puede utilizar un estilo preestablecido del luz o textura, así como personalizar un estilo preestablecido y guardarlo en la lista de preestablecidos.

Para aplicar un efecto de iluminación

1 Haga clic en **Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Efectos de iluminación**.

Este procedimiento aplica el efecto destructivamente. Para aplicar el efecto de forma no destructiva, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, en el botón **Añadir efecto** y elija **Cámara** ▸ **Efectos de iluminación**.

2 Haga clic en la ficha **Fuente de luz**.

3 Active la opción **Foco** en el área **Tipo**.

4 En la ventana de previsualización, arrastre el selector **Fuente de luz** para definir la posición y la dirección de la luz.

5 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo** para establecer el ángulo de la luz con respecto a la imagen.

6 Mueva cualquiera de los deslizadores siguientes:

- **Brillo**: permite definir la intensidad de la fuente de luz.
- **Tamaño de cono**: permite definir la anchura del haz de luz. Los valores altos generan un haz de luz más ancho y difuso.
- **Borde**: permite definir la difusión de la luz a lo largo del borde del haz.
- **Opacidad**: permite definir la densidad de la luz.

7 Haga clic en la ficha **Atmósfera** y mueva el deslizador **Brillo** para ajustar el nivel de brillo de toda la imagen.

También es posible

Cambiar el color de la luz	Haga clic en el selector **Color** y elija una muestra de color.

También es posible

Añadir luz con las mismas propiedades de la última luz aplicada	Haga clic en el botón **Añadir luz**  .
Eliminar la última luz aplicada	Haga clic en el botón **Eliminar luz**  .
Ocultar/revelar el selector Fuente de luz	Haga clic en el botón **Ocultar/revelar fuente de luz**  .
Añadir texturas tridimensionales utilizando un preestablecido	Elija un ajuste preestablecido que añada textura a la imagen en el cuadro de lista **Preestablecidos** y haga clic en la ficha **Textura de la imagen**  para establecer las propiedades que desee.
Añadir texturas tridimensionales utilizando canales de color	Haga clic en la ficha **Textura de la imagen**  , elija un canal de color en el cuadro de lista **Canales** y modifique la configuración que desee.

Marcos de fotos

Puede enmarcar fotos y otras imágenes añadiendo marcos de fotos preestablecidos.

Puede superponer dos o más marcos en una imagen. Asimismo, puede personalizar los marcos preestablecidos cambiando el color, la opacidad, los bordes y la alineación. Los marcos de fotos personalizados pueden guardarse como preestablecidos para utilizarlos más adelante. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para crear un estilo preestablecido personalizado" en la página 351.

Para añadir marcos de fotos

1 Haga clic en **Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Fotograma**.

Este procedimiento aplica el efecto destructivamente. Para aplicar el efecto de forma no destructiva, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Efectos**, a continuación, haga clic en el botón **Añadir efecto**  y seleccione **Creativo** ▸ **Marco**.

2 Abra el selector de marco y elija un marco.

El nombre de archivo del marco de fotos y su ubicación aparecen en el cuadro **Ver y seleccionar marco** situado junto al selector de marcos.

También es posible

Acceder a más marcos de fotos	Abra el selector de marco y haga clic en **Más**.
Personalizar marcos de fotos	Haga clic en la ficha **Modificar** y especifique la configuración que desee.
Superponer marcos	Haga clic en una fila vacía del cuadro **Ver y seleccionar marco** y elija un marco en el selector de marcos.
Mostrar u ocultar marcos	Haga clic en el icono Ojo.

También es posible

Quitar marcos del cuadro **Ver y seleccionar marco**	Haga clic en un marco y, a continuación, en el botón **Eliminar**.
Volver a colocar un marco	Haga clic en la ficha **Modificar**, haga clic en el botón **Selector de punto central** y haga clic para seleccionar un punto central para el marco.

Administrar filtros de conexión

Los filtros de conexión añaden características y efectos para editar imágenes en Corel PHOTO-PAINT. Estos filtros de efectos especiales procesan la información de la imagen y la modifican en función de las especificaciones preestablecidas.

Al inicio, Corel PHOTO-PAINT detecta y carga automáticamente los filtros de conexión situados en la carpeta de filtros de conexión. Puede añadir más filtros a la carpeta de filtros o añadir filtros instalados en otras carpetas. Los filtros de otros fabricantes se deben instalar en una capeta para la cual posea permiso de lectura y escritura. Los filtros de conexión que no utiliza se pueden desactivar.

Para instalar un filtro de conexión de otra ubicación

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **Plugins**.
3. Haga clic en **Añadir**.
4. Elija la carpeta en la que esté almacenado el filtro de conexión.
5. Reinicie la aplicación.
   El filtro de conexión aparece en el menú **Efectos**.

Para desactivar un filtro de conexión

1. Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2. Haga clic en **Plugins**.
3. Desactive la casilla de selección contigua al filtro de conexión que desee desactivar.

Para desactivar un filtro de conexión y eliminarlo de la lista, también puede hacer clic sobre él para resaltarlo y después hacer clic en el botón **Quitar**.



Categorías de efectos especiales

En este capítulo, encontrará descripciones de los efectos especiales que están disponibles en la aplicación, así como imágenes de ejemplo que ilustran cada efecto. Los efectos especiales se organizan en las siguientes categorías:

- "3-D" (página 359)
- "Trazos artísticos" (página 364)
- "Desenfoque" (página 370)
- "Cámara" (página 375)
- "Transformación de color" (página 379)
- "Silueta" (página 381)
- "Corrección" (página 383)
- "Creativo" (página 383)
- "Personalizada" (página 390)
- "Distorsionar" (página 391)
- "Ruido" (página 396)
- "Perfilar" (página 399)
- "Textura" (página 401)
- "Transformar" (página 406)

Si desea obtener información sobre los efectos especiales de perfilado, consulte la sección "Perfilar imágenes" en la página 152. Si desea obtener información sobre los efectos de ruido Quitar muaré y Quitar ruido, consulte la sección "Mejorar imágenes escaneadas" en la página 143.

Si desea obtener información sobre cómo aplicar efectos especiales, consulte la sección "Aplicar efectos especiales" en la página 343.

3-D

Es posible aplicar efectos especiales tridimensionales a una imagen para crear la ilusión de profundidad.

Rotación 3D

El efecto **Rotación 3D** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Rotación 3D**) permite girar una imagen mediante el ajuste de un modelo interactivo tridimensional. Haga clic y arrastre el modelo interactivo tridimensional en el área **Rotación 3D** en el inspector **Efectos** o en el cuadro de diálogo **Rotación 3D** para rotar y posicionar la imagen. Active la casilla de verificación **Mejor ajuste** para garantizar que la imagen permanece dentro de los límites de la ventana de imagen.



Original



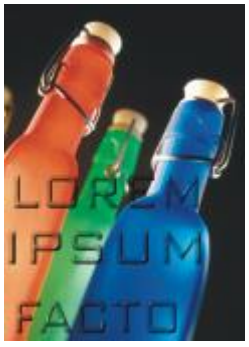
Rotación 3D

Efecto bisel

El efecto **Bisel** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Efecto bisel**) le permite crear el aspecto de una superficie elevada mediante la aplicación de un borde inclinado a lo largo de un área editable. Si desea obtener más información, consulte la sección "Efectos bisel" en la página 352.



Original



Bisel

Este efecto no se puede aplicar de forma no destructiva y solo se puede aplicar después de haber definido un área editable con una herramienta de máscara.

Cilindro

El efecto **Cilindro** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Cilindro**) asigna a la imagen la forma de un cilindro.





Original *Cilindro*

Relieve

El efecto **Relieve** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Relieve**) transforma la imagen en un relieve cuyos detalles parecen zonas elevadas y valles sobre una superficie plana. Es posible elegir el color y la profundidad del relieve, además de la dirección de la fuente de luz. El efecto funciona mejor en imágenes con contraste entre medio y alto. **Profundidad** ajusta la profundidad de las zonas elevadas y hendiduras en el relieve. **Nivel** establece la intensidad del efecto. El **Dial de dirección** permite especificar la dirección de la fuente de luz. **Color original** aplica relieve a la imagen con sus colores originales. **Gris** aplica relieve a la imagen en gris con resaltes con relieve moderados. **Negro** aplica relieve a la imagen en negro con resaltes con relieve de un elevado contraste. **Otro** aplica relieve a la imagen con un color que seleccione del selector de color **Otro**.


Original


Relieve

Vidrio

El efecto **Vidrio** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Vidrio**) coloca una superficie tridimensional con aspecto de vidrio sobre un área editable. Es posible especificar la anchura del bisel, el área que se inclina para generar la ilusión tridimensional y el perfilado de los bordes del bisel, así como el ángulo de refracción de la luz en los bordes. También puede especificarse el brillo, la dirección y el ángulo de la luz que incide en el bisel. El efecto **Vidrio** permite aplicar estilos preestablecidos y crear estilos preestablecidos personalizados.


Original


Vidrio

Este efecto no se puede aplicar de forma no destructiva y solo se puede aplicar después de haber definido un área editable con una herramienta de máscara.

Plegado de esquina

El efecto **Plegado de esquina** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Plegado de esquina**) hace que una de las esquinas de la imagen se pliegue sobre sí misma. Es posible seleccionar la esquina y establecer la orientación, la transparencia y el tamaño del pliegue. También puede elegirse el color del pliegue y del fondo expuesto cuando la imagen se dobla sobre sí misma. Haga clic en una miniatura para especificar la posición del plegado de esquina. Elija una dirección vertical u horizontal para el plegado de esquina. La opción **Opaco** crea un plegado con un color uniforme y la opción **Transparente** muestra la imagen subyacente a través del plegado. El selector de color **Plegado** permite seleccionar el color del plegado. El selector de color **Fondo** permite seleccionar un color para el fondo expuesto cuando la imagen se dobla sobre sí misma. Los deslizadores **% de anchura** y **% de altura** permiten definir el tamaño del plegado.



Original



Plegado de esquina

Apretar/Golpear

El efecto **Apretar/Golpear** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Apretar/Golpear**) distorsiona la imagen con el efecto de apretarla y acercarla, o bien de golpearla y alejarla. Para situar el efecto puede establecerse un punto central.



Original



Apretar/Golpear

Esfera

El efecto **Esfera** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Esfera**) envuelve la imagen alrededor del interior o del exterior de una esfera. Es posible establecer el punto central por el que se va a envolver la imagen y controlar esta operación. Los valores positivos expanden los píxeles centrales hacia los bordes de la imagen, con lo que se genera una forma convexa. Los valores negativos comprimen los píxeles hacia el centro de la imagen, con lo que se genera una forma cóncava.



Original



Esfera

Repujado

El efecto **Repujado** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Repujado**) eleva el área de la imagen que recorre los bordes de una máscara. Es posible especificar la anchura, altura y suavidad del borde elevado, así como el brillo, perfilado, dirección y ángulo de las fuentes de luz. **Este efecto** permite aplicar estilos preestablecidos y crear estilos preestablecidos personalizados.



Original



Repujado

Este efecto no se puede aplicar de forma no destructiva y solo se puede aplicar después de haber definido un área editable con una herramienta de máscara.

Zigzag

El efecto **Zigzag** (**Efectos** ▸ **Efectos 3D** ▸ **Zigzag**) crea ondas de líneas rectas y ángulos que tuercen la imagen hacia fuera desde un punto central ajustable. Es posible elegir el tipo de ondas y especificar el número y la intensidad de éstas.



Original



Zigzag

Trazos artísticos

Con los efectos especiales de trazos artísticos, las imágenes parecen pintadas a mano. Estos efectos pueden utilizarse para que las imágenes parezcan dibujos al pastel, pinturas con esponja y acuarelas, o para crear fondos con textura.

Carboncillo

El efecto **Carboncillo** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Carboncillo**) confiere a la imagen el aspecto de un dibujo a carboncillo en blanco y negro.



Original



Carboncillo

Cera Conté

El efecto **Cera Conté** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Cera Conté**) simula las texturas producidas con cera Conté. Es posible elegir varios colores de ceras, especificar la presión con que se aplican y personalizar el granulado de la textura.



Original



Cera Conté

Cera

El efecto **Cera** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Cera**) confiere a la imagen el aspecto de un dibujo hecho con un lápiz de cera. Es posible especificar la presión de la cera y crear contornos oscuros alrededor de los elementos de la imagen.



Original



Cera

Cubista

El efecto **Cubista** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Cubista**) agrupa los píxeles de color similar en cuadrados para crear una imagen con el aspecto de una pintura cubista. Es posible especificar el tamaño de los cuadrados, la cantidad de luz y el color del papel.



Original



Cubista

Pinceladas

El efecto **Pinceladas** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Pinceladas**) convierte los píxeles de la imagen en pinceladas. Es posible elegir entre varias pinceladas y especificar su tamaño.



Original



Pinceladas

Impresionista

El efecto **Impresionista** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Impresionista**) confiere a la imagen el aspecto de una pintura impresionista. Puede personalizar las pinceladas de color o las de la pintura y especificar la cantidad de luz de la imagen.



Original



Impresionista

Espátula

El efecto **Espátula** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Espátula**) crea la impresión de que la imagen se ha hecho esparciendo pintura sobre un lienzo con una espátula. Es posible especificar la cantidad de manchas y el tamaño y dirección de las pinceladas.



Original



Espátula

Pasteles

El efecto **Pasteles** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Pasteles**) confiere a la imagen el aspecto de un dibujo al pastel. Es posible especificar el tamaño y la variación de color de las pinceladas.



Original



Pasteles

Pluma y tinta

El efecto **Pluma y tinta** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Pluma y tinta**) confiere a la imagen el aspecto de un dibujo a pluma y tinta creado con técnicas de rayado o cruces.



Original



Pluma y tinta

Puntillista

El efecto **Puntillista** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Puntillista**) analiza los colores principales de la imagen y los convierte en puntos pequeños. Es posible especificar el tamaño de los puntos y la cantidad de luz de la imagen.



Original



Puntillista

Raspador

El efecto **Raspador** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Raspador**) raspa una superficie negra para descubrir el blanco u otro color y, de esta forma, crear un dibujo esquemático de la imagen. Es posible especificar la densidad de la pintura y el tamaño de la pincelada.



Original



Raspador

Tableta de esbozo

El efecto **Tableta de esbozo** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Tableta de esbozo**) confiere a la imagen el aspecto de un esbozo a lápiz.



Original



Tableta de esbozo

Acuarela

El efecto **Acuarela** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Acuarela**) confiere a la imagen el aspecto de una pintura con acuarela. Es posible especificar el tamaño del pincel, el nivel de granulado y el brillo de la imagen. También puede especificarse la intensidad de los colores y la proporción en la que éstos se mezclan.



Original



Acuarela

Marcador de agua

El efecto **Marcador de agua** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Marcador de agua**) confiere a la imagen el aspecto de un esbozo abstracto creado con marcadores de color. La selección de modos diferentes permite cambiar las pinceladas. También puede especificar el tamaño y la variación de color de las pinceladas.





Original *Marcador de agua*

Papel ondulado

El efecto **Papel ondulado** (**Efectos** ▸ **Trazos artísticos** ▸ **Papel ondulado**) confiere a la imagen el aspecto de una pintura creada sobre papel de textura ondulada. Es posible crear una pintura en blanco y negro o conservar el color original de la imagen.



Original



Papel ondulado

Desenfoque

Los efectos especiales de desenfoque cambian los píxeles de la imagen con el fin de suavizarla, alisar sus bordes, mezclarla o crear efectos de movimiento.

Ajustar desenfoque

El efecto **Ajustar Desenfoque** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Ajustar Desenfoque**) permite aplicar a la imagen cualquiera de los cuatro efectos de desenfoque, representados por miniaturas. Mientras se edita una imagen, es posible ajustar el efecto de desenfoque y previsualizarla con mayor o menor enfoque. El filtro **Ajustar Desenfoque** permite mejorar la calidad de la imagen y crear efectos visuales sorprendentes.



Original



Ajustar Desenfoque

Suavizado direccional

El efecto **Suavizado direccional** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Suavizado direccional**) suaviza las regiones de la imagen que cambian de forma gradual y conserva el detalle de los bordes y la textura. Puede utilizar este filtro para desenfocar sutilmente los bordes y superficies de las imágenes sin distorsionar el foco.



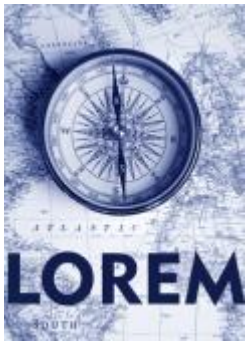
Original



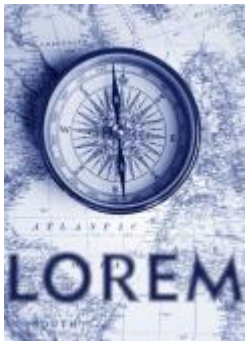
Suavizado direccional

Fundido

El efecto **Fundido** (**Objeto** ▸ **Fundido**) aumenta gradualmente la transparencia a lo largo de los bordes de los objetos y hace que los objetos se mezclen perfectamente con el fondo. Puede especificar la anchura de la sección fundida del objeto y el grado de transparencia que desee utilizar. La transparencia de borde puede cambiar en incrementos uniformes desde el principio hasta el final de la sección de fundido (bordes **lineales**) o en pequeños incrementos al principio del borde del fundido, incrementos más grandes en el medio e incrementos pequeños al final (bordes **curvos**).



Original



Fundido

Desenfoque gaussiano

El efecto **Desenfoque gaussiano** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Desenfoque gaussiano**) produce un efecto nebuloso que altera el foco de la imagen en función de la distribución gaussiana, que dispersa la información de píxeles hacia fuera en curvas acampanadas. El efecto puede mejorar la calidad de los mapas de bits con bordes perfilados. Desplace el deslizador **Radio** para ajustar la intensidad del efecto. El efecto **Desenfoque gaussiano** es compatible con todos los modos de color, excepto los modos Con paleta y Blanco y negro.



Original



Desenfoque gaussiano

Motear

El efecto **Motear** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Motear**) dispersa los colores de la imagen y, de esta forma, crea un efecto suavemente desenfocado con la mínima distorsión. Resulta muy eficaz para eliminar los bordes dentados que pueden aparecer en el dibujo lineal o en imágenes de alto contraste. El efecto **Motear** también es un tipo de lente preestablecido.



Original



Motear

Paso bajo

El efecto **Paso bajo** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Paso bajo**) permite quitar los bordes perfilados y el detalle de una imagen, y deja degradados uniformados y áreas de baja frecuencia. Cuanto más altos sean los valores especificados, mayor es el nivel de detalle que se borra.





Original *Paso bajo*

Desenfoque de movimiento

El efecto **Desenfoque de movimiento** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Desenfoque de movimiento**) crea la ilusión de movimiento en la imagen. Es posible especificar la dirección del movimiento.



Original



Desenfoque de movimiento

Desenfoque radial

El efecto **Desenfoque radial** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Desenfoque radial**) crea un efecto de desenfoque que gira o se extiende hacia fuera radialmente a partir del punto central especificado.



Original



Desenfoque radial

Desenfoque Bokeh

El efecto **Desenfoque Bokeh** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Desenfoque Bokeh**) permite controlar la cantidad de desenfoque aplicada a la parte exterior de un área editable, así como ajustar la transición entre el área enfocada y el área desenfocada. Si desea obtener más información, consulte la sección "Efecto Desenfoque Bokeh" en la página 353.



Original



Desenfoque Bokeh

Desenfoque inteligente

El efecto **Desenfoque inteligente** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Desenfoque inteligente**) elimina las imperfecciones y el ruido no deseado de las imágenes.



Original



Desenfoque inteligente

Uniforme

El efecto **Uniforme** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Uniforme**) reduce las diferencias entre píxeles adyacentes para uniformar la imagen sin perder detalle. Es muy útil para quitar el tramado que se crea al convertir una imagen del modo Con paleta al modo RGB. El efecto **Suavizar** produce un efecto más pronunciado que el efecto **Apagar**. El efecto **Suavizar** también es un tipo de lente preestablecido.





Original *Suavizar*

Apagar

El efecto **Apagar** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Apagar**) uniforma y reduce el tono de los bordes abruptos de la imagen sin perder detalles significativos. Aunque la diferencia entre los efectos **Suavizar** y **Apagar** es sutil, puede apreciarse cuando las imágenes se visualizan con altas resoluciones. El efecto **Apagar** también es un tipo de lente preestablecido.


Original


Suavizar

Zoom

El efecto **Zoom** (**Efectos** ▸ **Desenfocar** ▸ **Zoom**) desenfoca los píxeles hacia el exterior a partir de un punto central. Los píxeles más cercanos al punto central son los menos desenfocados.


Original


Zoom

Cámara

Los efectos especiales de cámara permiten simular el efecto producido por los filtros fotográficos, como los filtros de foco y de difusión. También sirven para añadir efectos de iluminación, como destellos de sol o focos.

Colorear

El efecto **Colorear** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Colorear**) permite reemplazar todos los colores de una imagen por un solo color (o matiz) con el fin de crear una imagen de duotono. A continuación, podrá ajustar la saturación o la viveza del color. Un color con el 100 % de saturación no

contendrá blanco. Un color con el 0 % de saturación corresponde a un matiz de gris. Gracias a este efecto, podrá crear varias imágenes de un solo color. Por ejemplo, un matiz de marrón podrá crear un efecto sepia, lo que simulará el color de las fotografías antiguas.



Original



Colorear

Ruido difuso

El efecto **Ruido difuso** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Ruido difuso**) suaviza las imágenes distribuyendo sus píxeles para rellenar los espacios vacíos y quitar el ruido. El resultado simula el enfoque suave del filtro de difusión de un fotógrafo. Este efecto puede configurarse para dar un aspecto suave o desenfocado.



Original



Ruido difuso

Mancha luminosa

El efecto **Mancha luminosa** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Mancha luminosa**) produce anillos luminosos en una imagen RGB, que simulan el destello que aparece en una fotografía cuando la cámara enfoca directamente a una luz brillante.



Original



Mancha luminosa

Efectos de iluminación

Efectos de iluminación (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Efectos de iluminación**) permiten añadir fuentes de luz a una imagen RGB o de escala de grises para crear la ilusión de focos de luz, reflectores o de la luz solar. También permiten aplicar texturas para crear relieves. Además, es posible emplear un estilo preestablecido del luz o textura, así como personalizar un estilo preestablecido y guardarlo en la lista de preestablecidos.



Original



Efectos de iluminación

Filtro fotográfico

El efecto **Filtro fotográfico** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Filtro fotográfico**) permite simular el efecto de colocar un filtro de color delante de la lente de una cámara. Puede elegir el color del filtro y, a continuación, ajustar la densidad y la luminosidad del color.





Original *Filtro fotográfico*

Tono sepia

El efecto **Tono sepia** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Tono sepia**) simula el aspecto que se produce cuando realiza una foto con una película sepia. Las imágenes con tono sepia son similares a las fotos en blanco y negro (también denominadas "fotos en escala de grises"), solo que los tonos son marrones en lugar de grises.


Original


Tono sepia

Filtro de foco

El efecto **Filtro de foco** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Filtro de foco**) permite controlar el área de enfoque de una imagen y restar énfasis al área circundante al aplicar un desenfoque gaussiano para imitar la profundidad de campo de un fotógrafo. Es posible definir la posición y el radio del área enfocada, controlar los bordes y el grado de desenfoque y reducir la luz de las áreas circundantes. Puede utilizar un estilo preestablecido o personalizar un estilo preestablecido y guardarlo en la lista de preestablecidos.


Original


Filtro de foco

Máquina del tiempo

El efecto **Máquina del tiempo** (**Efectos** ▸ **Cámara** ▸ **Máquina del tiempo**) permite aplicar a las imágenes el aspecto que tenían determinados estilos fotográficos populares del pasado. Puede seleccionar varios, desde el año 1839 hasta la década de los sesenta del siglo XX.



Original



Máquina del tiempo



El efecto Máquina del tiempo recrea estilos fotográficos del pasado.

Transformación de color

Los efectos especiales de transformación de color permiten crear efectos sorprendentes al cambiar el color de una imagen.

Planos de bits

El efecto **Planos de bits** (**Efectos** ▸ **Transformación de color** ▸ **Planos de bits**) reduce la imagen a los componentes básicos de los colores RGB y muestra los cambios tonales mediante colores uniformes. Es posible ajustar los valores tonales de cada componente de color por separado o en grupo.



Original



Planos de bits

Medios tonos

El efecto **Medios tonos** (**Efectos** ▸ **Transformación de color** ▸ **Medios tonos**) confiere a la imagen el aspecto de medios tonos de color. Los medios tonos de color se obtienen al convertir una imagen de tonos continuos en una serie de puntos de distinto tamaño que representan los distintos tonos de ésta. Puede especificar el tamaño del punto más grande y modificar el patrón de color. Desplace el deslizador **Radio de puntos máximo** para ajustar el radio máximo de un punto de medio tono. Los deslizadores **Cian**, **Magenta**, **Amarillo** y **Negro** especifican los ángulos de las pantallas de color cian, magenta, amarillo y negro.



Original



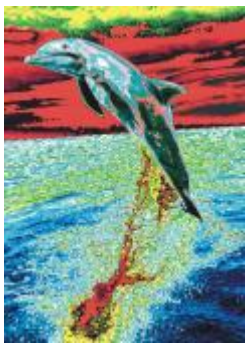
Medios tonos

Psicodélico

El efecto **Psicodélico** (**Efectos** ▸ **Transformación de color** ▸ **Psicodélico**) cambia los colores de la imagen por colores eléctricos brillantes, como naranja, rosa cálido, cian o verde lima. El efecto **Psicodélico** también es un tipo de lente preestablecido.



Original



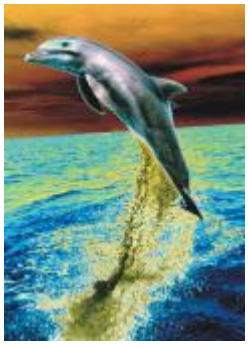
Psicodélico

Solarizar

El efecto **Solarizar** (**Efectos** ▸ **Transformación del color** ▸ **Solarizar**) transforma los colores de la imagen mediante la inversión de los tonos. El efecto **Solarizar** también es un tipo de lente preestablecido.



Original



Solarizar

Silueta

Los efectos especiales de silueta detectan y acentúan los bordes de los objetos, elementos y áreas editables de una imagen. Es posible ajustar el nivel de detección de bordes, el tipo de bordes que se va a detectar y su color.

Detectar bordes

El efecto **Detectar bordes** (**Efectos** ▸ **Silueta** ▸ **Detectar bordes**) detecta los bordes de la imagen y los convierte en líneas sobre un fondo de un solo color. Es posible personalizar este efecto especificando la intensidad del contorno y el color del fondo. El botón **Blanco**, **Negro** u **Otro** permiten seleccionar el color blanco, negro u otro color para el fondo, respectivamente. El deslizador **Sensibilidad** le permite ajustar la intensidad del efecto.



Original



Detectar bordes

Buscar bordes

El efecto **Buscar bordes** (**Efectos** ▸ **Silueta** ▸ **Buscar bordes**) busca los bordes de la imagen y los convierte en líneas suaves o sólidas. Al convertir los bordes en líneas suaves, se crea un contorno suavemente desenfocado. Al convertirlos en líneas sólidas, se crea un contorno nítido. El filtro **Buscar bordes** es muy útil con imágenes de alto contraste, como las que incluyen texto.



Original



Buscar bordes

Trazar silueta

El efecto **Trazar silueta** (**Efectos** ▸ **Silueta** ▸ **Trazar silueta**) resalta los bordes de los elementos de la imagen utilizando una paleta de 16 colores. Permite especificar lospíxeles del borde que se van a resaltar.





Vectorizar silueta

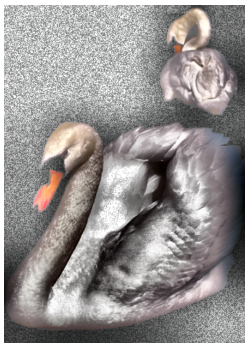
Original

Ecualización local

El filtro **Ecualización local** (**Efectos** ▸ **Silueta** ▸ **Ecualización local**) permite mejorar el contraste en las áreas cercanas a los bordes y revelar detalles tanto en las regiones claras como en las oscuras. El filtro utiliza los píxeles adyacentes para crear un efecto estilizado.



Original



Ecualización local

Corrección

Los efectos especiales de corrección le permiten eliminar marcas de polvo y de arañazos de las imágenes, así como aumentar el contraste, mejorar los bordes de las imágenes o reducir el sombreado.

Polvo y arañazos

El efecto **Polvo y arañazos** (**Efectos** ▸ **Corrección** ▸ **Polvo y arañazos**) mejora la apariencia de una imagen que tiene pequeñas marcas de polvo y arañazos. El filtro elimina el contraste entre los píxeles que superan el umbral de contraste establecido. Puede definirse un radio para determinar cuántos píxeles se verán afectados por los cambios. Si desea obtener más información, consulte "Eliminar marcas de polvo y arañazos" en la página 146.

Ajustar perfilado

El efecto **Ajustar perfilado** (**Efectos** ▸ **Corrección** ▸ **Ajustar perfilado**) mejora la nitidez de las imágenes acentuando los detalles de los bordes, enfocando las áreas borrosas o aumentando el contraste. El filtro le permite elegir un porcentaje de nitidez para aplicarlo a la imagen, así como establecer un umbral de los píxeles cambiados por el efecto. Si desea obtener más información, consulte la sección Perfilar imágenes

También puede perfilar las imágenes utilizando efectos **Perfilar** individuales. Si desea obtener más información, consulte la sección "Perfilar" en la página 399.

Creativo

Los efectos especiales creativos utilizan una variedad de formas y texturas para transformar imágenes en arte abstracto. Emplean cristales, telas, cristal, marcos o torbellinos como base para crear efectos novedosos.

Estilo artístico

Los efectos **Estilo artístico** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Estilo artístico**) utilizan técnicas de redes neuronales para transferir el estilo de una imagen al contenido de otra. Sobre la base de análisis de una gran variedad de imágenes del estilo fuente, incluidas texturas, patrones, mosaicos de colores y pinturas de artistas conocidos, los ajustes preestablecidos de inteligencia artificial recogen el contenido semántico de la imagen, le aplica un estilo de transferencia y crea una imagen con estilo que simula las texturas, colores, patrones visuales y la estética de la imagen de referencia. Pruebe los ajustes preestablecidos para apreciar mejor la colección de estilos y los medios disponibles en la aplicación. Puede variar la intensidad del efecto para ajustar su potencia. Cuanto mayor sea la intensidad, más pronunciado será el efecto. También puede controlar el nivel de detalle. Los valores altos perfilan los bordes y añaden más detalles de la imagen, pero aumentan el tamaño del archivo y la duración del procesamiento. Elija el nivel de detalle dependiendo del ajuste preestablecido de estilo seleccionado y de su intención artística.

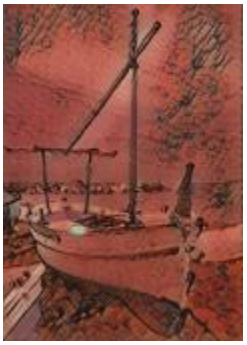

Original


Acrílico suave


Granulado

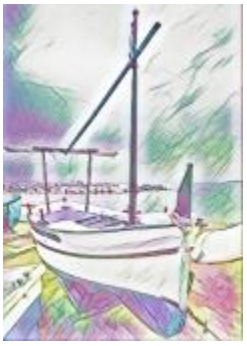

Grafito


Rosa pastel


Siena


Mosaico pastel


Postimpresionista


Tonos pastel suaves



Neón



Bordes marcados



Acrílico saturado



Ondas



Puesta de sol



Lámpara de lava



Bloques de madera



Textura cálida



Xilografía

Cristalizar

El efecto **Cristalizar** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Cristalizar**) confiere a la imagen el aspecto de estar hecha de cristales. Es posible controlar este efecto especificando las dimensiones de los cristales. Los valores bajos crean cristales pequeños, lo cual produce menos distorsión. Los valores altos crean cristales grandes, por lo que el efecto es más abstracto.



Original



Cristalizar

Tela

El efecto **Tela** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Tela**) confiere a la imagen el aspecto de haber sido creada con tejidos de punto, telar, colcha, arpillera, lazos y collage. Es posible especificar el tamaño y el ángulo de las telas, así como su brillo.



Original



Tela

Marco

El efecto **Marco** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Marco**) permite enmarcar una imagen con un marco preestablecido, otra imagen o un área definida por una máscara. Es posible cambiar el color, la opacidad, la orientación y la alineación de los marcos, y guardar una configuración personalizada como estilo preestablecido. También puede actualizar, cargar y eliminar la configuración de los marcos preestablecidos.
Para personalizar un marco, haga clic en la ficha **Modificar**. **Opacidad** establece la opacidad del marco. **Desenfocar/Fundido** desenfoca o funde el borde del marco con el contenido. **Horizontal** y **Vertical** establecen el tamaño del marco horizontal y vertical. El **dial Girar** le permite especificar hasta qué punto desea girar el marco. **Reflejar horizontalmente** y **Reflejar verticalmente** reflejan el marco horizontal y verticalmente, respectivamente. **Alinear** le permite seleccionar un punto central para el marco del mapa de bits. **Volver a centrar** centra el marco en el mapa de bits. Si desea cambiar el color de un marco y seleccionar una configuración de mezcla, debe fusionar todos los objetos con el fondo. El botón **Guardar preestablecidos** le permite guardar la configuración personalizada del marco como configuración preestablecida.



Original



Marco

Bloque de cristal

El efecto **Bloque de cristal** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Bloque de cristal**) hace que una imagen parezca vista a través de bloques gruesos de cristal. Es posible controlar este efecto especificando las dimensiones de los bloques de cristal.



Original



Bloque de cristal

Azulejo

El efecto **Azulejo** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Azulejo**) rompe una imagen en pequeñas piezas elípticas para lograr el aspecto de un mosaico. Es posible especificar el tamaño de las piezas y el color de fondo. Los azulejos también pueden enmarcarse.



Original



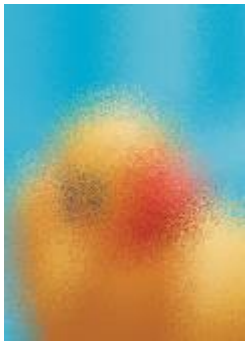
Azulejo

Dispersión

El efecto **Dispersión** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Dispersión**) distorsiona la imagen mediante la dispersión de los píxeles. Es posible especificar la dirección de la dispersión. El efecto **Dispersión** también es un tipo de lente preestablecido.



Original



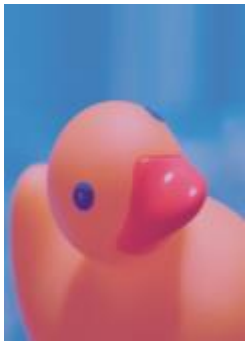
Dispersión

Cristal ahumado

El efecto **Cristal ahumado** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Cristal ahumado**) aplica una tinta transparente con color a la imagen. Es posible especificar el color del cristal ahumado, la opacidad de la tinta y la cantidad de desenfoque.



Original



Cristal ahumado

Vidriera

El efecto **Vidriera** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Vidriera**) transforma la imagen en una vidriera. Es posible controlar el tamaño de las piezas de cristal y crear una unión entre ellas.



Original



Vidriera

Viñeta

El efecto **Viñeta** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Viñeta**) permite añadir un marco elíptico, circular, rectangular o cuadrado a la imagen. Es posible especificar el color y el porcentaje de fundido del efecto. Desplace el deslizador **Fundir** para definir la transición entre el marco y el mapa de bits. El descentrado es la distancia desde el centro de la imagen hasta el borde interior del marco. Cuanto mayor sea el descentrado (es decir, cuanto mayor sea la distancia desde el centro de la imagen), más delgado será el marco.



Original



Viñeta

Vórtice

El efecto **Vórtice** (**Efectos** ▸ **Creativo** ▸ **Vórtice**) crea un remolino alrededor de un punto central especificado en la imagen. Es posible especificar la dirección de los píxeles interiores y exteriores del remolino.





Original *Vórtice*

Personalizada

Los efectos especiales personalizados ofrecen una gran variedad de efectos para transformar una imagen. Es posible crear una pintura de medios artísticos, superponer una imagen personalizada en otra imagen o utilizar varios efectos de desenfoque, perfilado y detección de bordes.

Paso de banda

El efecto **Paso de banda** (**Efectos** ▸ **Personalizar** ▸ **Paso de banda**) ajusta las áreas perfiladas o uniformes de la imagen. Las zonas perfiladas son las que presentan cambios abruptos (por ejemplo, en colores, bordes, ruido). Las áreas suaves de una imagen son las que muestran cambios de forma gradual.



Original (izquierda), efecto Paso de banda (derecha)

Mapa de protuberancias

El efecto **Mapa de protuberancias** (**Efectos** ▸ **Personalizar** ▸ **Mapa de protuberancias**) añade a la imagen textura y patrones mediante la incorporación de un relieve basado en los valores de píxel de una imagen de mapa de protuberancias en la superficie. Los valores de píxel de la imagen de mapa de protuberancias representan elevaciones en la superficie. Es posible usar un mapa de protuberancias preestablecido o cargar una imagen de mapa de protuberancias personalizada. También pueden especificarse las propiedades de superficie e iluminación del efecto.



Original (izquierda), efecto Mapa de protuberancias (derecha)

Definido por el usuario

Definido por el usuario (**Efectos** ▸ **Personalizar** ▸ **Definido por el usuario**) permite crear efectos especiales de desenfoque, perfilado o detección de bordes al definir un nuevo valor de color para cada píxel en función de los valores de color de los píxeles adyacentes. El valor del píxel seleccionado se define numéricamente al escribir valores en una cuadrícula. El cuadro central de la cuadrícula representa el píxel seleccionado y los circundantes representan los píxeles adyacentes. El valor que se escribe en el cuadro central de la cuadrícula se multiplica por el valor de color original del píxel seleccionado. El número resultante (el nuevo valor de color del píxel seleccionado) puede modificarse aún más si se elige en qué medida se ve afectado por los valores de los píxeles adyacentes, que pueden sumarse o restarse del valor del píxel seleccionado. Por ejemplo, si escribe 0 en todos los cuadros que rodean el píxel central, el valor del píxel no se verá afectado por los píxeles adyacentes, sino solo por el número que indique el cuadro central. Todos los valores que se escriban en la cuadrícula se multiplican por los valores de píxel correspondientes y después se suman a fin de crear un nuevo valor para el píxel. El nuevo valor del píxel se divide a continuación por el valor divisor elegido. Si el divisor es igual al número del cuadro central, se cancelan entre sí, por lo que el nuevo valor del píxel depende únicamente de los valores de los píxeles adyacentes. El resultado de todas las operaciones numéricas de la cuadrícula representa el valor de color final del píxel (entre 1 y 255).



Original (izquierda), efecto Definido por el usuario (derecha)

Distorsionar

Los efectos especiales de distorsión transforman el aspecto de las imágenes sin añadir profundidad.

Bloques

El efecto **Bloques** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Bloques**) divide la imagen en piezas de bloque mezcladas. Es posible especificar el tamaño de los bloques, la distancia entre ellos y el color del fondo (expuesto cuando se aplica el efecto).



Original



Bloques

Desplazar

El efecto **Desplazar** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Desplazar**) cambia la imagen activa según los valores de una imagen secundaria denominada "mapa de desplazamiento". Los valores del mapa de desplazamiento pueden aparecer como formas, colores y patrones de malla en la imagen.



Original



Desplazar

Malla

El efecto **Malla** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Malla**) permite distorsionar una imagen al cambiar de posición los nodos de una cuadrícula superpuesta. Puede aumentar el número de nodos de la cuadrícula incrementando el número de líneas de cuadrícula a un máximo de 10. Al aumentar el número de nodos de la cuadrícula, se podrá controlar mejor los pequeños detalles de la imagen. Es posible utilizar cualquier estilo de malla preestablecido o crear y guardar estilos de malla personalizados.



Original



Malla

Descentrar

El efecto **Descentrar** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Descentrar**) cambia la posición de la imagen desplazándola según los parámetros especificados. Cuando se descentra una imagen, aparecen áreas vacías donde estaba colocada anteriormente. Las áreas vacías se rellenan disponiendo la imagen en mosaico, estirándola o aplicando color.



Original



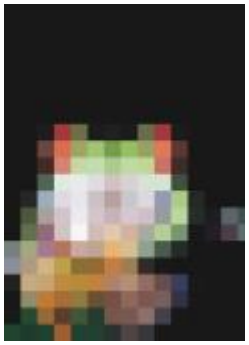
Descentrar

Pixelar

El efecto **Pixelar** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Pixelar**) divide la imagen en celdas cuadradas, rectangulares o circulares. El efecto **Pixelar** también es un tipo de lente preestablecido.



Original



Pixelizar

Rizado

El efecto **Rizado** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Rizado**) distorsiona la imagen con una o varias ondas. Es posible especificar la fuerza de la onda principal a fin de establecer la distorsión de la imagen o añadir una onda perpendicular para incrementar la distorsión.



Original



Onda

Abultar

El efecto **Abultamiento** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Abultamiento**) asigna la forma de la imagen a la de un segmento de línea.



Original



Abultar

Remolino

El efecto **Remolino** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Remolino**) crea un remolino que cruza la imagen siguiendo la dirección, el número de rotaciones completas y el ángulo que haya especificado.



Original



Remolino

Mosaico

El efecto **Mosaico** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Mosaico**) reduce el tamaño de la imagen y la reproduce como una serie de mosaicos sobre una cuadrícula. Este efecto puede utilizarse en combinación con rellenos de flujo para crear un fondo o un efecto de papel pintado en las páginas web.



Original



Mosaico

Pintura húmeda

El efecto **Pintura húmeda** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Pintura húmeda**) crea la ilusión de pintura húmeda en la imagen. Es posible especificar el tamaño del goteo y la gama de colores de la imagen a los que afecta el efecto.



Original



Pintura húmeda

Torbellino

El efecto **Torbellino** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Torbellino**) aplica un patrón de remolino continuado que cruza la imagen. Es posible utilizar un estilo de torbellino preestablecido o crear estilos personalizados estableciendo la longitud, el espaciado, la torsión y el detalle de este efecto. Los estilos personalizados pueden guardarse.



Original



Remolino de agua

Viento

El efecto **Viento** (**Efectos** ▸ **Distorsión** ▸ **Viento**) desenfoca la imagen en una determinada dirección de forma que crea el efecto de viento que la cruza. Es posible especificar la fuerza y la dirección del desenfoque, así como la transparencia del efecto.



Original



Viento

Ruido

En la edición de mapas de bits, el ruido se define como los píxeles aleatorios que cruzan la imagen y que se asemejan a la electricidad estática de una pantalla de televisión. Los efectos especiales de ruido permiten crear, controlar y eliminar ruido.

Añadir ruido

El efecto **Añadir ruido** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Añadir ruido**) crea un efecto de granulado que añade textura a las imágenes con mezcla plana o excesivamente mezcladas. Es posible especificar el tipo y la cantidad de ruido que se añade a la imagen. El efecto **Añadir ruido** también es un tipo de lente preestablecido.



Original



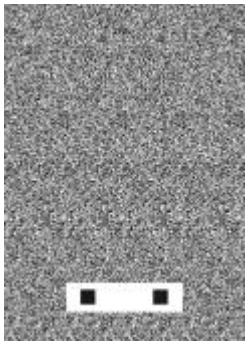
Añadir ruido

Ruido estéreo en 3D

El efecto **Ruido estéreo en 3D** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Ruido estéreo en 3D**) crea un patrón de ruido tramado, lo que proporciona a la imagen una profundidad tridimensional cuando se visualiza de una determinada manera. Este efecto es especialmente idóneo para dibujos lineales de alto contraste e imágenes de escala de grises. Puede resultar difícil de percibir.



Original



Ruido estéreo en 3D

Maximum

El efecto **Máximo** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Máximo**) quita ruido al ajustar el valor de color de un píxel a partir de los valores de color máximos de los píxeles adyacentes. Este efecto también produce un suave desenfoque cuando se aplica más de una vez.



Original



Máximo

Medio

El efecto **Medio** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Medio**) quita ruido y detalle al ajustar el valor de color de un píxel a partir del valor de color medio de los píxeles adyacentes.





Original *Medio*

Mínimo

Este efecto (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Mínimo**) quita ruido al ajustar el valor de color de un píxel a partir de los valores de color mínimos de los píxeles adyacentes.



Original



Mínimo

Ajustar ruido

El efecto **Ajustar Ruido** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Ajustar Ruido**) sirve para aplicar cualquiera de los nueve efectos de ruido. Cada efecto está representado por una miniatura que permite previsualizar la imagen a medida que se aplica el efecto correspondiente.



Original



Ajustar ruido

Quitar muaré

El efecto **Quitar muaré** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Quitar muaré**) permite quitar el muaré de las imágenes. Muaré es el patrón de onda que se genera cuando se superponen en la misma imagen pantallas de medios tonos de dos frecuencias distintas.



Original



Quitar muaré

Quitar ruido

El efecto **Quitar ruido** (**Efectos** ▸ **Ruido** ▸ **Quitar ruido**) permite quitar el ruido de imágenes escaneadas. Ruido es el efecto de manchas que se genera al escanear o capturar vídeo.



Original



Quitar ruido

Perfilar

Es posible perfilar imágenes para aumentar el contraste, mejorar los bordes de la imagen o reducir el sombreado. El perfilado se realiza normalmente después de ajustar el color y el tono de la imagen, y tras volver a muestrearla o cambiar su tamaño. Si desea obtener más información sobre los efectos especiales de perfilado, consulte la sección "Perfilar imágenes" en la página 152.

Desperfilado adaptable

El efecto **Desperfilado adaptable** (**Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Desperfilado adaptable**) permite acentuar el detalle de los bordes al analizar los valores de los píxeles adyacentes. Aunque este filtro permite conservar el detalle en casi todas las imágenes, su efecto se aprecia mejor en imágenes de alta resolución.



Original



Desperfilado adaptable

Perfilado direccional

El efecto **Perfilado direccional** (**Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Perfilado direccional**) permite mejorar los bordes de una imagen sin crear un efecto granulado.



Original



Perfilado direccional

Paso alto

El efecto **Paso alto** (**Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Paso alto**) permite quitar sombras y detalle a la imagen para darle un aspecto brillante al enfatizar los resaltes y las áreas luminosas. Sin embargo, también puede afectar al color y al tono de la imagen.



Original



Paso alto

Perfilar

El efecto **Perfilar** (**Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Perfilar**) permite acentuar los bordes de la imagen mediante el enfoque de las áreas menos nítidas y el aumento del contraste entre los píxeles adyacentes. Desplace el deslizador **Nivel de borde (%)** para establecer hasta qué punto se acentúan los detalles del borde. **Umbral** define lo lejos que deben estar los valores de tono adyacentes para que se aplique el efecto. Esto es importante para evitar que las zonas suaves se manchen. Los valores bajos producen un efecto de perfilado más exagerado porque se excluyen menos áreas. Los valores de umbral superiores excluyen áreas de menor contraste. Para evitar cambios drásticos del matiz, active **Conservar colores**.



Original



Perfilar

Desperfilar máscara

El efecto **Desperfilar máscara** (**Efectos** ▸ **Perfilar** ▸ **Desperfilar máscara**) permite acentuar el detalle de los bordes y dar nitidez a las áreas desenfocadas de la imagen sin quitar las áreas de baja frecuencia. **Porcentaje** establece la intensidad del efecto de perfilado. **Radio** define la cantidad de píxeles que se evalúan a la vez. **Umbral** define el número de píxeles que se verán afectados.



Original



Desperfilar máscara

Textura

Los efectos especiales de textura permiten añadir textura a una imagen con varias formas y superficies. Es posible utilizar ladrillos, burbujas, un lienzo, piel de elefante, plástico y piedras, o crear aguafuertes y pinturas subyacentes. Estos efectos también sirven para que la imagen parezca pintada sobre una pared de yeso o visualizada a través de un mosquitero.

Pared de ladrillos

El efecto **Pared de ladrillos** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Pared de ladrillos**) agrupa los píxeles en una serie de celdas entrelazadas para dar a la imagen el aspecto de una pintura en una pared de ladrillos. Es posible especificar el tamaño de los ladrillos y la densidad del patrón de ladrillos.



Original



Pared de ladrillos

Burbujas

El efecto **Burbujas** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Burbujas**) crea una espuma llena de burbujas sobre la imagen. Es posible especificar el tamaño de las burbujas y la cantidad de imagen que éstas van a cubrir.



Original



Burbujas

Lienzo

El efecto **Lienzo** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Lienzo**) aplica una superficie con textura a la imagen al permitir utilizar otra imagen como lienzo. Es posible elegir mapas de lienzo preestablecidos o cargar imágenes como mapa de lienzo. Para obtener los mejores resultados, elija imágenes con un contraste entre medio y alto.



Original



Lienzo

Adoquín

El efecto **Adoquín** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Adoquín**) confiere a la imagen el aspecto de estar hecha de adoquines. Es posible especificar el tamaño, el espaciado y el granulado de los adoquines.



Original



Adoquín

Piel de elefante

El efecto **Piel de elefante** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Piel de elefante**) da a la imagen un aspecto arrugado mediante la superposición de líneas onduladas. Es posible especificar el color y la edad de la piel de elefante (hasta 100 años).



Original



Piel de elefante

Aguafuerte

El efecto **Aguafuerte** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Aguafuerte**) transforma la imagen en un aguafuerte. Es posible controlar la profundidad del aguafuerte, la cantidad de detalle, la dirección de la luz y el color de la superficie metálica.



Original



Aguafuerte

Plástico

El efecto **Plástico** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Plástico**) confiere a la imagen el aspecto de estar hecha de plástico. Es posible especificar la profundidad de la imagen, así como el color y el ángulo de la luz que se refleja en el plástico. También puede personalizar el ángulo de la luz. **Resalte** establece el brillo de los detalles de la imagen. **Profundidad** establece la profundidad del sombreado de plástico. **Suavizado** establece la cantidad de detalle de la imagen. El dial **Dirección de la luz** le permite establecer la dirección de la luz. El selector de color le permite seleccionar un color para la luz.



Original



Plástico

Pared de yeso

El efecto **Pared de yeso** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Pared de yeso**) redistribuye los píxeles para crear la ilusión de que la imagen se ha pintado sobre una pared de yeso.



Original



Pared de yeso

Escultura en relieve

El efecto **Escultura en relieve** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Escultura en relieve**) transforma la imagen en una escultura en relieve. Es posible establecer el suavizado del relieve, la cantidad de detalle que contiene, la dirección de la luz y el color de la superficie.



Original



Escultura en relieve

Mosquitero

El efecto **Mosquitero** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Mosquitero**) provoca el aspecto de una imagen vista a través de un mosquitero. Es posible especificar el brillo y el detalle de la malla, el apagado de la imagen y si la imagen se verá en color o en blanco y negro.



Original



Mosquitero

Piedra

El efecto **Piedra** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Piedra**) confiere a la imagen la textura de una piedra. Es posible especificar la cantidad de detalle, la densidad del patrón y el ángulo de la luz que incide en la imagen. Asimismo, es posible aplicar estilos de piedra preestablecidos y guardar estilos personalizados como preestablecidos.



Original



Piedra

Pintura de base

El efecto **Pintura subyacente** (**Efectos** ▸ **Textura** ▸ **Pintura subyacente**) confiere a la imagen el aspecto de una pintura sobre lienzo que posteriormente se ha cubierto con otras capas de pintura. Es posible especificar hasta qué punto la imagen original se pinta por encima y ajustar el brillo de la imagen.



Original



Pintura de base

Transformar

Los efectos de transformación permiten ajustar el color y el tono de una imagen.

Desentrelazar

El efecto **Desentrelazar** (**Efectos** ▸ **Transformar** ▸ **Desentrelazar**) permite eliminar líneas de las imágenes. Si desea obtener más información, consulte "Para aplicar efectos de color y tono" en la página 352.



Original



Desentrelazar

Invertir colores

El efecto **Invertir colores** (**Efectos** ▸ **Transformar** ▸ **Invertir colores**) le permite invertir los colores de una imagen. Invertir una imagen sirve para obtener un aspecto de negativo fotográfico. Si desea obtener más información, consulte "Para aplicar efectos de color y tono" en la página 352.



Original



Invertir colores

Posterizar

El efecto **Posterizar** (**Efectos** ▸ **Transformar** ▸ **Posterizar**) permite reducir el número de valores tonales de una imagen para eliminar degradados y crear áreas más extensas de color plano. Si desea obtener más información, consulte "Para aplicar efectos de color y tono" en la página 352.





Original *Posterizar*

Umbral

El efecto **Umbral** (**Efectos** ▸ **Transformar** ▸ **Umbral**) permite especificar un valor de brillo como umbral. Los píxeles con valores de brillo superiores o inferiores al umbral se muestran en blanco o negro. Si desea obtener más información, consulte "Para aplicar efectos de color y tono" en la página 352.



Original



Umbral

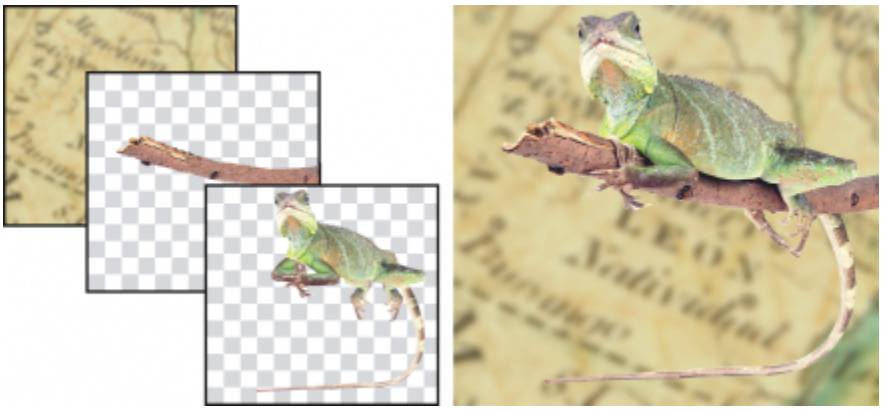
Objetos

Operaciones con objetos..... 411
Modificar objetos.....429

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Operaciones con objetos

Es posible aumentar las posibilidades de edición de imágenes mediante los objetos, que son elementos separados de la imagen y flotan sobre el fondo. Los objetos son capas transparentes que se acumulan unas sobre otras. El fondo forma la capa inferior; al crearse nuevos objetos se añaden a la parte superior de la pila. Por ejemplo, al abrir una foto, se convierte en fondo. Encima de la foto es posible añadir formas, pinceladas, imágenes diseminadas y otros objetos.



Los objetos son como capas que se superponen unas sobre otras. Esta imagen está formada por el fondo y dos objetos de foto.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Crear objetos" (página 412)
- "Cambiar y ver propiedades de objetos" (página 413)
- "Seleccionar objetos" (página 414)
- "Desplazar, copiar y eliminar objetos" (página 416)
- "Visualizar y organizar objetos" (página 418)
- "Alinear y distribuir objetos" (página 420)
- "Guías de alineación" (página 421)
- "Bloquear objetos" (página 424)
- "Agrupar y combinar objetos" (página 425)
- "Modos de fusión para objetos agrupados" (página 427)
- "Operaciones con grupos de recorte" (página 427)

Crear objetos

En Corel PHOTO-PAINT, puede crear objetos a partir de

- pinceladas
- formas
- fondo
- áreas editables

Es posible crear objetos desde cero mediante la aplicación de pinceladas o la generación de formas, o bien añadiendo pinceladas y formas a un objeto existente.

También puede crear un objeto con todo el fondo de una imagen. El fondo no puede editarse ni moverse en el orden de apilamiento a menos que se convierta en objeto.

Otra manera de crear un objeto es definir un área editable en un fondo de imagen o en otro objeto. Al generar un objeto a partir de un área editable, sólo pueden incluirse los elementos visibles en el área. Si un objeto está oscurecido por otros y no es visible, no se incluirá en el área editable. Si desea obtener más información sobre la definición de las áreas editables, consulte la sección "Definir áreas editables" en la página 277.



Puede crear un objeto utilizando parte de un fondo de imagen. En este caso, se define un área editable y a continuación se copia, se pega y se mueve la selección.

Todos los objetos de una imagen poseen su misma resolución y modo de color. Al añadir objetos a un archivo, aumentan el tamaño del archivo y la utilización de memoria. Para reducir el tamaño del archivo puede allanar la imagen mediante la combinación de objetos. Si desea obtener más información sobre la combinación de objetos, consulte la sección "Agrupar y combinar objetos" en la página 425.

Para conservar objetos al guardar una imagen, tendrá que almacenarla con el formato de archivo nativo de Corel PHOTO-PAINT (CPT). Si desea obtener más información sobre el almacenamiento de imágenes, consulte la sección "Almacenar imágenes" en la página 99.

Para crear un objeto con una herramienta de pincel

1. Haga clic en **Objeto** ▸ **Crear** ▸ **Nuevo objeto**.
2. En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .
3. Especifique los atributos en la Barra de propiedades.
4. Arrastre el ratón en la ventana de imagen para crear una pincelada.

Cuando está activado el comando **Mostrar recuadro de objeto** en el menú **Objeto**, se mostrará un contorno discontinuo denominado recuadro alrededor del objeto nuevo.

De forma predeterminada, todas las pinceladas e imágenes diseminadas se añaden al objeto activo.

Para crear un objeto, también puede hacer clic en el botón **Nuevo objeto** de Inspector **Objetos**. Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores**

Para crear un objeto con una herramienta de forma

1 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Forma.
2 Especifique los atributos en la Barra de propiedades.
3 Desplácese por la ventana de imagen mediante el método de arrastre para crear una forma.

Cuando está activado el comando **Mostrar recuadro de objeto** en el menú **Objeto**, se mostrará un contorno discontinuo denominado recuadro alrededor del objeto nuevo.

Para añadir una forma al objeto activo sin crear un objeto nuevo, desactive el botón **Nuevo objeto** de la barra de propiedades.

Para crear un objeto utilizando todo el fondo de la imagen

- Haga clic en **Objeto** ▸ **Crear** ▸ **Desde fondo**.

Para crear un objeto utilizando un área editable

1 En el inspector **Objetos**, haga clic en la miniatura del fondo o de un objeto.
Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores**
2 Defina un área editable.
3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Crear** ▸ **Copiar desde máscara**.

Para quitar el área editable de una imagen al crear un objeto, haga clic en **Objeto** ▸ **Crear** ▸ **Cortar desde máscara**.

Para crear un objeto utilizando todos los elementos visibles de un área editable

1 Defina un área editable.
2 Haga clic en **Editar** ▸ **Copiar visible**.
3 Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.

Cambiar y ver propiedades de objetos

Es posible cambiar el nombre de un objeto y sus propiedades. Al crear un objeto, se le asignará un nombre predeterminado, como "Objeto 2". Si no especifica valores de configuración, se aplican los predeterminados al objeto. En algunos programas, las propiedades de objeto se conocen también como opciones de capa.

Para cambiar la opacidad de un objeto, elija un modo de fusión y cambie la manera en que se fusiona un objeto con los objetos subyacentes o con la imagen de fondo. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.

Puede ver la información acerca de un objeto, como su nombre, opacidad, tamaño y modo de fusión señalando el objeto en la ventana de imagen.

Para cambiar las propiedades de un objeto

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

2 Seleccione un objeto en la ventana de imagen.

3 Haga clic con control en un objeto y elija **Propiedades de objeto**.

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

5 Escriba un nuevo nombre en el cuadro **Nombre**.

También es posible

Cambiar la opacidad de un objeto	Desplace el deslizador **Opacidad**.
Elegir un modo de fusión	Elija un modo de fusión en el cuadro de lista **Modo fusión**.
Cambiar la manera en que un objeto se mezcla con los objetos subyacentes o con el fondo	Modifique los valores de la sección **Mezcla**.



Para cambiar el nombre de un objeto, también puede hacer doble clic en su nombre, en el inspector **Objetos**.

Puede elegir un modo de fusión para un grupo de objetos en el cuadro de lista **Modo fusión** de Inspector **Objetos**.

Para ver la información sobre un objeto

- Seleccione un objeto en la ventana de imagen.

  Si no aparece una sugerencia con información, haga clic en **Ver** ▸ **Sugerencias de objeto** para activar el comando.

Seleccionar objetos

Para poder modificar los objetos, es necesario seleccionarlos. Es posible seleccionar un objeto, objetos cubiertos, varios objetos, todos los objetos o varios grupos de objetos. Cuando se selecciona un solo objeto, lo rodea un cuadro de resaltado con ocho tiradores de transformación. Si selecciona varios objetos, el cuadro de resaltado se amplía para rodearlos a todos.

Es posible seleccionar varios objetos, pero sólo uno estará activo. El objeto activo aparece con un contorno discontinuo denominado recuadro. Para modificar un objeto activo también puede rellenarlo y aplicarle efectos especiales.

Una vez realizados los cambios necesarios en los objetos seleccionados, puede anular su selección.



Se selecciona un objeto en la imagen de la izquierda. En la derecha, el cuadro de resaltado indica que hay varios objetos seleccionados.

Para seleccionar objetos

Para seleccionar	Realice lo siguiente
Un objeto	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Selección** y haga clic en un objeto.
Todos los objetos de una imagen	Haga clic en **Objetos** ▸ **Seleccionar todos los objetos**.
Un objeto cubierto por otro	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Selección**. Mantenga presionada la tecla **Option** y haga clic hasta que aparezca el cuadro de resaltado de un objeto cubierto. Esta tecla de acceso directo permite desplazarse por los objetos situados en capas.
Varios objetos	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Selección**. Haga clic en un objeto, mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en los demás objetos.
Varios grupos de objetos	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Selección**. Haga clic en el objeto de un grupo, mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en un objeto de cada grupo que desee seleccionar.

Cuando está activado el comando **Mostrar recuadro de objeto** del menú **Objeto**, se mostrará un contorno discontinuo denominado "recuadro" alrededor del objeto activo.

Si se selecciona el fondo antes de hacer clic en **Objetos** ▸ **Seleccionar todos los objetos**, este se añade a la selección y todos los objetos y el fondo quedan seleccionados. Si se selecciona un objeto antes de hacer clic en **Objetos** ▸ **Seleccionar todos los objetos**, el fondo no se incluirá en la selección.

Para seleccionar un objeto, puede hacer clic en una miniatura en el inspector **Objetos**. Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores**

También puede seleccionar objetos en el orden de apilamiento de Inspector **Objetos** mediante las siguientes teclas de acceso directo: pulse las teclas **Mayús** + **N** para seleccionar el objeto situado encima del objeto actual; **Mayús** + **P** para seleccionar el objeto situado debajo del objeto actual; **Mayús** + **T** para seleccionar el objeto superior del orden de apilamiento, y **Mayús** + **B** para seleccionar el objeto de fondo o el objeto inferior del orden de apilamiento.

Para anular la selección de objetos

Para anular la selección de	Realice lo siguiente
Un objeto	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Selección** . Haga clic en cualquier punto situado fuera del recuadro de resaltado del objeto.
Varios objetos	Haga clic en la herramienta **Selección** , mantenga presionada la tecla **Mayús** y, a continuación, haga clic en cada objeto de la ventana de imagen cuya selección desee anular.
Todos los objetos	Haga clic en la herramienta **Selección** y en el fondo.

Al anular la selección de un objeto activo, éste permanece activo.

Si el fondo es parte de la selección, al hacer clic en el fondo en la ventana de imagen no se anula la selección de todos los objetos.

Desplazar, copiar y eliminar objetos

Corel PHOTO-PAINT permite mover un objeto o parte de un objeto a otra posición en la misma ventana de imagen o a otra ventana de imagen. También puede copiar un objeto o parte de un objeto y pegarlo en una imagen. Para copiar y pegar entre las ventanas de imagen, puede arrastrar y soltar un objeto de una ventana a otra.

Para mover o copiar parte de una imagen, primero debe definir un área editable en la parte correspondiente de la imagen. También puede mover o copiar un objeto a un área editable. Si desea obtener más información sobre la definición de áreas editables, consulte la sección "Definir áreas editables" en la página 277.

Cuando un objeto deja de ser necesario, puede eliminarse.



El objeto de foto seleccionado se mueve del ángulo superior izquierdo al ángulo inferior derecho.

Para mover un objeto

Para mover	Realice lo siguiente
Un objeto dentro de una ventana de imagen o a otra ventana de imagen	Seleccione el objeto y arrástrelo a una posición nueva.
Un objeto mediante desplazamiento en incrementos preestablecidos	Seleccione un objeto y presione una tecla de **flecha**.
Un objeto a una posición precisa respecto a la ventana de imagen	Seleccione un objeto. Haga clic en el botón **Posición y tamaño** de la barra de propiedades, escriba valores en los cuadros **Posición** y haga clic en **Aplicar**.

Si desea obtener información sobre la definición del valor de desplazamiento, consulte la sección "Opciones de espacio de trabajo" en la página 75.

Para mover parte de un objeto

1. Seleccione un objeto.
2. Defina un área editable en el objeto.
3. Haga clic en **Editar** ▸ **Cortar**.
4. Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.

Para copiar un objeto

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Editar** ▸ **Copiar**.
3. Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.

Si pega el objeto en la misma ventana, la copia se coloca encima del objeto original.

También puede copiar y pegar un objeto con las teclas **Comando** + **C** para copiar **Comando** + **V** para pegar.

Para copiar un objeto seleccionado dentro de la misma ventana de imagen, haga clic en **Editar** ▸ **Duplicar**.

Para copiar o trasladar un objeto a un área editable

1 Seleccione un objeto.
2 Haga clic en **Edición** y después en una de estas opciones:
   - **Copiar**
   - **Cortar**
3 Defina un área editable.
4 Haga clic en **Editar** ▸ **Pegado especial** ▸ **En máscara**.

Para eliminar un objeto

1 Seleccione un objeto.
2 Haga clic en **Editar** ▸ **Eliminar**.

Para eliminar un objeto seleccionado, también puede hacer clic en el botón **Eliminar** de Inspector **Objetos**. Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**

Visualizar y organizar objetos

Puede ocultar un objeto y cambiar el orden de apilamiento de los objetos.

Visualización y ocultación de objetos

De manera predeterminada, todos los objetos se visualizan en la ventana de imagen. Sin embargo, es posible ocultar un objeto para que sea temporalmente invisible.

Cambio de orden de objetos

Cuando se crean varios objetos en una imagen, se apilan unos encima de otros en el orden en el que se han creado. El último objeto creado es el primero de la pila y el fondo de la imagen está abajo. Puede mover un objeto en la ventana de imagen para cubrir otro que está por debajo en el orden de apilamiento. Sin embargo, siempre aparece un objeto detrás de los objetos que se encuentran más arriba en el orden de apilamiento. Si se cambia el orden de apilamiento de los objetos, los objetos ocultos pueden quedar visibles o los que están encima pueden colocarse detrás de otros objetos.



Al cambiar el orden de apilamiento el triciclo aparece detrás de las cajas.

Para ocultar o visualizar un objeto

- En el inspector **Objetos**, haga clic en el icono **Ocultar/Mostrar** situado junto a una miniatura de un objeto.

  Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**

Cuando un objeto está oculto, no aparece el icono **Ocultar/Mostrar** .

Cuando se oculta el fondo, aparece una cuadrícula de transparencia a cuadros. Para personalizar la cuadrícula de transparencia, haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**. Haga clic en **Visualización** y modifique cualquier atributo en el área **Cuadrícula de transparencia**.

Para cambiar el orden de los objetos

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Orden** y en una de las siguientes opciones:
- **Hacia adelante**: coloca el objeto seleccionado delante de los demás objetos de la imagen.
- **Hacia atrás**: coloca el objeto seleccionado detrás de los demás objetos de la imagen.
- **Avanzar uno**: coloca el objeto seleccionado delante del objeto del que se encuentra detrás.
- **Retroceder uno**: coloca el objeto seleccionado detrás del objeto del que se encuentra delante.
- **Orden inverso**: invierte el orden de apilamiento de los objetos seleccionados. Este comando sólo está disponible cuando se seleccionan varios objetos.

El fondo de la imagen siempre se coloca en la última posición del orden de apilamiento y no se puede situar ningún objeto detrás.

Si los objetos están agrupados, se considera que están en el mismo nivel del orden de apilamiento. Por tanto, no es posible colocar un objeto entre los objetos individuales de un grupo.

Si desea cambiar el orden de apilamiento de un objeto, arrastre su miniatura a una posición distinta en Inspector **Objetos**. Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**

También puede cambiar el orden de los objetos utilizando las teclas de acceso directo. Mueva un objeto a la parte superior de la pila pulsando **Mayús** + **Re Pág**; muévalo a la parte inferior de la pila, pero encima del fondo, pulsando **Mayús** + **Av Pág**; súbalo un paso en el orden de apilamiento pulsando **Comando** + **Re Pág**; y bájelo un paso pulsando **Comando** + **Av Pág**.

Alinear y distribuir objetos

Puede alinear un objeto con los elementos de la imagen o distribuir objetos por toda la imagen.

Los objetos pueden alinearse unos con otros, con el centro de la imagen, con el borde de la imagen, con la cuadrícula y las líneas guía.

También puede alinear objetos de forma interactiva mediante las guías de alineación. Si desea obtener más información, consulte la sección "Guías de alineación" en la página 421.

Al distribuir objetos automáticamente se añade espacio entre los mismos en base a su anchura, altura y punto central. Se pueden distribuir los objetos de modo que sus puntos centrales o bordes seleccionados (por ejemplo, el superior o el derecho) aparezcan a intervalos iguales. Puede asimismo distribuir los objetos de modo que el espacio entre ellos sea idéntico. Puede distribuir los objetos dentro de la caja delimitadora que los rodea o por toda la imagen. Además, puede distribuir objetos especificando la distancia que existe entre ellos. Es posible distribuir los objetos en sentido vertical, horizontal o en ambos.

Puede acceder a alguno de los comandos de alineación directamente desde el menú **Objeto** ▸ **Alinear y distribuir**, y puede acceder a todas las opciones de alineación y distribución desde el inspector **Alinear y distribuir** (**Objeto** ▸ **Alinear y distribuir** ▸ **Alinear y distribuir**).

Para alinear objetos, haga lo siguiente:

1 Seleccione los objetos.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Alinear y distribuir** ▸ **Alinear y distribuir**.

3 En la zona **Alinear con** del inspector **Alinear y distribuir**, seleccione un punto de referencia haciendo una tarea de la siguiente tabla:

Para	Realice lo siguiente
Alinear un objeto con un objeto determinado	Haga clic en el botón **Objetos seleccionados**  . Si selecciona los objetos de uno en uno, el último objeto seleccionado es la referencia para alinear los demás. Si selecciona los objetos con un recuadro, el objeto que esté colocado en la esquina superior izquierda de la selección se utilizará como referencia.
Alinear un objeto con el borde del documento	Haga clic en el botón **Borde de documento**  .
Alinear un objeto con el centro del documento	Haga clic en el botón **Centro de documento**  .
Alinear un objeto con la cuadrícula más cercana	Haga clic en el botón **Cuadrícula**  .

4 Haga clic en uno de los siguientes botones para usar el borde o el centro de un objeto para la alineación.

- **Alinear borde izquierdo**  : alinea los bordes izquierdos de los objetos.

- **Alinear centro horizontalmente**  : alinea los centros de los objetos a lo largo de un eje vertical.
- **Alinear borde derecho**  : alinea los bordes derechos de los objetos.
- **Alinear borde superior**  : alinea los bordes superiores de los objetos.
- **Alinear centro verticalmente**  : alinea los centros de los objetos a lo largo de un eje horizontal.
- **Alinear borde inferior**  : alinea los bordes inferiores de los objetos.

Para distribuir objetos, lleve a cabo los siguientes pasos:

1 Seleccione los objetos.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Alinear y distribuir** ▸ **Alinear y distribuir**.

3 Para seleccionar el área sobre la que se distribuirán los objetos, haga clic en uno de los siguientes botones del área **Distribuir con** del inspector **Alinear y distribuir**:
- **Objetos seleccionados**  : distribuye los objetos por el área de la caja delimitadora que los rodea al completo.
- **Borde de documento**  : distribuye los objetos por todo el documento.

4 Para distribuir objetos horizontalmente, haga clic en uno de los siguientes botones:
- **Distribuir borde izquierdo**  : espacia los bordes izquierdos de los objetos uniformemente.
- **Distribuir centro horizontalmente**  : espacia los puntos centrales de los objetos a lo largo de un eje horizontal uniformemente.
- **Distribuir borde derecho**  : espacia los bordes derechos de los objetos uniformemente.
- **Distribuir espacio horizontalmente**  : coloca intervalos iguales entre los objetos a lo largo de un eje horizontal.

5 Para distribuir objetos verticalmente, haga clic en uno de los siguientes botones:
- **Distribuir borde superior**  : espacia los bordes superiores de los objetos uniformemente.
- **Distribuir centro verticalmente**  : espacia los puntos centrales de los objetos a lo largo de un eje vertical uniformemente.
- **Distribuir borde inferior**  : espacia los bordes inferiores de los objetos uniformemente.
- **Distribuir espacio verticalmente**  : coloca intervalos iguales entre los objetos a lo largo de un eje vertical.



Para distribuir objetos es necesario haber seleccionado uno o más objetos.

Para distribuir objetos a una distancia especificada

1 Seleccione los objetos.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Alinear y distribuir** ▸ **Alinear y distribuir**.

3 En el área **Distribuir a** del inspector **Alinear y distribuir**, haga clic en el botón **Espaciado de objetos**  .

4 Escriba valores en los cuadros **H** y **V**.

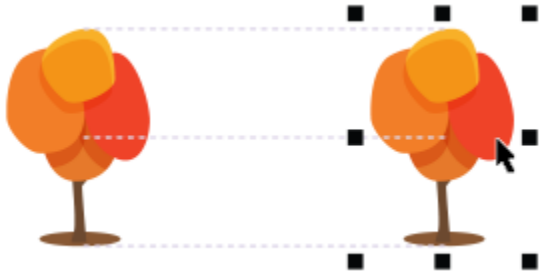
5 Para distribuir los objetos horizontalmente, haga clic en cualquiera de los botones de distribución horizontal.

6 Para distribuir los objetos verticalmente, haga clic en cualquiera de los botones de distribución vertical.

Guías de alineación

Puede alinear objetos de forma interactiva mediante las guías de alineación. Las guías de alineación son líneas guía temporales que ayudan a alinear los objetos a medida que los crea, cambia de tamaño o mueve con respecto a otros objetos cercanos.

Las guías de alineación ayudan a alinear el borde de un objeto con el borde de otro (borde con borde). Asimismo, puede alinear el borde de un objeto con el centro de otro (borde con centro).



Las guías de alineación aparecen a medida que se mueve un objeto.

Si desea alinear un objeto a una distancia establecida desde el borde de otro objeto, puede establecer márgenes para las guías de alineación. Después de especificar los márgenes, puede elegir el modo en el que aparecerán las guías de los bordes: pueden seguir los márgenes o bien tanto los márgenes como los bordes del objeto. Además, puede usar las guías de alineación del margen que le permiten insertar y separar un objeto en relación con otro.

Las guías de alineación están desactivadas de forma predeterminada. Puede activar o desactivar fácilmente las guías de alineación o modificar su configuración predeterminada. Puede elegir si las guías de alineación aparecerán para los objetos individuales de un grupo o para la caja delimitadora del grupo en su conjunto.

Para activar o desactivar las guías de alineación

- Haga clic en **Ver** ▸ **Guías de alineación**.

Una marca situada junto al comando **Guías de alineación** indica que las guías de alineación están activadas.

Para modificar la configuración de las guías de alineación

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Guías interactivas**.
2. Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Activar o desactivar las guías de alineación	Activar o desactivar la casilla de verificación **Activar guías de alineación**.
Cambiar el color de las guías de alineación	Abra el selector **Color de línea** y elija un color.
Cambiar el estilo de línea de las guías de alineación	Abra el selector **Estilo de línea** y elija un estilo.
Establecer las guías para alinear el borde de un objeto con el borde de otro	Haga clic en el botón **Bordes de los objetos**
Establecer las guías para alinear el borde de un objeto con el centro de otro	Haga clic en el botón **Centros de los objetos**

Para	Realice lo siguiente
Establecer las guías para alinear con objetos individuales de un grupo	Haga clic en el botón **Objetos individuales de un grupo** .



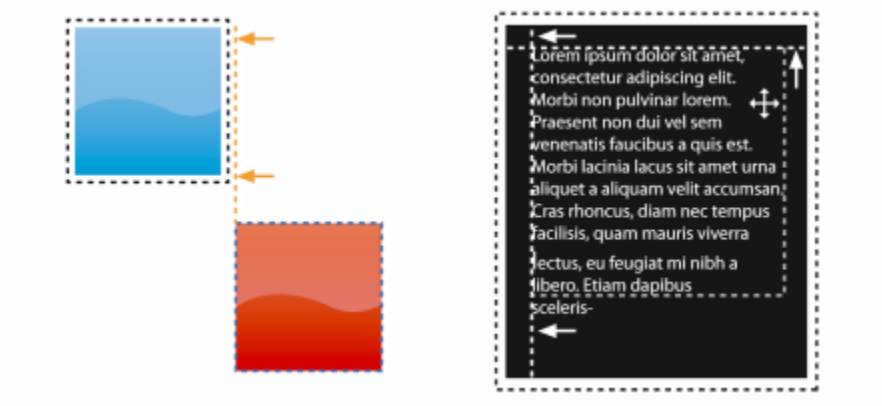
Para añadir guías de alineación del margen

1 Haga clic en **Ventana** ▶ **Inspectores** ▶ **Guías interactivas**.

2 Realice una de las siguientes acciones.

Para	Realice lo siguiente
Añadir guías de alineación de márgenes	Active la casilla de verificación **Márgenes**.
Cambiar el color de línea de los márgenes	Abra el selector **Color de línea del margen** y elija un color.
Cambiar el estilo de línea de los márgenes	Abra el selector **Estilo de línea del margen** y elija un estilo.
Establecer márgenes horizontales	Escriba un valor en el cuadro **Margen horizontal**, haga clic en el botón **Margen horizontal** y elija una de las opciones siguientes: • **Descentrado horizontal** : crea un margen de la distancia especificada alrededor de un objeto. • **Inserción horizontal** : crea un margen de la distancia especificada dentro de un objeto. • **Descentrado e inserción horizontales** : crea márgenes de la distancia especificada alrededor de un objeto y dentro de él.
Establecer márgenes verticales	Escriba un valor en el cuadro **Margen vertical**, haga clic en el botón **Margen vertical** y elija una de las opciones siguientes: • **Descentrado vertical** : crea un margen de la distancia especificada alrededor de un objeto. • **Inserción vertical** : crea un margen de la distancia especificada dentro de un objeto. • **Descentrado e inserción verticales** : crea márgenes de la distancia especificada alrededor de un objeto y dentro de él.
Bloquear la proporción entre los márgenes verticales y horizontales	Haga clic en el botón **Bloquear proporción** .
Ver solo las guías de alineación del margen	Desactive los botones **Bordes de los objetos** y **Centros de los objetos** .
Desactivar los márgenes horizontales	Haga clic en el botón **Margen horizontal** y seleccione **Sin margen horizontal** .

Para	Realice lo siguiente
Desactivar los márgenes verticales	Haga clic en el botón **Margen vertical** y seleccione **Sin margen vertical** .



Puede separar (izquierda) e insertar (derecha) guías de alineación del margen.

Bloquear objetos

Si se bloquea un objeto, esto impide que éste se mueva, cambie su tamaño, se transforme, se rellene, se seleccione o cambie de algún modo de manera accidental. Puede bloquear un objeto, o varios, u objetos agrupados. Para modificar un objeto bloqueado, primero debe desbloquearlo. Puede desbloquear los objetos uno a uno, o todos los objetos bloqueados a la vez.

Para bloquear un objeto

1 Seleccione un objeto con la herramienta **Selección**.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Bloquear**.

También es posible

Bloquear varios objetos	Con la herramienta **Selección**, mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en varios objetos. Haga clic en **Objeto** ▸ **Bloquear**.
Bloquear un grupo de objetos	Con la herramienta **Selección**, haga clic en un grupo de objetos y, a continuación, haga clic en ▸ **Bloquear**.

También puede bloquear un objeto si hace clic en el icono **Bloqueo** junto a la miniatura de un objeto en Inspector **Objetos**.

Cuando un objeto está oculto, no aparece el icono **Bloquear** .

Para desbloquear un objeto

1 En el inspector **Objetos**, haga clic en un objeto o grupo de objetos bloqueado.
Si el inspector **Objetos** no se muestra, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

2 Haga clic en el icono de **Bloqueo** junto a la miniatura del objeto o grupo de objetos.

Agrupar y combinar objetos

Es posible agrupar objetos para que se comporten como una unidad. Los objetos agrupados pueden moverse, eliminarse o transformarse como una sola entidad. Incluso los objetos ocultos en un grupo se transforman junto con los objetos visibles.

Puede añadir objetos a un grupo ya existente o sacar objetos de él. También puede anidar un grupo de objetos, lo que permite agrupar objetos dentro de un grupo ya existente. También puede desagrupar los objetos para modificarlos de manera individual.



Los objetos agrupados se pueden mover o transformar juntos. En este ejemplo, la pelota y las cajas están agrupadas y se ha modificado su tamaño como grupo.

La combinación de objetos permite agruparlos de forma permanente. Puede combinar varios objetos en un solo objeto o combinar los objetos con el fondo. Al combinar objetos se pierde la opción de modificar los objetos por separado. La combinación de objetos también permite reducir el tamaño de archivo de una imagen.

Para agrupar objetos

1 Seleccione los objetos en la ventana de imagen.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Agrupar** ▸ **Agrupar**.

También puede agrupar objetos en Inspector **Objetos** si mantiene pulsada la tecla **Comando**, selecciona los objetos que desee agrupar y hace clic en el botón **Nuevo grupo**.

Para añadir un objeto a un grupo

1 Seleccione el objeto de un grupo en la ventana de imagen.

2 Mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en el objeto que desee añadir.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Agrupar** ▸ **Agrupar**.

Además, puede añadir un objeto a los grupos existentes mediante Inspector **Objetos**; para ello, seleccione el objeto y arrástrelo al grupo al que desee añadirlo.

Para quitar un objeto de un grupo de objetos

1 Abra el inspector **Objetos**.

Si el inspector **Objetos** no se muestra, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

2 Haga clic en el botón de flecha del grupo para ampliar la lista del grupo.

3 Seleccione el objeto de la lista del grupo.

4 Arrástrelo fuera del grupo.

Para anidar un grupo de objetos

1 En el inspector **Objetos**, haga clic en el botón de flecha del grupo para expandir la lista de grupos.

Si el inspector **Objetos** no se muestra, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

2 Mantenga pulsada la tecla **Comando** y seleccione los objetos del grupo que desee anidar.

3 Haga clic en el botón **Nuevo grupo**  .

Para desagrupar objetos

1 En la ventana de imagen, haga clic en un grupo de objetos.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Agrupar** ▸ **Desagrupar**.

Para combinar objetos

Para combinar	Realice lo siguiente
Varios objetos en un objeto	Seleccione los objetos y haga clic en **Objeto** ▸ **Combinar** ▸ **Combinar objetos juntos**.
Uno o varios objetos con el fondo	Seleccione uno o varios objetos y haga clic en **Objeto** ▸ **Combinar** ▸ **Combinar objetos con el fondo**.
Todos los objetos con el fondo	Haga clic en **Objeto** ▸ **Combinar** ▸ **Combinar todos los objetos con el fondo**.



Cuando los objetos se combinan con el fondo pasan a formar parte de la capa de fondo y ya no pueden modificarse por separado.



También puede combinar objetos en Inspector **Objetos** si mantiene pulsada la tecla **Comando**, selecciona los objetos que desea combinar y hace clic en el botón **Combinar objetos seleccionados**  .

También es posible especificar un modo de fusión y un nivel de transparencia antes de combinar los objetos mediante la modificación de los valores del cuadro de lista **Modo fusión** y el cuadro **Opacidad** del inspector **Objetos**. Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

Modos de fusión para objetos agrupados

Al agrupar objetos, el modo de fusión Cruzar se asigna automáticamente al nuevo grupo. Con el modo de fusión Cruzar, el grupo carece de propiedades de fusión propias. En su lugar, los modos de fusión del grupo afectan al aspecto de los colores del objeto en el grupo, así como cualquier objeto subyacente. Si una lente de ajuste u otro efecto se aplican al grupo, esta afectará a los colores de los objetos subyacentes o del fondo.

Puede cambiar el modo de fusión del grupo para crear varios efectos de mezcla. Si desea obtener más información sobre los modos de fusión, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.



La imagen original (izquierda) contiene objetos agrupados. Un efecto de lente se aplicó al grupo (derecha). El modo de fusión Cruzar se aplicó al grupo para que la lente cambiase al fondo gris detrás del grupo también.

Para elegir un modo de fusión para un grupo

1 En el inspector **Objetos**, haga clic en un grupo.

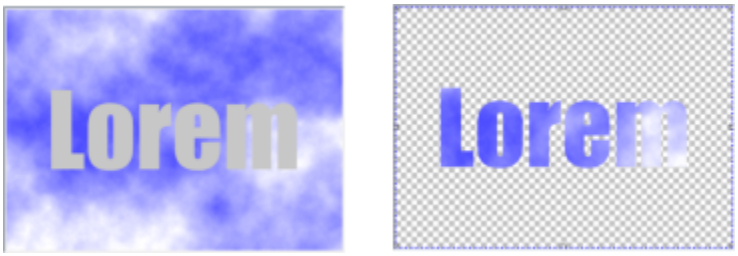
Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

2 Elija un modo de fusión en el cuadro de lista **Modo fusión**.

También puede seleccionar un modo de fusión para los objetos agrupados y ajustar la opacidad en el cuadro de diálogo **Propiedades de grupo**.

Operaciones con grupos de recorte

Los grupos de recorte permiten combinar las características de los objetos mediante la colocación de los elementos de imagen de uno o más objetos en la forma de otro; las características de los objetos secundarios se insertan en la forma del objeto principal. Por ejemplo, si el objeto principal es un texto y el objeto secundario es una imagen del cielo, el resultado será un texto con el color y la textura del cielo. Un objeto es el principal de los objetos situados sobre él en el orden de apilamiento; un objeto secundario no puede estar situado debajo del principal.



Los grupos de recorte permiten usar las características de un objeto para aplicarlas en otro. En este ejemplo, el texto (objeto principal) tiene el color y la textura del cielo (objeto secundario).

Además, puede convertir la imagen de fondo en un objeto para crear un grupo de recorte que incluya el fondo. Es posible deshacer un grupo de recorte en cualquier momento.

Para crear un grupo de recorte

1 En el inspector **Objetos**, arrastre el objeto secundario sobre el objeto principal de la lista.

2 En la ventana de imagen, seleccione el objeto secundario y arrástrelo sobre el objeto principal.

3 Haga clic en el objeto secundario de la lista.

4 Haga clic en el botón **Crear grupo de recorte** .

Solo son visibles las áreas del objeto secundario que están dentro de los límites del objeto principal. Solo el recuadro de objeto del objeto secundario es visible en las áreas que se encuentran fuera de los límites del objeto principal.

Para crear un grupo de recorte que incluya la imagen de fondo

1 En Inspector **Objetos**, haga clic en el fondo.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Crear** ▸ **Desde fondo**.
El fondo aparecerá como un objeto en Inspector **Objetos**.

3 En Inspector **Objetos**, arrastre el objeto de fondo, que se convertirá en objeto secundario, sobre el objeto principal de la lista.

4 Haga clic en el objeto de fondo en la lista de Inspector **Objetos**.

5 Haga clic en el botón **Crear grupo de recorte** .

Para deshacer un grupo de recorte

1 En el inspector **Objetos**, haga clic sobre el objeto secundario incluido en el grupo de recorte.
Si el objeto pertenece a un grupo de recorte, se mostrará el símbolo de grupo de recorte a la izquierda del nombre del objeto.

2 Haga clic en el botón **Crear grupo de recorte** para deshacer el grupo de recorte.



Modificar objetos

Los objetos son elementos de imagen independientes que pueden apilarse unos sobre otros. Puede transformar objetos, cambiar sus bordes o añadir sombras. Los objetos pueden modificarse sin afectar a los demás objetos, o al fondo, de una imagen.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Transformar objetos" (página 429)
- "Recortar objetos" (página 434)
- "Cambiar bordes de objetos" (página 434)
- "Añadir sombras" (página 436)
- "Utilizar máscaras de corte" (página 439)
- "Proteger el área que rodea a un objeto" (página 441)

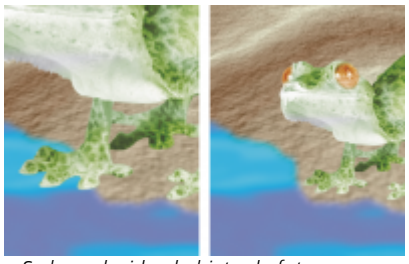
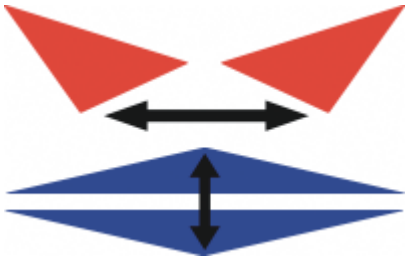
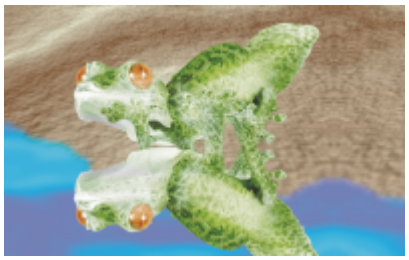
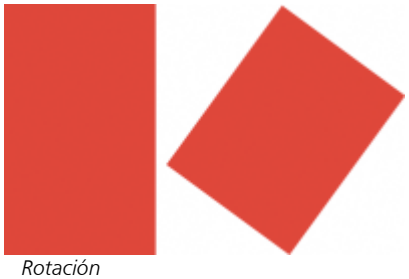
Transformar objetos

Es posible cambiar el aspecto de los objetos mediante las siguientes transformaciones.

Transformación	Descripción
cambio de tamaño	Permite cambiar la anchura y la altura de un objeto.
Aplicación de escala	Permite asignar a un objeto un porcentaje de su tamaño original.
Rotación	Permite girar un objeto en torno a su centro de rotación.
Rotación (reflejo)	Permite crear una imagen reflejo horizontal o vertical de un objeto.
Inclinación	Permite inclinar un objeto hacia un lado.
Distorsión	Permite estirar un objeto sin mantener las proporciones.
Aplicación de perspectiva	Permite dar la impresión de profundidad a un objeto.

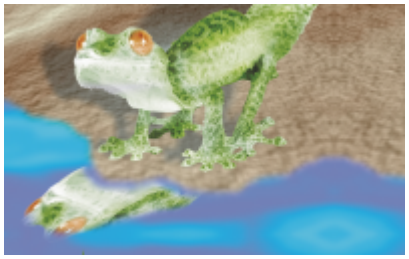
Es posible aplicar transformaciones a mano alzada en la ventana de imagen o ajustar los valores manualmente para obtener resultados más precisos.

Las transformaciones pueden aplicarse a un solo objeto o a varios objetos al mismo tiempo.

Transformación	Aplicada a los objetos de una imagen
 *Asignación de tamaño y aplicación de escala*	 *Se ha reducido el objeto de foto para encajarlo en la imagen de fondo.*
 *inversión*	 *Se ha invertido el objeto para crear un reflejo.*
 *Rotación*	 *Se ha girado el reflejo.*
 *Inclinación*	 *Se ha inclinado el reflejo para crear un ángulo realista.*



Distorsión



La sombra está distorsionada para indicar la dirección de una fuente de luz.



Perspectiva



Se ha añadido y modificado una segunda sombra.

Para cambiar el tamaño de un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en el botón **Posición y tamaño** de la barra de propiedades.

3 Arrastre cualquiera de los tiradores de la caja delimitadora.
Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.

4 Haga clic en **Aplicar** en la barra de propiedades.

Para cambiar el tamaño de un objeto desde el centro, presione la tecla **Mayús** mientras arrastra uno de los tiradores.

También puede cambiar el tamaño de un objeto seleccionado si escribe valores en los cuadros **Tamaño** y hace clic en **Aplicar**, situado en la barra de propiedades.

Para aplicar escala a un objeto

1 Seleccione un objeto.

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

3 Arrastre un tirador de esquina en la caja delimitadora.
Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.

4 Haga clic en **Aplicar** en la barra de propiedades.

También es posible

Aplicar escala a un objeto con precisión	En la barra de propiedades, escriba valores porcentuales en los cuadros **Escala** y haga clic en **Aplicar**.

También es posible

Escalar un objeto mientras se conserva la proporción de anchura y altura	Haga clic en el botón **Mantener proporción** de la barra de propiedades.
Aplicar escala a un objeto a partir del centro	Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra un tirador de esquina.

Cuando se escala, inclina o gira un objeto, sus bordes pueden parecer dentados. Por este motivo, estos modos de transformación tienen la opción Alisado activada de forma predeterminada.

Para girar un objeto

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en el botón **Girar** de la barra de propiedades.
3. Arrastre un tirador de esquina en la caja delimitadora.
   Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.
4. Haga clic en **Aplicar** en la barra de propiedades.

También es posible

Girar un objeto a partir de un ángulo específico	Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de rotación** de la barra de propiedades y, a continuación, **Aplicar**.
Limitar la rotación a incrementos de 15 grados	Mantenga pulsado mientras arrastra un tirador de esquina.
Cambiar el punto de pivote	Arrastre el centro de rotación de un objeto a una nueva ubicación o escriba un valor en el cuadro **Centro de rotación** de la barra de propiedades.

Cuando se escala, inclina o gira un objeto, sus bordes pueden parecer dentados. Por este motivo, estos modos de transformación tienen la opción Alisado activada de forma predeterminada.

También puede cambiar al modo de rotación haciendo doble clic en un objeto. Al cambiar de un modo de transformación a otro, los tiradores que rodean al objeto cambian para indicar el modo activo.

Para reflejar un objeto

1. Seleccione un objeto.
2. Mantenga presionada la tecla **Comando** y arrastre un tirador intermedio del cuadro de resaltado a lo ancho del objeto, superando al tirador intermedio del lado opuesto.
   Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.
3. Haga clic en **Aplicar** en la barra de propiedades.

Es posible reflejar el objeto seleccionado de forma no proporcional si no se mantiene presionada la tecla **Comando** mientras se arrastra un tirador intermedio del cuadro de resaltado sobre el tirador intermedio del lado opuesto.

Objeto ▶ **Reflejar** ▶ **horizontalmente** u **Objeto** ▶ **Reflejar** ▶ **verticalmente**.

Para inclinar un objeto

1 Seleccione un objeto.

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

3 Arrastre un tirador de inclinación en la caja delimitadora.

Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.

4 Haga clic en **Aplicar** en la barra de propiedades.

Cuando se escala, inclina o gira un objeto, sus bordes pueden parecer dentados. Por este motivo, estos modos de transformación tienen la opción Alisado activada de forma predeterminada.

Puede asimismo inclinar un objeto escribiendo valores en los cuadros **Ángulo de inclinación** de la barra de propiedades y haciendo clic en **Aplicar**.

Para distorsionar un objeto

1 Seleccione un objeto.

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

3 Arrastre un tirador de distorsión en la caja delimitadora.

Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.

También puede cambiar al modo de distorsión haciendo clic dos veces en un objeto. Al cambiar de un modo de transformación a otro, los tiradores que rodean al objeto cambian para indicar el modo activo.

Para aplicar perspectiva a un objeto

1 Seleccione un objeto.

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

3 Arrastre un tirador de perspectiva en la caja delimitadora.

Si desea cancelar la transformación, haga doble clic fuera del objeto.

También puede cambiar al modo de perspectiva haciendo clic tres veces en un objeto. Al cambiar de un modo de transformación a otro, los tiradores que rodean al objeto cambian para indicar el modo activo.

Recortar objetos

Es posible recortar un objeto para quitar áreas no deseadas o cambiar su forma. Puede utilizar la herramienta Máscara para seleccionar el área editable del objeto que desea conservar y, después, puede desechar el resto. Si desea obtener más información, consulte la sección "Definir áreas editables" en la página 277.

Para recortar un objeto

1 En el inspector **Objetos**, haga clic en la miniatura del fondo o de un objeto.

Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

2 Defina un área editable para el objeto seleccionado.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Recortar por máscara**.

Cambiar bordes de objetos

Puede ajustar el aspecto de un objeto modificando las características de sus bordes. Es posible mezclar los bordes de un objeto con el fondo mediante la aplicación de fundido y reducción de bordes y eliminando los bordes blancos y negros. Para destacar un determinado objeto de la imagen, puede perfilar sus bordes. También es posible personalizar el recuadro del objeto.

Fundido

El fundido suaviza los bordes de un objeto aumentando gradualmente la transparencia de los píxeles situados en los bordes. Puede especificar la anchura de la sección fundida del objeto y el grado de transparencia que desee utilizar.



Se ha fundido el objeto situado a la derecha para suavizar sus bordes.

Reducción de bordes

En ciertos casos, los objetos creados a partir de un área editable incluyen píxeles dispersos a lo largo de sus bordes. Esto resulta más evidente si el área editable está rodeada de píxeles de brillo o color diferentes. La reducción de bordes reemplaza el color de los píxeles dispersos por un color del objeto para que éste no destaque tanto con respecto al fondo.

Eliminación de bordes negros o blancos

Es posible eliminar los bordes negros o blancos de un objeto fundido añadiendo transparencia u opacidad a los píxeles de los bordes.

Perfilado

El perfilado resalta y destaca los bordes de un objeto. Para ello, puede especificar el umbral de escala de grises de los píxeles situados en los bordes del objeto. El perfilado de los bordes aumenta al hacerse transparentes los píxeles situados debajo del umbral y al volverse opacos los bordes situados dentro del umbral.



Se ha perfilado el objeto situado a la derecha para definir sus bordes y destacarlos más.

Cambio del aspecto del recuadro del objeto

Es posible personalizar el aspecto del recuadro de un objeto cambiando sus valores de color y de umbral. Al cambiar el valor de umbral del recuadro se modifica la posición del límite visual del objeto activo. También es posible cambiar el color del recuadro del objeto para que sea más visible respecto al fondo de la imagen.

Asimismo, es posible ocultar el recuadro del objeto.

Para fundir los bordes de un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Fundido**.

3 Escriba un valor en el cuadro **Anchura**.

4 Active una de las siguientes opciones para especificar el grado de transparencia que quiera utilizar:

- **Lineal**: cambia la transparencia de borde en incrementos uniformes desde el principio hasta el final de la sección de fundido.
- **Curvo**: crea pequeños incrementos de transparencia al principio del borde fundido, incrementos más grandes en el medio e incrementos pequeños al final.

Se aplica el efecto de forma destructiva.

Si quiere previsualizar el efecto en el cuadro de diálogo, haga clic en el botón **Previsualización** .

Para fundir los bordes de un objeto de forma no destructiva, seleccione el objeto, haga clic en el botón **Agregar efecto** del inspector **Objetos** (**Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**), haga clic en **Difuminar** y, a continuación, haga clic en **Fundir**.

También puede fundir los bordes de un área editable haciendo clic en el botón **Máscara de fundido** de la barra de propiedades.

Para reducir los bordes de un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Mate** ▸ **Reducir bordes**.

3 Escriba un valor en el cuadro **Anchura**.

Los valores altos crean una transición más gradual entre los bordes del objeto y el fondo.

Para quitar los bordes negros o blancos de un objeto

1 Seleccione un objeto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Mate** y, a continuación, en una de las siguientes opciones:
   - **Quitar mate negro**: añade transparencia a los píxeles de borde.
   - **Quitar mate blanco**: añade opacidad a los píxeles de borde.

Para perfilar los bordes de un objeto

1 Seleccione un objeto.
2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Mate** ▸ **Umbral**.
3 Escriba un valor entre 1 y 255 en el cuadro **Nivel**.

   Los valores altos incluyen menos píxeles semitransparentes.

Para cambiar el recuadro del objeto

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**.
2 Haga clic en **Visualización**.
3 Escriba un valor entre 1 y 255 en el cuadro **Umbral de objeto**.
   Los valores inferiores incluyen mayor cantidad de píxeles de objeto.
4 Abra el selector de color **Recuadro de objeto** y haga clic en un color.

Al cambiar el valor de umbral del recuadro de objeto, se modifica el área rodeada por el recuadro, pero no el objeto. Los píxeles que no sean completamente opacos pueden quedar fuera del recuadro, aunque sigan formando parte del objeto.

Para ocultar el recuadro del objeto

- Haga clic en **Objeto** ▸ **Recuadro de objeto**.

Añadir sombras

Existen tres tipos de sombras: resplandor, plana y perspectiva. Las sombras de resplandor añaden silueta a los objetos y se centran horizontal y verticalmente; simulan una fuente de luz que brilla directamente sobre el objeto. Las sombras planas simulan el efecto de luz direccional, por lo que las sombras quedan descentradas. Las sombras de perspectiva crean profundidad tridimensional. Es posible añadir sombra a cualquier objeto, incluido texto.



El objeto de la izquierda tiene una sombra plana, en tanto que el de la derecha tiene sombra en perspectiva.

Es posible crear y ajustar sombras en la ventana de imagen. También puede cambiar el color, la posición, la dirección y la transparencia de una sombra directamente en la ventana de imagen.

Es posible aplicar sombras preestablecidas. Cuando se aplica una sombra preestablecida, puede modificarse para generar una personalizada. Por ejemplo, puede cambiar su dirección y su distancia respecto a un objeto, su color y su opacidad. De manera predeterminada, los bordes de las sombras presentan un fundido cuadrado. Puede elegir otro tipo de fundido, como el desenfoque gaussiano, que crea una sombra de aspecto real. También es posible copiar una sombra personalizada o guardarla como sombra preestablecida.

Al cambiar la forma o la transparencia de un objeto con sombra, ésta cambia también de manera automática.

Es posible quitar una sombra en cualquier momento.

Para añadir una sombra plana o en perspectiva

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

2 Seleccione un objeto.
Si desea crear una sombra plana, arrastre desde el centro del objeto.

Si desea crear una sombra en perspectiva, arrastre desde el borde del objeto.

También es posible

Cambiar el color de la sombra	Arrastre una muestra de color de la paleta de colores al nodo final de la flecha de sombra.
Mover la sombra	Arrastre el nodo final de la flecha de sombra.
Reflejar una sombra plana o una sombra de perspectiva desde el centro del objeto hasta el borde del objeto.	Arrastre el nodo inicial de la flecha de sombra.
Cambiar la dirección de la sombra o descentrarla	Arrastre la punta de la flecha de sombra.
Ajustar la opacidad de la sombra	Arrastre el tirador triangular de **Transparencia** de la flecha de sombra.
Ajustar el fundido de borde	Arrastre el tirador triangular de **Fundido** de la flecha de sombra. Se utiliza el fundido cuadrado de manera predeterminada, pero puede elegir otro tipo en el selector **Borde de fundido**  de la barra de propiedades. Por ejemplo, el desenfoque gaussiano crea una sombra de aspecto real.

Para añadir una sombra brillante

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

2 Seleccione un objeto.

3 En la barra de propiedades, elija uno de los siguientes preestablecidos del cuadro de lista **Preestablecidos**:
- **Brillo grande**
- **Brillo mediano**
- **Brillo pequeño**

También es posible

Cambiar el color de la sombra	Arrastre una muestra de color de la paleta de colores al nodo final de la flecha de sombra.
Ajustar la opacidad de la sombra	Arrastre el tirador triangular de **Transparencia** de la flecha de sombra.
Ajustar el fundido de borde	Arrastre el tirador triangular de **Fundido** de la flecha de sombra. Se utiliza el fundido cuadrado de manera predeterminada, pero puede elegir otro tipo en el selector **Borde de fundido**  de la barra de propiedades. Por ejemplo, el desenfoque gaussiano crea una sombra de aspecto real.

Para añadir una sombra preestablecida o personalizada

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

2 Seleccione un objeto.

3 Elija un valor preestablecido en el cuadro de lista **Preestablecidos** de la barra de propiedades.

Si modifica el preestablecido cambiando cualquiera de los valores de la barra de propiedades, el nombre del preestablecido se convertirá en **Personalizado** en el cuadro de lista **Preestablecido**.

4 Abra el selector **Color de la sombra** de la barra de propiedades y haga clic en un color.

5 Escriba valores en los siguientes cuadros de la Barra de propiedades:

- **Dirección de sombra**: permite especificar el ángulo de la sombra con respecto al objeto.
- **Descentrado de sombra**: permite especificar la distancia de la sombra respecto al punto de origen del objeto.
- **Degradado de sombra**: permite especificar el porcentaje de degradado de la sombra de perspectiva a medida que se aleja del objeto.
- **Valor para estirar sombra**: permite especificar la longitud de una sombra de perspectiva.
- **Transparencia de sombra**: permite especificar la transparencia de la sombra.
- **Fundido de la sombra**: permite especificar el número de píxeles que se funden en el borde de la sombra para crear un efecto de suavidad. Se utiliza el fundido cuadrado de manera predeterminada, pero puede elegir otro tipo en el selector **Borde de fundido**  de la barra de propiedades. Por ejemplo, si desea crear una sombra de aspecto real, elija Desenfoque gaussiano. También puede especificar una dirección para los píxeles del fundido en el selector **Dirección del fundido**  .

También es posible

Guardar una sombra personalizada como preestablecida	Haga clic en el botón **Añadir preestablecido**  de la barra de propiedades y escriba un nombre para la sombra en el cuadro **Guardar preestablecido como**.
Especificar el descentrado y la anchura de fundido del descentrado como un porcentaje del tamaño de sombra	En el cuadro de diálogo **Guardar como preestablecido** , marque la casilla **Relativo a sombra**.



Después de elegir un valor preestablecido, puede modificar muchos de los atributos de sombra mediante el ajuste de los nodos y los tiradores de triángulo en la flecha de sombra.

Para copiar una sombra

1 Seleccione el objeto al que desee aplicar una sombra.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Sombra** .

3 Haga clic en el botón **Copiar propiedades de sombra** de la barra de propiedades.

4 Haga clic en el objeto cuyas propiedades de sombra quiere copiar.

Para quitar una sombra

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

2 Seleccione un objeto con sombra.

3 Presione la tecla **Supr**.

También puede eliminar una sombra si elige **Ninguna** en el cuadro de lista **Preestablecidos** de la barra de propiedades.

Utilizar máscaras de corte

Una máscara de corte es una capa flotante sobre un objeto, lo que le permite realizar cambios en la transparencia del objeto sin modificarlo de manera permanente. Puede crear una máscara de corte que muestre el objeto, de modo que pueda aplicar transparencia a determinadas áreas del objeto. Por ejemplo, si desea revelar la imagen de fondo a través del objeto. Del mismo modo, puede crear una máscara de corte que oculte el objeto, de modo que pueda aplicar transparencia para revelar gradualmente solo determinadas partes del objeto. También puede convertir una transparencia de objeto en una máscara de corte. De esta manera puede modificar o eliminar el efecto de transparencia.



El objeto de escala de grises (izquierda) fue apilado sobre el objeto coloreado (centro) y una máscara de corte fue creada a partir del objeto de escala de grises (izquierda). Con la máscara de corte seleccionada, se utilizó la herramienta Pintar para revelar el color en las alas de la mariposa (derecha).

Además, si define un área editable para crear una máscara de corte, puede quitar, de manera condicional, las partes que no necesite de un objeto. Si desea obtener más información sobre áreas editables, consulte la sección "Definir áreas editables" en la página 277.

Si está satisfecho con los resultados de la máscara de corte, puede aplicar el cambio al objeto de manera permanente. Para ello, combine la máscara de recorte con el objeto.

Puede modificar el tamaño de una máscara de corte después de crearla. También puede ajustar la transparencia de una máscara de corte para controlar en qué medida son visibles los píxeles de la imagen.

Igualmente, para mostrar el objeto puede desactivar una máscara de corte y conservarla al mismo tiempo. También puede eliminar la máscara de corte.

También puede aplicar una máscara de corte a un grupo de objetos.

Puede utilizar una máscara de corte para definir un área editable. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para definir un área editable mediante una máscara de corte" en la página 282.

Para modificar la transparencia de un objeto o grupo de objetos mediante una máscara de corte

1 Seleccione un objeto o grupo de objetos.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Máscara de corte** ▸ **Crear** y, a continuación, en una de las siguientes opciones:
- **Para mostrar todo**: crea una máscara de corte que revela todo el objeto o grupo de objetos.
- **Para ocultar todo**: crea una máscara de corte que hace que el objeto o grupo de objetos aparezca totalmente transparente.

3 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .

4 Haga clic en un color de la paleta.

Elija un color más claro, como el gris claro, para aplicar menos transparencia. Elija un color más oscuro, como el negro, para aplicar más transparencia.

5 Desplácese por la ventana de imagen.

Sólo es posible modificar la máscara de corte activa.

También puede crear una máscara de corte que revele todo el objeto o grupo de objetos desde el inspector **Objetos**. Para ello, haga clic en el botón **Crear máscara de corte** .

Al aplicar una máscara de corte a un grupo de objetos, puede modificar la vista de los objetos individuales en el área de máscara cortada. Para ello, selecciónelos en el inspector **Objetos** y muévalos alrededor.

Para crear una máscara de corte a partir de una transparencia de objeto

1 Seleccione un objeto o grupo de objetos que tenga una transparencia.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Máscara de corte** ▸ **Crear** ▸ **Desde transparencia de objeto**.

Para quitar áreas editables mediante una máscara de corte

1 Seleccione un objeto o grupo de objetos .

2 En la caja de herramientas, seleccione una herramienta de máscara.

3 En la ventana de imagen, defina un área editable.

4 Haga clic en **Objeto** ▸ **Máscara de corte** ▸ **Crear** y, a continuación, en una de las siguientes opciones:
- **Desde máscara**: oculta el área que rodea el área editable
- **Desde máscara invertida**: oculta el área editable a medida que muestra únicamente el área que la rodea

También puede crear una máscara de corte que revele todo el objeto o grupo de objetos desde el inspector **Objetos**. Para ello, haga clic en el botón **Crear máscara de corte** .

Para combinar una máscara de corte con un objeto o grupo de objetos

1 Seleccione un objeto o grupo de objetos que tenga una máscara de corte.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Máscara de corte** ▸ **Combinar**.

Para desactivar una máscara de corte

1 Seleccione un objeto o grupo de objetos que tenga una máscara de corte.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Máscara de corte** ▸ **Desactivar**.

Para modificar una máscara de corte

1 En el inspector **Objetos**, haga clic con control en la miniatura de la máscaras de corte y, a continuación, en **Pintar en máscara de corte**.

2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar**  .

3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Haga lo siguiente
Aumentar el tamaño de la máscara de corte	Aplique pinceladas blancas.
Reducir el tamaño de la máscara de corte	Aplique pinceladas negras.
Modificar la transparencia de una máscara de corte	Pinte con colores más claros para aumentar la transparencia y con colores más oscuros para reducirla.



Para resaltar la máscara de corte en el resto de la imagen, puede mostrar una superposición transparente de color rojo haciendo clic con control en una máscara de corte en el inspector **Objetos** y en **Pintar en máscara de corte en contexto**. Si se ajusta la transparencia de una máscara de corte en determinadas áreas, el grado de rojo de la superposición en esas áreas cambia en la misma medida.

Para eliminar una máscara de corte

1 Seleccione un objeto o grupo de objetos que tenga una máscara de corte.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Máscara de corte** ▸ **Quitar**.

Proteger el área que rodea a un objeto

Puede proteger el área que rodea a un objeto, de modo que es posible aislar los cambios realizados únicamente en el objeto seleccionado. Por ejemplo, puede aplicar pinceladas a un objeto sin aplicar pinceladas no intencionadas fuera del borde del objeto.



El área que rodea al círculo azul está protegida. Como resultado, las pinceladas de la burbuja blanca no se aplicarán a los círculos rojos y verdes.

Para proteger el área que rodea a un objeto

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

2 En el inspector **Objetos**, haga clic sobre un objeto.

3 Haga clic en el botón **Bloquear transparencia** .

Texto

Crear y asignar formato al texto 445
Administrar fuentes 465
Texto en diferentes idiomas 475



Crear y asignar formato al texto

En Corel PHOTO-PAINT puede añadir texto a las imágenes y crear efectos de texto sorprendentes. También es posible mover el texto, editarlo y asignarle formato. La adaptación de texto a un trayecto permite situar el texto a lo largo de una línea irregular. Puede incluso capturar una fuente de cualquier origen e identificarla, para que pueda volver a utilizarla en su propia obra. Si utiliza un sistema operativo en idiomas asiáticos, podrá aprovechar las ventajas de las funciones de asignación de formato a texto oriental que ofrece Corel PHOTO-PAINT. Si desea obtener información, consulte la sección "Texto en lenguas asiáticas o de Oriente Medio" en la página 476.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Añadir y seleccionar texto" (página 445)
- "Añadir color al texto" (página 447)
- "Formatear texto" (página 448)
- "Funciones de OpenType" (página 450)
- "Fuentes variable" (página 454)
- "Insertar caracteres especiales, símbolos y glifos" (página 456)
- "Espaciado manual, desplazamiento y rotación del texto" (página 459)
- "Alinear texto" (página 460)
- "Ajustar el interlineado, el espaciado entre caracteres y el espaciado entre palabras" (página 460)
- "Texto alisado" (página 461)
- "Adaptar texto a un trayecto" (página 461)
- "Texto de versión anterior" (página 463)

Añadir y seleccionar texto

La adición de texto permite mejorar las imágenes. Puede especificar la fuente, el tamaño y la alineación del texto, así como el espaciado entre caracteres y el interlineado.



El texto se ha creado con la herramienta Texto.

De forma predeterminada, el texto se crea como objeto, por lo que es posible moverlo, cambiarle el tamaño, asignarle escala, girarlo, reflejarlo, inclinarlo, distorsionarlo y aplicarle perspectiva. No obstante, los efectos de distorsión y perspectiva se pierden si se añaden, quitan o editan caracteres de texto. El texto también puede representarse como área editable de una máscara. Si desea obtener más información sobre la creación de áreas editables, consulte la sección "Definir áreas editables" en la página 277.

También puede cambiar el color del texto rellenándolo o pintándolo. Asimismo, puede rellenar texto con patrones y texturas.

También puede espaciar manualmente el texto, desplazarlo o girarlo. Si desea obtener más información, consulte la sección "Espaciado manual, desplazamiento y rotación del texto" en la página 459.

Para añadir texto

1. Haga clic en la herramienta **Texto** A.
2. Escoja una fuente en el cuadro de Lista de**fuentes** de la barra de propiedades.
3. Elija un tamaño de fuente en el cuadro de lista **Tamaño de fuente** de la barra de propiedades.
4. Haga clic en la ventana de imagen y escriba el texto.

Puede representar el texto como un área editable seleccionándolo con la herramienta **Texto** A y haciendo clic en el botón **Crear máscara** de la barra de propiedades. De este modo se genera un área editable con forma de texto a la que se puede aplicar efectos.

Para seleccionar texto para modificarlo

1. Haga clic en la herramienta **Texto** A.
2. Señale el texto con el puntero hasta que éste se convierta en cursor.
3. Seleccione el texto.

Añadir color al texto

Puede cambiar rápidamente el color de relleno y de contorno del texto. Puede cambiar el color de relleno, contorno y fondo del texto. Asimismo, puede cambiar el aspecto del texto pintándolo. Esto le permite añadir distintos efectos al texto.



Puede rellenar texto con patrones y texturas.

Para cambiar el color del texto

1 Haga clic en la herramienta **Texto** A.

2 Señale el texto con el puntero hasta que éste se convierta en cursor.

3 Seleccione el texto.

4 En el área de control de color, haga doble clic en la muestra **Principal** y elija un color.

Para pintar texto

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

2 Seleccione el objeto de texto.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Representar como objeto**.

4 En el área de control de color, haga doble clic en la muestra **Principal** y elija un color.

5 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** .

6 Especifique las configuraciones de herramienta precisas en la Barra de propiedades.

7 Desplácese por el texto utilizando el método de arrastre.

Asegúrese de que el texto es correcto antes de pintarlo, pues los efectos de pintura se pierden si añade, quita o edita caracteres de texto.

Para aplicar relleno al texto

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

2 Seleccione el objeto de texto.

3 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Relleno** .

4 Especifique las configuraciones de herramienta precisas en la Barra de propiedades.

5 Haga clic en cada uno de los caracteres de texto a los que desee aplicar relleno.

Debe hacer clic directamente en un carácter; de otra manera, el relleno se aplica a toda la imagen. Para deshacer un relleno, haga clic en **Editar** ▸ **Deshacer relleno de flujo**.

Asegúrese de que el texto es correcto antes de pintarlo, pues los efectos de pintura se pierden si añade, quita o edita caracteres de texto.

Para aumentar rápidamente un carácter de texto haciendo clic en la herramienta **Zoom** en la caja de herramientas y arrastrando la imagen para envolver el carácter de texto.

Puede representar el texto como un área editable seleccionando el objeto de texto con la herramienta **Texto** y después haciendo clic en el botón **Crear máscara** en la barra de propiedades. De este modo se genera un área editable con forma de texto a la que se puede aplicar rellenos.

Formatear texto

Corel PHOTO-PAINT permite mejorar la presentación del texto mediante la asignación de formato. Puede cambiar los atributos de las fuentes, como el estilo y el tamaño, y puede subrayar, tachar y sobrerrayar texto. También puede cambiar la posición y el aspecto de los caracteres para que aparezcan como subíndice o superíndice, lo que resulta útil en dibujos con anotaciones científicas. Asimismo, puede cambiar las mayúsculas y minúsculas del texto.

Si selecciona una fuente OpenType que admita subíndice, superíndice o mayúsculas y minúsculas, puede aplicar la función OpenType. No obstante, si selecciona una fuente (incluida una fuente OpenType) que no sea compatible con estas funciones, puede aplicar una versión sintetizada del carácter, que Corel PHOTO-PAINT produce alterando las funciones del carácter de la fuente predeterminada. Si desea obtener más información, consulte la sección "Funciones de OpenType" en la página 450.

También puede añadir subrayado, líneas tachadas y sobrerrayado a los caracteres seleccionados.

Para cambiar los atributos de fuente

1 Con la herramienta **Texto** , seleccione el texto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En el inspector **Propiedades del texto**, realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Elegir el tipo de letra	Seleccione un tipo de letra en el cuadro de lista **Fuente**.
Establecer el tamaño de fuente	Escriba un valor en el cuadro **Tamaño de fuente**.
Cambiar el estilo de fuente	Seleccione una opción en el cuadro de lista **Estilo de fuente**.

También puede seleccionar un tipo de letra en el cuadro de lista **Fuente** de la barra de propiedades.

Para cambiar el estilo de fuente del texto seleccionado, también puede hacer clic en los botones **Negrita** o **Cursiva** de la barra de propiedades.

Para subrayar, tachar y sobrerrayar texto

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En Inspector **Texto**, haga clic en la flecha de avance para que se muestren opciones adicionales.

4 Realice una acción de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Subrayar el texto	Haga clic en el botón **Subrayar** y seleccione una opción de la lista.
Añadir una línea que cruce el texto	Seleccione una opción en el cuadro de lista **Tachado de caracteres**.
Añadir una línea por debajo del texto	Seleccione un opción en el cuadro de lista **Sobrerrayado de caracteres**.



Para añadir un subrayado sencillo al texto seleccionado, puede hacer clic en el botón **Subrayado** U de la barra de propiedades.

Para añadir texto de superíndice o subíndice

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En el inspector **Texto**, haga clic en el botón **Posición** y seleccione una de las siguientes opciones:

- **Ninguna**: desactiva todas las funciones de la lista.
- **Superíndice (auto)**: aplica la función OpenType si la fuente es compatible con ella o aplica una versión sintetizada si la fuente no admite superíndice.
- **Subíndice (auto)**: aplica la función OpenType si la fuente es compatible con ella o aplica una versión sintetizada si la fuente no admite subíndice.
- **Superíndice (sintetizado)**: aplica una versión sintetizada de la función de superíndice, que parece la misma que en las versiones anteriores de Corel PHOTO-PAINT.
- **Subíndice (sintetizado)**: aplica una versión sintetizada de la función de subíndice, que parece la misma que en las versiones anteriores de Corel PHOTO-PAINT.



Algunas fuentes OpenType pueden parecer que son compatibles con funciones incompatibles. Por ejemplo, las opciones de superíndice y subíndice pueden parecer que se encuentran disponibles cuando en realidad no lo están. Si aplica una de estas fuentes OpenType, Corel PHOTO-PAINT no podrá proporcionar una versión sintetizada de superíndice y subíndice.

Para cambiar las mayúsculas y minúsculas del texto

1 Seleccione el texto con la herramienta **Texto** A.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En Inspector **Texto**, haga clic en el botón **Mayúsculas** y seleccione una de las siguientes opciones:

- **Ninguna**: desactiva todas las funciones de la lista.
- **Todo mayúsculas**: sustituye los caracteres en minúscula por mayúsculas.

- **Mayúsculas tipo título**: aplica la versión OpenType de la función si la fuente lo admite.
- **Versalita (auto)**: aplica la versión OpenType de la función si la fuente lo admite.
- **Todo en versalitas**: sustituye caracteres por una versión a menor escala de los caracteres en mayúscula.
- **Versalitas a partir de mayúsculas**: aplica la versión OpenType de la función si la fuente lo admite.
- **Versalita (sintetizado)**: aplica una versión sintetizada de **Versalita**, que parece la misma que en las versiones anteriores de Corel PHOTO-PAINT.

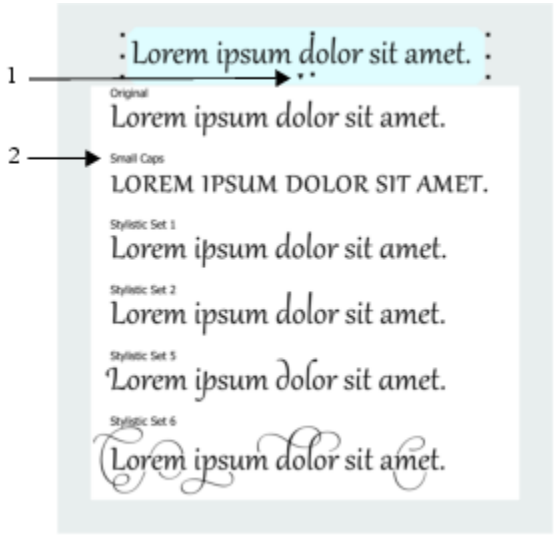
Si la fuente seleccionada no es una fuente OpenType compatible con estilos de mayúsculas, Corel PHOTO-PAINT ofrece una versión sintetizada de las versalitas.

Algunas fuentes OpenType pueden parecer que son compatibles con funciones incompatibles.

Funciones de OpenType

Corel PHOTO-PAINT admite fuentes OpenType de modo que pueda aprovechar sus funciones tipográficas avanzadas. Las funciones OpenType le permiten elegir un aspecto alternativo de un carácter individual (también denominado glifo) o de una secuencia de caracteres. Por ejemplo, puede elegir glifos alternativos para juegos de números, fracciones o ligaduras.

Puede acceder a comandos y opciones OpenType en Inspector **Texto**. También puede permitir que Corel PHOTO-PAINT indique qué funciones OpenType puede aplicar activando la opción OpenType interactivo. Al seleccionar texto, aparece una flecha indicadora debajo del texto cuando hay una función OpenType disponible. Puede hacer clic en el indicador para acceder a una lista con las funciones OpenType más utilizadas que estén disponibles para el texto seleccionado.



Al hacer clic en la flecha indicadora de OpenType interactivo (1), se despliega una lista con las funciones OpenType más utilizadas que estén disponibles para el texto seleccionado.

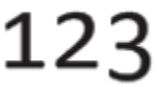
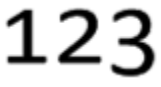
La especificación de la fuente OpenType la crearon conjuntamente Adobe y Microsoft. Basándose en texto Unicode, las fuentes OpenType amplían las capacidades de las tecnologías de fuente más antiguas. Las ventajas más destacables de las fuentes OpenType son:

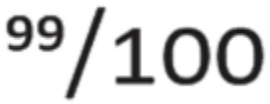
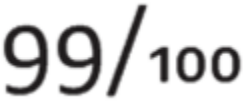
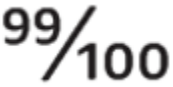
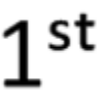
- Compatibilidad con varias plataformas (Windows y macOS)
- juegos de caracteres extendidos que ofrecen una mejor compatibilidad de idioma y funciones tipográficas avanzadas.
- Coexistencia con las fuentes Type 1 (PostScript) y TrueType
- compatibilidad con un mayor límite de glifo (64k).

funciones de OpenType

En la siguiente tabla, se describen las funciones OpenType que puede aplicar en Corel PHOTO-PAINT, siempre que la función esté incluida en la fuente.

Asimismo, Corel PHOTO-PAINT ofrece versiones sintetizadas de algunas funciones OpenType de Mayúsculas y Posición. Por ejemplo, si una fuente no admite una función, como Versalitas, Corel PHOTO-PAINT produce su propia versión del glifo aplicando una escala a la fuente.

Función OpenType	Descripción	Ejemplo
Mayúsculas	Cambia las mayúsculas y minúsculas del texto, lo que resultar útil para insertar títulos y siglas o acrónimos.	
Posición	Muestra caracteres como superíndice o subíndice, lo que resulta útil para insertar notas al pie o símbolos matemáticos. Si selecciona una fuente OpenType que no admita subíndice y superíndice o una fuente que no sea OpenType, puede aplicar un glifo sintetizado.	
Estilos de números	Incluye funciones para controlar el aspecto de los números	Consulte los ejemplos que figuran a continuación:
Estilos de números: números alineados proporcionales	Muestra números de distintas anchuras, lo que resulta más adecuado a la hora de insertar números en texto del cuerpo del mensaje. Sin embargo, los números tienen una altura fija, que suele coincidir con la altura de las mayúsculas.	
Estilos de números: números alineados tabulares	Muestra números con la misma anchura, espaciado y altura, lo que resulta útil a la hora de alinear texto y mostrarlo en una tabla.	
Estilos de números: números antiguos proporcionales	Muestra números de distinta anchura y altura. El estilo es más adecuado para mezclar números con mayúsculas y minúsculas mezcladas en el texto.	
Estilos de números: números antiguos tabulares	Muestra números con la misma anchura, pero con distinta altura.	
Fracción	Muestra números separados por una barra inclinada como fracciones. El número de fracciones disponibles varía de una fuente a otra. Aplique esta función solo a los	Consulte los ejemplos que figuran a continuación:

Función OpenType	Descripción	Ejemplo
	números que desee que aparezcan como fracciones.	
Fracción: numerador	Muestra un numerador (por ejemplo, 456/), como un glifo de fracción. Esto resulta útil cuando se muestren fracciones que no son estándares (por ejemplo, 456/789), como fracciones. Utilice la función Numerador junto con la función Denominador para que se muestren fracciones que no sean estándares como fracciones.	
Fracción: denominador	Muestra un denominador (por ejemplo, /789), como un glifo de fracción. Esto resulta útil cuando se muestren fracciones que no son estándares (por ejemplo, 456/789), como fracciones. Utilice la función Denominador junto con la función Numerador para que se muestren fracciones que no sean estándares como fracciones.	
Fracción: fracción	Muestra fracciones estándares como glifos de fracción.	
Fracción: fracción alternativa	Muestra una fracción con una línea divisoria horizontal en lugar de una barra inclinada.	
Ordinales	Muestra números ordinales mediante un número y un sufijo en superíndice. Por ejemplo, puede hacer que aparezca "primero" como "1.º" o "segundo" como "2.ºº". Aplique esta función solo al texto que desee que aparezca como un ordinal.	
Cero tachado diagonalmente	Muestra ceros con una barra diagonal, lo que hace que se distingan más fácilmente de la letra O. Esta función resulta útil cuando aparecen números en informes financieros.	
Adornos	Sustituye un carácter por un ornamento que creó el diseñador de la fuente para que coincidiese con el motivo de la fuente.	

Función OpenType	Descripción	Ejemplo
Alternativas estilísticas	Aplica un diseño alternativo a los caracteres.	
Conjuntos estilísticos	Aplica un diseño alternativo a una selección de texto.	
Variantes con florituras	Inserta caracteres decorativos de tipo caligráfico.	
Alternativas contextuales	Le permiten ajustar texto con precisión aplicando un diseño alternativo a un solo carácter o a una secuencia de caracteres, en función de los caracteres circundantes. Por ejemplo, puede aplicar esta función a texto basado en caligrafías para que fluya de forma más natural.	No disponible
Formularios que distinguen entre mayúsculas y minúsculas	Desplaza la posición de los signos de puntuación de modo que se alineen con texto en mayúsculas o números alineados.	No disponible
Ligaduras estándares	Sustituye un par de letras (o una secuencia de letras) por un glifo, que se denomina "ligadura". Muchas fuentes OpenType incluyen ligaduras estándares para fi, fl, ff, ffi y ffl. Su objetivo es mejorar la legibilidad del texto.	
Ligaduras discrecionales	Reemplaza una combinación de letras no estándar por una ligadura. Las ligaduras discrecionales diseñadas para decorar son incompatibles con la mayoría de las fuentes OpenType.	
Ligaduras contextuales	Inserta el glifo que mejor se adapte a los caracteres circundantes. Las ligaduras contextuales están diseñadas para aumentar la legibilidad mejorando el comportamiento de unión entre los caracteres de una ligadura.	No disponible
Ligaduras históricas	Sustituye un par de letras (o una secuencia de letras) por una ligadura basada en usos	No disponible

Función OpenType	Descripción	Ejemplo
	históricos. Las ligaduras históricas están diseñadas para decorar y son incompatibles con la mayoría de las fuentes OpenType. La mayoría de las ligaduras históricas utilizadas habitualmente son las letras combinadas con otro carácter, como sh, si, sl, ss y st.	
Formularios históricos	Sustituye caracteres modernos por caracteres que se utilizaban habitualmente en documentos históricos. Los formularios históricos son útiles para recrear texto histórico.	No disponible

Para aplicar una función OpenType al texto

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione un solo carácter o una secuencia de caracteres.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En Inspector **Texto**, haga clic en un botón de función OpenType y, si es posible, seleccione una función de la lista.

Algunas fuentes OpenType pueden parecer que son compatibles con funciones incompatibles.

Para activar el indicador de función OpenType en pantalla

- Haga clic en la herramienta **Texto** A de la caja de herramientas y, a continuación, en el botón **OpenType interactivo** O de la barra de propiedades.
  Si hay una función OpenType disponible para el texto seleccionado, aparece una flecha ▼ debajo del texto.

También es posible

Ver una lista con las funciones OpenType más utilizadas en pantalla	Haga clic en la flecha ▼ que aparece debajo del texto.
Aplicar una función OpenType a una selección de texto	Pase el cursor por encima de las opciones de la lista de funciones OpenType y haga clic en una de ellas.

Fuentes variable

Corel PHOTO-PAINT admite fuentes variables OpenType. Una fuente variable puede incluir toda una familia de fuentes en un único archivo de fuente que proporciona acceso a una gran variedad de pesos, anchos y estilos.

Una propiedad de una fuente variable que varía se denomina eje de variación. Puede cambiar una fuente variable a lo largo de uno o más ejes de variación como el ancho, el peso y la inclinación; o a lo largo de ejes personalizados especificados por el diseñador de la fuente. Estas variaciones de diseño a lo largo de un eje se denominan instancias. Por ejemplo, la fuente variable de variable Gingham cambia a lo largo de dos ejes: el peso y el ancho. Esta fuente tiene varias instancias con nombre con diferentes pesos y anchos como Light, Light Condensed Regular, Bold, Condensed Bold, Condensed Light, Condensed Regula, Wide Bold y otras. En el eje del peso Light y Bold están en los extremos opuestos del eje; en el eje del ancho, Condensed y Wide están en los extremos opuestos.



Esta ilustración muestra varias instancias de la fuente variable Gingham.

Para conseguir una amplia gama de variaciones de estilo, puede ajustar las propiedades disponibles (ejes) de una instancia de fuente variable.

Las fuentes variables se identifican mediante un icono. Para encontrar fuentes variables rápidamente, puede utilizar un filtro. Si desea obtener más información, consulte la sección "Cómo filtrar fuentes" en la página 468.



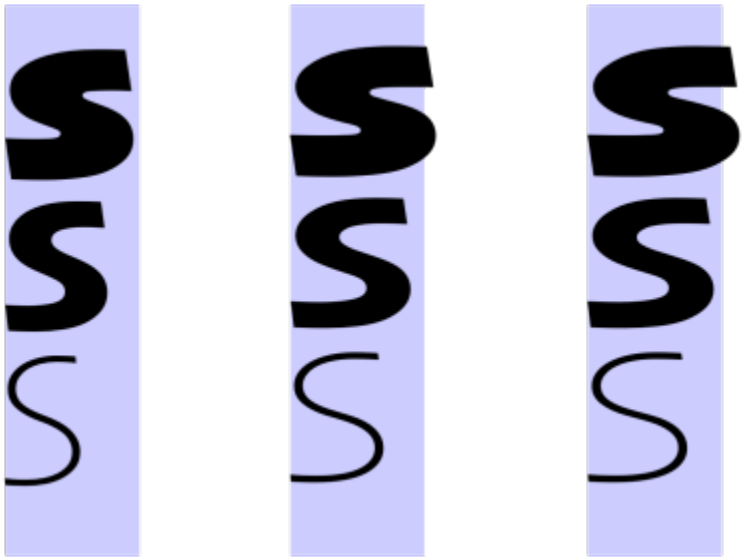
Las fuentes variables pueden identificarse mediante un icono.

Las fuentes variables son fuentes OpenType de versión 1.8 que usan mecanismos de variaciones de fuentes OpenType.

Para ajustar las propiedades de la fuente variable

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione un carácter o un bloque de texto.

2 Haga clic en el botón **Fuentes variables** AA en la barra de propiedades y ajuste las propiedades de fuente disponibles.



Ajuste de una fuente variable a lo largo de dos ejes: ancho (de izquierda a derecha) y peso (de arriba a abajo).

También puede acceder al botón **Fuentes variables** desde el inspector **Texto** (**Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**).

Insertar caracteres especiales, símbolos y glifos

Mediante el uso del inspector **Glifos**, puede buscar e insertar caracteres especiales, símbolos y glifos (variaciones de caracteres individuales o combinaciones de caracteres) de fuentes OpenType.

Filtro

Todos los caracteres y glifos incluidos en una fuente se muestran de forma predeterminada; sin embargo, puede filtrar subconjuntos de caracteres para que solamente se muestren los caracteres que desee. Por ejemplo, puede mostrar solamente números o símbolos de moneda, o bien puede mostrar solo símbolos y caracteres cirílicos.

Los caracteres incluidos en una fuente se organizan en las siguientes categorías:

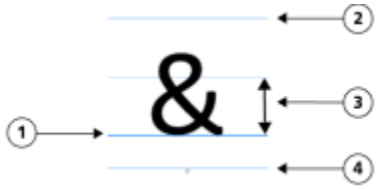
- **Común**: incluye todos los símbolos matemáticos, monedas, flechas, números, signos de puntuación y separadores, así como los signos de puntuación y símbolos CJK (utilizados en la caligrafía asiática).
- **Caligrafía**: incluye las caligrafías que admita la fuente seleccionada, como la latina, griega, cirílica, Hiragana y Katakana, Han o hebrea.
- **OpenType**: incluye las funciones OpenType que se proporcionan con la fuente seleccionada, como ligaduras estándares, ligaduras discrecionales, fracciones, formas de anotación alternativas, etc. Si desea obtener más información sobre las funciones OpenType, consulte la sección "Funciones de OpenType" en la página 450.

Fuentes OpenType

El inspector **Glifos** es perfecta para ver y aplicar las funciones OpenType que se proporcionan con las fuentes OpenType. La vista predeterminada muestra una lista de caracteres en las que los glifos de caracteres individuales aparecen agrupados. También se puede mostrar una lista más amplia en la que pueda ver de un vistazo os glifos disponibles.

Visualización de la posición de caracteres

Cada carácter seleccionado se mostrará con un conjunto de líneas azules que le permitirá obtener una previsualización de su posición con respecto a la línea base de texto.



1) Línea de base de texto

2) Línea de asta ascendente

3) Altura de la x de la fuente

4) Línea de asta descendente

Caracteres especiales usados más recientemente

Puede utilizar la lista de caracteres especiales usados más recientemente para copiar los que utilice más a menudo. La lista conservará los atributos de fuente de los caracteres usados más recientemente y cualquier función OpenType que haya aplicado. Puede administrar la lista quitando aquellos caracteres que no vaya a utilizar más.

Para añadir caracteres especiales, símbolos o glifos

1 Utilice la herramienta **Texto** A y haga clic en el lugar donde desee añadir el carácter especial.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Glifos**.

3 En el inspector **Glifos**, seleccione una fuente del cuadro de lista **Lista de fuentes**.

4 Haga doble clic en un carácter de la lista de **caracteres y glifos**.
Si no puede encontrar el carácter que desea, abra el cuadro de lista **Filtro de caracteres** y active la casilla de verificación **Toda la fuente**.

También es posible

Arrastrar un carácter	Arrastre un carácter a la ventana de documento con la herramienta **Selección** .
Copiar un carácter	Haga clic en un carácter de la lista de **caracteres y glifos** y seleccione **Copiar**.
Ver la información de un carácter seleccionada	Haga clic en el botón de flecha ▼ en la parte inferior de la lista de **caracteres y glifos** para ver cualquiera de los siguientes atributos que son aplicables: el nombre del carácter, el ID, el número de Unicode, el acceso directo del teclado para insertar el carácter, el nombre de la función OpenType y el idioma de los glifos que se pueden mostrar correctamente solo en un idioma concreto.
Aumentar y reducir	Mueva el deslizador **Cambiar tamaño**. Para aumentar y reducir la vista en incrementos preestablecidos, haga clic en los botones de zoom que se encuentran a la derecha e izquierda del deslizador **Cambiar tamaño**.

Para filtrar caracteres especiales, símbolos y glifos

1 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Glifos**.

2 En el inspector **Glifos**, seleccione una fuente del cuadro de **Lista de fuentes**.

3 Abra el cuadro de lista **Filtro de cajas** y active las casillas de verificación de los subconjuntos de caracteres que desee aplicar.

4 Haga clic en **Cerrar**.

Para ver glifos de funciones OpenType

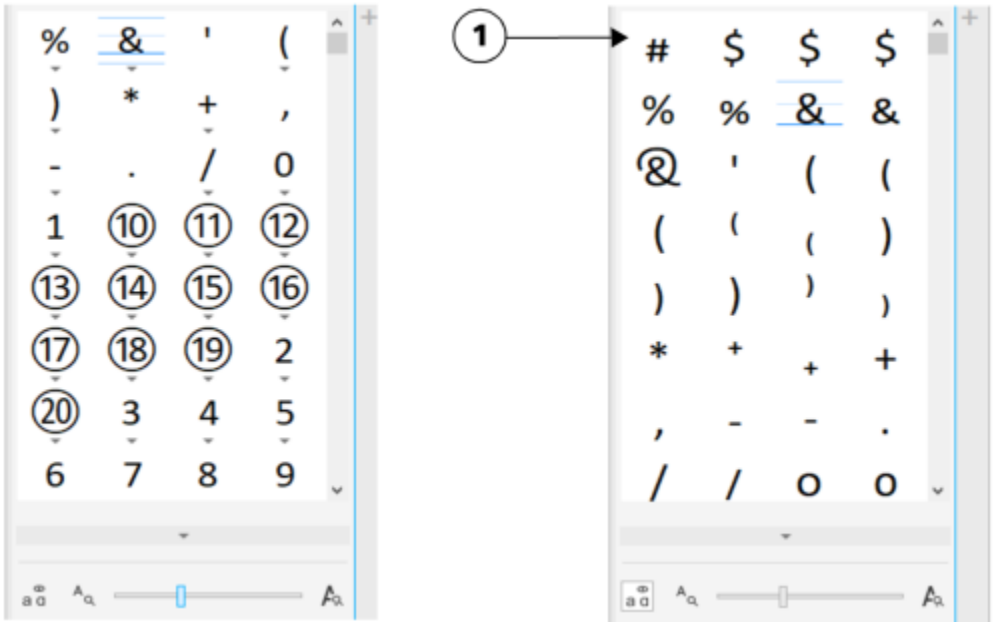
1 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Glifos**.

2 En el inspector **Glifos**, seleccione una fuente OpenType del cuadro **Lista de fuentes**.

3 Abra el cuadro de lista **Filtro de caracteres** y, en el área **OpenType**, active cualquier casilla de verificación correspondiente a las funciones OpenType disponibles.

4 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Para mostrar una lista que incluya los glifos agrupados, asegúrese de que el botón **Mostrar todos los glifos** no se muestre activado. Para ver todos los glifos de un grupo, haga clic en un carácter y, a continuación, en el indicador de una función OpenType. Haga clic en un glifo para que se muestre en la lista de **caracteres y glifos**.
- Para mostrar una lista expandida que incluya todos los glifos, haga clic en el botón **Mostrar todos los glifos**.



Izquierda: Las flechas grises situadas debajo de los caracteres muestran que hay más glifos disponibles. Derecha: Cuando se hace clic en el botón Mostrar todos los glifos (1), podrá ver de un vistazo los glifos disponibles.



Visualización de glifos agrupados

El botón **Mostrar todos los glifos** no estará disponible para las fuentes que no admitan funciones OpenType.

Algunos de los glifos que se proporcionan con las funciones OpenType variarán en función del contexto en el que aparezcan; además, no se podrán mostrar en Inspector **Glifos**. Podrá ver e insertar estos glifos en la ventana de documento mediante la opción OpenType interactivo. Si desea obtener más información, "Para activar el indicador de función OpenType en pantalla" en la página 454.

Para utilizar la lista de los caracteres especiales usados más recientemente

1 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Glifos**.

2 En la lista de caracteres especiales usados más recientemente, realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Ver la fuente y los atributos OpenType de un carácter	Seleccione el carácter.
Copiar un carácter de la lista	Haga clic con Control en el carácter y con el botón principal en **Copiar**.
Quitar caracteres de la lista	Haga clic con la tecla Control en el carácter y con el botón principal en **Quitar** o **Quitar todo**.

Espaciado manual, desplazamiento y rotación del texto

Puede espaciar el texto manualmente, lo que le permite ajustar el espacio entre los caracteres individuales en un rango de texto seleccionado. El espaciado consiste en cambiar la posición de dos caracteres para equilibrar el espacio visual existente entre ellos. Por ejemplo, el espaciado manual suele utilizarse para disminuir el espacio de los pares de caracteres como AW, WA, VA o TA. Dichos pares de caracteres reciben el nombre de "parejas de espaciado". Este espaciado facilita la lectura y las letras se muestran equilibradas y proporcionales, especialmente con tamaños grandes.

Puede modificar el aspecto del texto desplazando los caracteres vertical u horizontalmente, lo que cambia la posición de los caracteres seleccionados con respecto a los caracteres circundantes. También puede girar caracteres especificando un ángulo de rotación.

Para espaciar el texto manualmente

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En el inspector **Texto**, escriba un valor en el cuadro **Rango de espaciado manual**.

Para desplazar caracteres

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En Inspector **Texto**, haga clic en el botón de la flecha ▼ para que se muestren opciones de carácter adicionales.

4 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para	Realice lo siguiente
Desplazar caracteres horizontalmente	Escriba un valor en el cuadro **Desplazamiento horizontal de caracteres**.
Desplazar caracteres verticalmente	Escriba un valor en el cuadro **Desplazamiento vertical de caracteres**.



Los valores horizontales positivos desplazan los caracteres hacia la derecha, mientras que los negativos lo desplazan hacia la izquierda. Los valores verticales positivos desplazan los caracteres hacia arriba, mientras que los valores negativos lo desplazan hacia abajo.

Para girar texto

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.
2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.
3 En Inspector **Texto**, haga clic en el botón de la flecha ▼ para que se muestren opciones de carácter adicionales.
4 Escriba un valor en el cuadro **Ángulo de caracteres**.

Alinear texto

Puede alinear un objeto de texto horizontalmente, lo que alineará el texto con respecto a su caja delimitadora. Si los caracteres no se han desplazado horizontalmente, al no aplicar ninguna alineación se producirá el mismo resultado que si se alinean a la izquierda.

Para modificar la alineación del texto

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.
2 Haga clic en el botón **Alineación horizontal** de la barra de propiedades y elija una de las siguientes opciones:
- **Ninguna**: aplica la configuración de alineación predeterminada.
- **Izquierda**: alinea el texto con el lado izquierdo del marco de texto o de la caja delimitadora del texto artístico.
- **Centro**: centra el texto en el marco de texto.
- **Derecha**: alinea el texto con el lado derecho del marco de texto y de la caja delimitadora del texto artístico.
- **Justificar completamente**: alinea texto, a excepción de la última línea, con los lados izquierdo y derecho del marco de texto.
- **Forzar justificación**: alinea el texto, incluida la última línea, con los lados izquierdo y derecho del marco de texto.



También puede alinear el texto si hace clic en un botón de alineación de Inspector **Texto**.

Ajustar el interlineado, el espaciado entre caracteres y el espaciado entre palabras

Puede cambiar el espaciado entre las líneas del texto, lo que también se conoce como "interlineado". Al cambiar el interlineado del texto artístico, este solo se aplicar a las líneas de texto separadas por un retorno duro.

Puede cambiar el espaciado entre caracteres (también conocido como "espaciado entre letras") en un bloque de texto. Por ejemplo, justificar completamente la alineación de un bloque de texto puede insertar demasiado espacio entre los caracteres, lo que crea un desequilibrio visual. Para mejorar la legibilidad, puede reducir el espaciado entre caracteres. También puede ajustar el espaciado entre las palabras.

Para ajustar el interlineado

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En Inspector **Texto**, seleccione una de las siguientes opciones de unidades de medida en el cuadro de lista **Unidades de espaciado vertical**:

- **% de altura de carácter**: permite utilizar un valor porcentual según la altura de los caracteres.
- **Puntos**: permite utilizar puntos.
- **% de tamaño de punto**: permite utilizar un valor porcentual según el tamaño de los puntos de los caracteres.

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

Para ajustar el espaciado entre caracteres

1 Seleccione el texto con la herramienta **Texto** A.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En Inspector **Texto**, escriba un valor en el cuadro **Espaciado entre caracteres**.

Para ajustar el espaciado entre palabras

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En Inspector **Texto**, escriba un valor en el cuadro **Espaciado entre palabras**.

Texto alisado

Puede usar la opción de alisado para suavizar el aspecto del texto. El alisado puede mejorar la legibilidad del texto en pantalla, especialmente si el texto usa fuentes pequeñas. Al incorporar texto a una imagen, el alisado se aplica de forma predeterminada. Puede no obstante quitar el efecto de alisado del texto.

Para aplicar alisado al texto

1 Seleccione el texto con la herramienta **Texto** A.

2 Elija una de las siguientes opciones del cuadro de lista **Alisado de texto** en la barra de propiedades:

- **Suave** : produce texto de apariencia más suave, pero se mantiene fiel a la forma de la fuente
- **Duro** : produce texto muy claro y nítido

Para quitar el efecto de alisado del texto

1 Seleccione el texto con la herramienta **Texto** A.

2 Elija **Ninguno** en el cuadro de lista **Alisado de texto** en la barra de propiedades.

Adaptar texto a un trayecto

Después de crear un trayecto, es posible adaptar texto en él para que recorra una línea o una forma. Una vez que ha adaptado el texto a un trayecto, puede ajustar la posición del texto con relación a dicho trayecto. Por ejemplo, el texto puede colocarse dentro o fuera del trayecto y también a la distancia que se especifique.

El texto puede representarse como un objeto para separarlo del trayecto, pero conserva la forma del trayecto al que estaba adaptado. Para separar el texto del trayecto sin que conserve la forma de éste, enderece el texto. Si desea obtener más información sobre la creación de trayectos, consulte la sección "Crear trayectos" en la página 301.

Para adaptar texto a un trayecto

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

2 Seleccione el texto.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Adaptar texto a trayecto**.

4 Haga clic en el punto del trayecto donde desee que empiece el texto.

También puede adaptar texto a un trayecto haciendo clic en la herramienta **Texto** , moviendo el cursor sobre el trayecto y haciendo clic donde quiera que comience el texto. Cuando mueve el puntero sobre el trayecto, el puntero cambia. Este cambio indica que ya es posible hacer clic y escribir.



Es posible crear texto a lo largo de un trayecto.

Para ajustar la posición del texto adaptado a un trayecto

1 Seleccione el texto con la herramienta **Texto** .

2 En la Barra de propiedades, elija un valor en cualquiera de los cuadros de lista siguientes:

- **Orientación del texto**: establece la orientación del texto.
- **Posición vertical**: establece la posición vertical del texto.
- **Posición del texto**: establece la posición del texto.
- **Distancia al trayecto**: establece la distancia entre el texto y el trayecto.
- **Descentrar**: establece la posición horizontal del texto.

Si desea trasladar el texto hasta el lado opuesto del trayecto, haga clic en el botón **Lado contrario** de la barra de propiedades.

Puede asimismo ajustar texto seleccionando el texto con la herramienta **Selección** , eligiendo un modo de la barra de propiedades y arrastrando los tiradores de selección en la ventana de imagen.

Para representar el texto como un objeto

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

2 Seleccione el texto.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Representar como objeto**.

Puede representar el texto como un área editable seleccionando el objeto de texto con la herramienta **Texto** y después haciendo clic en el botón **Crear máscara** de la barra de propiedades. Esto produce un área editable con forma de texto que se puede modificar.

Para enderezar el texto

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

2 Seleccione el texto.

3 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Enderezar texto**.

Texto de versión anterior

Si abre un documento con texto que se haya creado en una versión anterior de Corel PHOTO-PAINT, como Corel PHOTO-PAINT X5, deberá actualizar el texto de la versión anterior para poder utilizar las funciones de texto OpenType. Si desea obtener más información, consulte la sección "Funciones de OpenType" en la página 450.

Para actualizar texto de versiones anteriores

1 Abra el documento con texto de versiones anteriores.
Aparecerá una barra de herramientas **Actualizar** en la parte superior de la ventana de imagen.

2 Haga clic en **Actualizar**.
Para deshacer la actualización, haga clic en **Deshacer** en la barra de herramientas **Actualizar**. Sin embargo, una vez realizados los cambios en el texto actualizado, esta opción dejará de estar disponible.

También puede actualizar el texto de versiones anteriores si hace clic en el botón **Actualizar** de Inspector **Texto**.

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Administrar fuentes

Corel PHOTO-PAINT le permite administrar y previsualizar fuentes.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Visualizar fuentes" (página 465)
- "Filtrar fuentes" (página 467)
- "Buscar fuentes" (página 468)
- "Adquirir otras fuentes" (página 470)
- "Elegir fuentes" (página 470)
- "Corel Font Manager" (página 472)
- "Referencia: Fuentes Type 1" (página 473)

Visualizar fuentes

Puede personalizar la lista de fuentes del cuadro de lista **Fuente** para facilitar la búsqueda de fuentes. Por ejemplo, puede cambiar el tamaño de los nombres de fuentes que se muestran en el cuadro de lista **Fuente**. Puede mostrar las fuentes agrupadas por familias o como una lista sencilla. Si tiene instaladas fuentes no latinas, también puede ver sus nombres en el alfabeto latino o en su idioma original. Además, puede mostrar u ocultar las fuentes utilizadas recientemente en la parte superior de la lista de fuentes, así como especificar cuántas fuentes usadas recientemente desea mostrar.

De forma predeterminada, los nombres de las fuentes utilizan las fuentes correspondientes, pero puede mostrar todos los nombres de fuentes utilizando la misma fuente.

Corel PHOTO-PAINT permite previsualizar las fuentes en el área **Previsualización**, situada en la parte inferior del cuadro de lista Fuente, o en la ventana de dibujo. Puede asimismo previsualizar una fuente en todos los estilos disponibles, como en negrita o cursiva.

Puede cambiar el tamaño del área de la lista **Fuente** ajustando su altura y anchura u ocultando el área de previsualización.

Para personalizar la lista de fuentes

1 Haga clic en la herramienta **Texto** en la caja de herramientas y abra el cuadro **Lista de fuentes** en la barra de propiedades.

2 Para cambiar el tamaño de los nombres de las fuentes, desplace el deslizador **Cambiar tamaño**.

3 Haga clic en el botón **Fuente Preferencias** y realice una tarea de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Ver los nombres de las fuentes no latinas con caracteres latinos o en el idioma original	Haga clic en **Mostrar nombres latinos** para activar o desactivar el comando. Esta opción resulta útil cuando se trabaja con fuentes cirílicas, árabes y asiáticas.
Ver los nombres de las fuentes utilizando la misma fuente	Haga clic en **Utilizar fuente para mostrar el nombre de la fuente** para desactivar el comando.
Mostrar u ocultar las fuentes utilizadas recientemente	Haga clic en **Mostrar fuentes usadas recientemente** para activar o desactivar el comando.
Especificar el número de fuentes utilizadas recientemente que desee mostrar	Haga clic en **Lista de fuentes Preferencias**, y en la página **Fuentes** del cuadro de diálogo que aparece, escriba un valor en el cuadro **Número de fuentes mostradas usadas con mayor frecuencia**. El número máximo de fuentes utilizadas recientemente que puede aparecer en la lista es 20.
Mostrar u ocultar fuentes remotas en la Lista de fuentes	Haga clic en **Lista de fuentesPreferencias**, y, en la página **Fuentes** del cuadro de diálogo que aparece, active o desactive la casilla de verificación **Habilitar las fuentes remotas**. De forma predeterminada, las fuentes remotas se muestran en el cuadro **Lista de fuentes**. Las fuentes remotas se indican mediante el icono a la derecha del nombre de la fuente en el cuadro **Lista de fuentes**.

Para previsualizar una fuente

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

Si desea previsualizar una fuente en la ventana de documento, seleccione el texto que quiera.

2 En la barra de propiedades, haga clic en el cuadro **Lista de fuentes**.

El nombre de la fuente aparece en la fuente en cuestión.

Para previsualizar el texto seleccionado con una fuente específica aplicada, sitúe el cursor sobre el nombre de la fuente en el cuadro **Lista de fuentes**.

Los nombres de las fuentes de símbolos se muestran en la fuente predeterminada de la interfaz de usuario, con ejemplos de la fuente de símbolos a la derecha de su nombre y en el área de previsualización.

Cómo cambiar el tamaño del área de la lista Fuente

1 Haga clic en la herramienta **Texto** en la caja de herramientas y abra el cuadro de lista **Fuente** de la barra de propiedades.

2 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Para ocultar el área de previsualización, haga clic en el botón **Ocultar vista previa** .

- Para ajustar la anchura del área de la lista **Fuente**, sitúe el cursor en el área de arrastre vertical (borde derecho) y arrastre cuando aparezca la flecha con dos puntas.
- Para ajustar la altura, sitúe el cursor en el área de arrastre horizontal (por debajo del deslizador **Cambiar tamaño**) y arrastre cuando aparezca la flecha con dos puntas.

Filtrar fuentes

El filtrado permite ver únicamente aquellas fuentes que cumplen con determinados requisitos. Por ejemplo, puede mostrar solo las fuentes utilizadas en el documento o únicamente los símbolos. Puede filtrar las fuentes según la tecnología de fuente, el grosor, la anchura, el estilo, los idiomas admitidos, las funciones OpenType y muchas más opciones. Además, puede aplicar uno o más filtros a la vez.

En la tabla siguiente se enumeran todas las categorías de filtros de fuente y los filtros disponibles.

Categoría de filtro de fuentes	Descripción
Fuentes del documento	Le permite mostrar solo las fuentes utilizadas en el documento.
Fuentes remotas	Permite mostrar fuentes remotas De forma predeterminada, las fuentes remotas se muestran en el cuadro **Lista de fuentes**. Puede optar por no mostrarlas activando la casilla de verificación **Ocultar fuentes remotas**.
Estado de la fuente	Le permite filtrar las fuentes según su estado: Instaladas, No instaladas y Fuentes protegidas del sistema.
Derechos de incorporación	Le permiten filtrar las fuentes según los permisos de incorporación como, por ejemplo, si las fuentes se pueden incorporar, instalar y previsualizar. Entre los filtros disponibles se incluyen: Editable, Instalable, Sin incorporación, y Vista previa e Impresión. Si las fuentes con un permiso específico no están disponibles, el filtro correspondiente no se muestra. Por ejemplo, si todas las fuentes se pueden incorporar en un documento, el filtro **Sin incorporación** no se mostrará.
Tecnología de fuente	Permite filtrar las fuentes basadas en tecnología de fuentes como OpenType-TrueType, OpenType-PostScript, TrueType, Type1 y fuentes variables (variaciones de fuente OpenType) Si una tecnología de fuente no está disponible en el PC, no aparece en la lista de filtros.
Grosor	Le permite mostrar las fuentes según su grosor, como Delgado, Normal o Negrita.
Anchura	Le permite mostrar las fuentes según su anchura, como Condensada, Normal y Expandida.

Categoría de filtro de fuentes	Descripción
Estilo	Le permite mostrar las fuentes según su estilo, como Decorativa, Pantalla, Monoespaciada, Sans Serif, Guion, Serif y Símbolo.
Rango de caracteres	Le permite filtrar las fuentes en función de su idioma o guion. Los filtros de este grupo incluyen: Árabe, Chino simplificado, Chino tradicional, Cirílico, Devanagari, Griego, Hebreo, Japonés, Coreano, Latín y Turco.
OpenType	Le permite mostrar las fuentes con características OpenType específicas, como Espaciado de mayúsculas, Formas que distinguen mayúsculas de minúsculas, etc.

Cómo filtrar fuentes

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

2 Abra el cuadro de lista **Fuente** de la barra de propiedades y haga clic en el botón **Mostrar filtros**.

3 Active cualquiera de las casillas de filtro.

También es posible

Borrar todos los filtros	Haga clic en **Borrar filtros**.
Cerrar la lista de filtros	Haga clic en el botón **Ocultar filtros**.

Puede filtrar solo las fuentes que están instaladas en su ordenador.

Buscar fuentes

Puede utilizar palabras clave para buscar fuentes locales desde el cuadro **Lista de fuentes**. Estas palabras clave incluyen los nombres de las fuentes, la tecnología de fuente y otros metadatos incluidos en las fuentes.

Cuando comienza a escribir el nombre de una fuente u otra palabra clave, aparece una lista relevante de fuentes. La lista se actualiza automáticamente a medida que escribe. Para precisar la búsqueda, puede introducir dos o más palabras clave. Por ejemplo, para encontrar todas las fuentes Arial disponibles en negrita, puede escribir **Arial negrita** en el cuadro de lista **Fuente**.

Para buscar fuentes mediante palabras clave

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

2 Abra el cuadro **Lista de fuentes** de la barra de propiedades e introduzca una palabra clave, como el nombre de la fuente o la tecnología de fuente.

3 Para precisar la búsqueda, pulse la barra espaciadora después de escribir la primera palabra clave y, a continuación, escriba otra palabra clave.

En la tabla siguiente se indican las palabras clave de búsqueda que puede utilizar organizadas por categorías.

Categoría	Palabras clave
Fuentes del documento	Fuentes del documento
Tecnología de fuente	OpenType-TrueType, OpenType-PostScript, TrueType, Type 1
Grosor	Fino, Extradelgado, Delgado, Normal, Medio, Seminegrita, Negrita, Extranegrita, Negrita
Anchura	Ultracondensada, Extracondensada, Condensada, Semicondensada, Normal, Semiexpandida, Expandida, Extraexpandida, Ultraexpandida
Estilo	Decorativa, Pantalla, Monoespaciada, Sans Serif, Guion, Serif, Símbolo
Rango de caracteres	Árabe, Armenio, Chino simplificado, Chino tradicional, Copto, Cirílico, Devanagari, Dhivehi, Georgiano, Griego, Gujarati, Hebreo, Hiragana, Japonés, Kannada, Katakana, Coreano, Latino, Ruso, Sirio, Tamil, Telugu, Tailandés, Turco, Vietnamita
Fabricante	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW++
Derechos de incorporación	Editable, Instalable, Sin incorporación, Vista previa e Impresión, Restringido
OpenType	Mayúsculas pequeñas, Formas de anotación alternativa, Anchuras medias alternativas, Medias métricas verticales alternativas, Métricas verticales alternativas, Fracciones alternativas, Espaciado de mayúscula, Formas que distingue mayúsculas y minúsculas, Puntuación CJK centrada, Variantes de caracteres, Alternativas contextuales, Ligaduras contextuales, Denominadores, Ligaduras discrecionales, Formas de expertos, Fracciones, Anchuras medias, Formas históricas, Ligaduras históricas, Formas Hojo Kanji, Alternativas kana horizontal, Formas JIS2004, Formas JIS78, Formas JIS83, Formas JIS90, Espaciado manual, Cifras de números alineados, Formas localizadas, NLC Kanji, Numeradores, Ordinales, Ornamentos, Kana proporcional, Números alineados proporcionales, Números antiguos proporcionales, Anchuras proporcionales, Anchuras de cuarto, Inferiores científicos, Formas simplificadas, Mayúsculas con tachado diagonal, Mayúsculas pequeñas de mayúsculas, Ligaduras estándares, Alternativas estilísticas, Conjuntos estilísticos, Subíndice, Superíndice, Variantes

Categoría	Palabras clave
	con florituras, Tabulares, Números antiguos tabulares, Anchuras de tercios, Tipo título, Formas tradicionales, Formas de nombres tradicionales, Alternativas verticales y Rotación

Adquirir otras fuentes

Puede descargar fuentes adicionales desde el cuadro **Lista de fuentes** en Corel PHOTO-PAINT y Corel Font Manager. Estas fuentes suelen estar agrupadas en paquetes. Algunos paquetes de fuentes son gratuitos, mientras que otros se pueden comprar. Es posible acceder a la información sobre los paquetes de fuentes y comprobar las fuentes que incluyen, además de ver muestras.

Puede cambiar la ubicación predeterminada en la que se guardan las fuentes. Si desea obtener más información, consulte la sección "Modificar las ubicaciones de contenido" en la página 117.

Para adquirir un paquete de fuentes

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

2 Abra el cuadro de lista **Fuente** de la barra de propiedades.

3 Haga clic en el botón **Obtener más** .

4 En el cuadro de diálogo **Obtener más**, haga clic en un paquete de fuentes.

5 Opte por uno de los siguientes métodos:

- Haga clic en **Comprar** y siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para adquirir el paquete de fuentes.
- Haga clic en **Descargar** si el paquete de fuentes es gratuito.

Puede acceder al paquete de fuentes descargado desde el cuadro de lista **Fuente**. También aparecen en la lista **Filtros** de **Mis colecciones**.

Si se produce un error durante la descarga, aparecerá el icono de error en la parte superior izquierda del cuadro **Lista de fuentes**. Para intentar de nuevo la descarga, haga clic en **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**, haga clic en **Texto** en el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, y haga clic en el botón **Actualizar las fuentes remotas** .

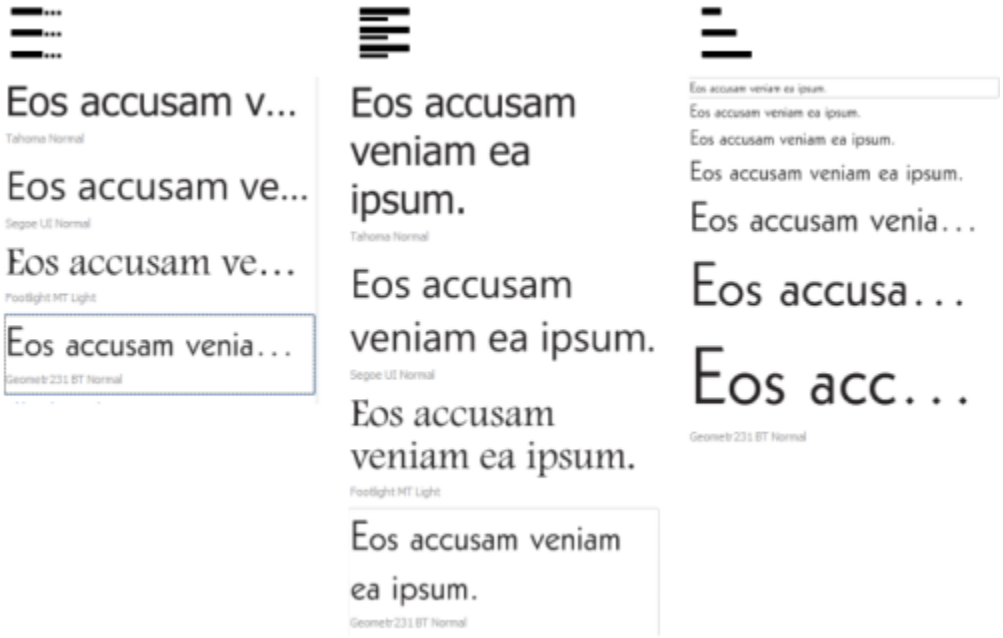
Si no hay conexión a Internet, aparece un icono sin conexión en la parte superior izquierda del cuadro **Lista de fuentes**.

Elegir fuentes

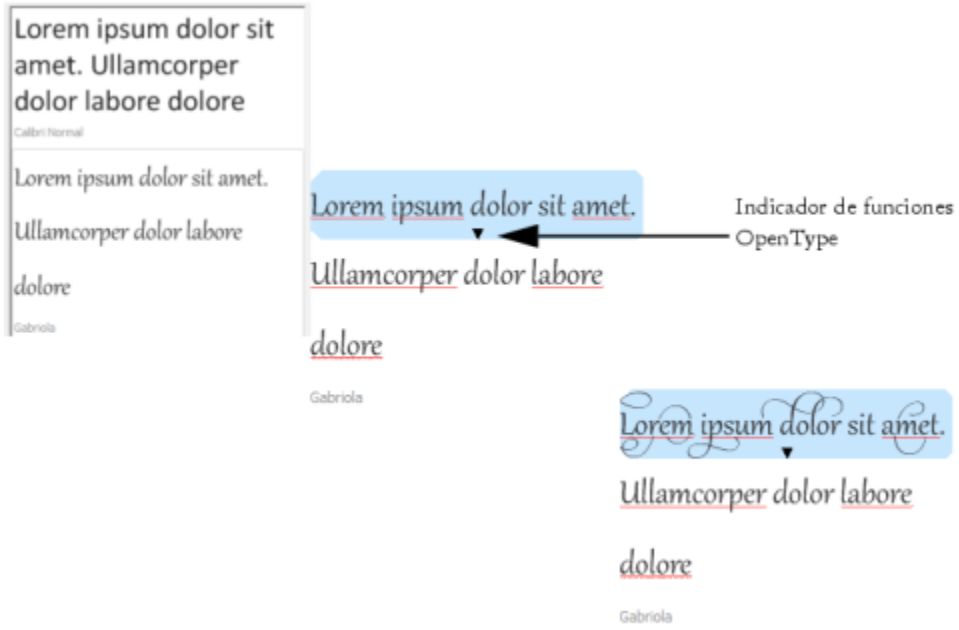
El muestreador de fuentes permite ver la misma muestra de texto con diferentes fuentes y tamaños a fin de ayudarlo a seleccionar las fuentes para su proyecto.

Puede previsualizar las muestras de texto preestablecidas, o bien escribir o pegar texto. Asimismo, puede ver muestras de texto con una única línea o varias, además de como líneas de texto únicas con tamaños de fuentes que van en aumento.

Cuando una muestra de texto utiliza una fuente OpenType, puede ver las funciones OpenType disponibles y aplicarlas a dicha muestra.



Vistas de izquierda a derecha: línea única, varias líneas y cascada



Si las muestras de texto utilizan fuentes OpenType, puede seleccionar el texto para que muestre el indicador de función OpenType y aplicar una de ellas. En este ejemplo, se aplicó un conjunto estilístico al texto seleccionado.

Para ver una muestra de texto en contexto, puede pegarla donde desee dentro de la ventana de dibujo.

Para previsualizar fuentes con Muestreador de fuentes

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Muestreador de fuentes**.

2 Para cambiar la fuente de una muestra, haga clic en la muestra y elija una fuente del cuadro **Lista de fuentes**.
Si desea cambiar el texto de todas las muestras, escriba el nuevo texto en el cuadro **Previsualización de fuente**.

3 Para seleccionar una opción de visualización, haga clic en cualquiera de los siguientes botones:
   - **Línea única**  : exhibe las muestras como líneas de texto únicas.
   - **Varias líneas**  : exhibe las muestras como texto de varias líneas.
   - **Cascada**  : exhibe la muestra seleccionada como líneas de texto únicas con tamaños que van aumentando.
4 Para cambiar el tamaño de la muestra de texto, desplace el deslizador **Zoom**.
   Si desea cambiar el tamaño de texto en incrementos preestablecidos, haga clic en los botones **Zoom**, que se encuentran junto al deslizador **Zoom**.

También es posible

Añadir una muestra de texto	Haga clic en **Añadir elemento** y seleccione una fuente del cuadro **Lista de fuentes**.
Pegar una muestra de texto en un documento	Haga clic en una muestra de texto y, a continuación, en **Copiar**. Con la herramienta **Texto** A, pulse Ctrl + clic donde desee colocar la muestra de texto y haga clic en **Pegar**. Puede asimismo arrastrar una muestra de texto a la ventana de documento.
Eliminar una muestra de texto	Haga clic en una muestra de texto y, a continuación, en **Eliminar elemento**.
Pegar texto en una muestra de texto	Haga clic en una muestra de texto y, a continuación, pulse **Comando** + V
Cambiar el orden de las muestras de texto	Arrastre la muestra de texto hasta una nueva posición en la lista.

Corel Font Manager

Corel Font Manageres una aplicación independiente de administración de fuentes incluida en CorelDRAW Graphics Suite. Corel Font Manager le permite gestionar, organizar y explorar fácilmente el tipo de letra y las colecciones de fuentes, ya que aporta herramientas para controlar todos los aspectos del flujo de trabajo tipográfico. Puede buscar fuentes locales, así como previsualizarlas, instalar y desinstalar fuentes, y eliminar aquellas que ya no necesite. Para obtener más información, consulte la Ayuda en Corel Font Manager.

Para iniciar Corel Font Manager

- Haga clic en el icono de Finder del Dock y, a continuación, en **Aplicaciones** de la barra lateral de Finder. Haga clic en **CorelDRAW Graphics Suite** y, a continuación, haga doble clic en el icono de **Font Manager**.

Para acceder a la Ayuda de Corel Font Manager

- En Corel Font Manager, haga clic en **Ayuda** ▸ **Ayuda de Corel Font Manager**.

Referencia: Fuentes Type 1

Las fuentes Type 1, como PostScript, PS1, T1, Adobe Type 1, Multiple Master y MM, se consideran obsoletas en el sector de las fuentes. Se han sustituido por formatos más nuevos, como TrueType y OpenType, que ofrecen ventajas como una mejor compatibilidad con conjuntos de glifos de mayor tamaño, una escalabilidad mejorada y funciones tipográficas más avanzadas. Muchos navegadores y sistemas operativos móviles ya no utilizan fuentes Type 1. Se prevé que la mayoría de los sistemas operativos se actualizarán a las nuevas tecnologías de fuentes y, por lo tanto, se eliminará progresivamente el formato Type 1. Al abrir o importar documentos con fuentes Type 1, la aplicación le advierte de posibles problemas de compatibilidad futuros. Para obtener información sobre advertencias, consulte "Gestionar mensajes de advertencia" en la página 76. Para evitar problemas de texto, se recomienda utilizar las fuentes TrueType (TTF) u OpenType (OTF) en su lugar.Puede aprovechar la concordancia de fuentes PANOSE para sustituir automáticamente las fuentes no encontradas por otras similares, conservando así la coherencia visual del proyecto, o ajustar manualmente las asignaciones para elegir otras fuentes sustitutas.



Cuando el sistema operativo no admite alguna fuente, se sustituye automáticamente por una fuente admitida similar. Como consecuencia, cuando la aplicación abre un documento con texto editable, no detecta la fuente original no admitida o no encontrada y no le notifica la sustitución de la fuente.

Al abrir un archivo de CorelDRAW (.CDR), se convierte en un mapa de bits, por lo que no aparece ningún cuadro de diálogo que le notifique acerca de la sustitución de fuentes.

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Texto en diferentes idiomas

En Corel PHOTO-PAINT, puede trabajar con texto en diferentes idiomas. Por ejemplo, si utiliza un sistema operativo en lengua asiática, puede aprovechar las ventajas de las funciones adicionales de asignación de formato a texto que están disponibles con Corel PHOTO-PAINT.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Modificar la configuración de codificación" (página 475)
- "Texto en lenguas asiáticas o de Oriente Medio" (página 476)
- "Compatibilidad OpenType para texto asiático" (página 477)

Modificar la configuración de codificación

En Corel PHOTO-PAINT, todo el texto que se añade a un documento se codifica con Unicode, lo que determina el conjunto de caracteres del texto. Cuando abra o importe una imagen que contenga texto, Corel PHOTO-PAINT convertirá el sistema de codificación utilizado en el archivo al sistema Unicode. Por ejemplo, si importa un documento más antiguo que incluya texto ANSI de 8 bits que utilice una página de códigos específica (por ejemplo, 949 ANSI/OEM - Coreano), Corel PHOTO-PAINT convertirá la página de códigos 949 a Unicode. Sin embargo, si la página de códigos no se especifica al abrir la imagen, Corel PHOTO-PAINT utilizará una página de códigos predeterminada para convertir el texto, lo que puede hacer que parte del texto no se muestre correctamente. Puede hacer que el texto se muestre correctamente seleccionándolo y reconvirtiéndolo a Unicode mediante la página de códigos adecuada.

La configuración de la codificación no afectará a la visualización del texto fuera de la ventana de dibujo, como las palabras clave, los nombres de archivo y las entradas de texto de los inspectores Objetos y Administrador de datos del objeto. Para estos tipos de texto, deberá utilizar la configuración de páginas de códigos de los cuadros de diálogo Abrir o Importar para establecer los caracteres adecuados. Si desea obtener información sobre cómo utilizar la configuración de códigos de página, consulte la sección "Abrir imágenes" en la página 77.

Para visualizar correctamente texto en cualquier idioma

1 Seleccione el texto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Codificar**.

3 En el cuadro de diálogo , elija la opción **Otra codificación**.

4 En el cuadro de lista **Otra codificación**, elija un valor de codificación con el que se pueda leer el texto.

La ventana de previsualización muestra el texto de acuerdo con el valor de codificación actual.

Texto en lenguas asiáticas o de Oriente Medio

Puede escribir texto en lenguas asiáticas o de Oriente Medio si utiliza un sistema operativo que sea compatible con tales idiomas o si dispone de un Editor de método de entrada (IME). Puede cambiar las propiedades de las fuentes del texto en lenguas asiáticas o de Oriente Medio. Para limitar los cambios únicamente al texto en lenguas asiáticas y de Oriente Medio, puede elegir el tipo de caligrafía adecuado. Por ejemplo, para cambiar el tamaño de fuente de un texto en japonés incluido en un documento que incluye texto en inglés y en japonés, elija el tipo de caligrafía asiática y, a continuación, haga los cambios que desee. Esto aplicará un nuevo tamaño de fuente solo al texto en japonés; el tamaño del texto en inglés seguirá siendo el mismo.

Asimismo, puede mezclar texto en lenguas asiáticas con texto en lenguas latinas en un objeto de texto y establecer el espaciado los dos idiomas. Por ejemplo, puede especificar el espaciado entre el texto en japonés y el texto en inglés que aparezca en un objeto de texto. También puede cambiar la orientación del texto si utiliza un sistema operativo en lengua asiática o un sistema operativo compatible con las lenguas asiáticas.

Para cambiar las propiedades de las fuentes y el idioma del texto

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.

2 Haga clic en **Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**.

3 En el inspector **Texto**, especifique los atributos de las fuentes.

4 Haga clic en el botón **Opciones** y elija una de las siguientes opciones:

- **Todos los guiones**
- **Latino**
- **Asiático**
- **Oriente Medio**

Para especificar el espaciado entre el texto latino y el asiático

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto que combine lenguas latinas y asiáticas.

2 En el inspector **Texto**, escriba los valores en el cuadro **Espaciado entre idiomas**.

El valor del espaciado entre idiomas se basa en el porcentaje de un espacio estándar entre las palabras. Por ejemplo, dos espacios se representan escribiendo el valor 200.

Para cambiar la orientación de texto oriental

1 Con la herramienta **Texto** A, seleccione el texto.

2 Haga clic en uno de los botones siguientes de la barra de propiedades:

- **Orientación vertical del texto**: cambia la orientación del texto seleccionado por orientación vertical.
- **Orientación horizontal del texto**: cambia la orientación del texto seleccionado a horizontal.

Los objetos de texto solo pueden tener una orientación. Si cambia la orientación del texto mientras escribe, modificará la orientación del objeto de texto completo.

La orientación predeterminada para el texto asiático es la horizontal.

Compatibilidad OpenType para texto asiático

Puede aplicar las funciones de tipografía OpenType a texto asiático. Puede acceder a las funciones OpenType desde el inspector **Texto** (**Objeto** ▸ **Texto** ▸ **Texto**). La siguiente tabla enumera las funciones de OpenType que puede usar con texto asiático siempre y cuando dichas funciones estén incluidas en la fuente.

Función OpenType	Descripción
Ancho de texto asiático	Cambia la anchura dejando un espacio entre los glifos o reemplazándolos. La función Puntuación CJK centrada centra las marcas de puntuación horizontal y verticalmente.
Formas de texto asiático	Reemplaza los caracteres seleccionados con una forma de glifo distinta. Las formas no pueden combinarse.
Métricas verticales de texto asiático	La función Métricas verticales alternativas centra los caracteres más cortos con respecto a los de altura completa. Esta función también se aplica a los glifos latinos de anchura completa. La función Medias métricas verticales alternativas centra los caracteres verticalmente con respecto a los caracteres de media altura.
Alternativas kana horizontal	Sustituye el glifo de kana estándar con un glifo de kana horizontal.
Alternativas kana vertical	Sustituye el glifo de kana estándar con un glifo de kana vertical.
Rotación y alternativas verticales	Sustituye los caracteres con formas adaptables al texto vertical, a menudo, mediante su rotación a 90 grados.
Formas de anotación alternativa	Aplica una forma de anotación a los caracteres seleccionados. Esta función de OpenType se aplica tanto a texto latino como asiático.

Si desea obtener más información sobre cómo trabajar con las funciones de OpenType, consulte los siguientes temas:

- "Funciones de OpenType" en la página 450
- "Para aplicar una función OpenType al texto" en la página 454

Imágenes Web y películas

Crear y editar películas 481
Crear imágenes para Internet 489

Corel PHOTO-PAINT™ 2025

Crear y editar películas

Con Corel PHOTO-PAINT, puede realizar películas. Las películas contienen series de imágenes, denominadas fotogramas. Al cambiar la posición de los objetos en fotogramas sucesivos, dichos objetos dan la sensación de movimiento.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Abrir y reproducir películas" (página 481)
- "Crear películas" (página 482)
- "Modificar secuencias de fotograma y tiempo de visualización" (página 484)
- "Almacenar películas" (página 486)

Abrir y reproducir películas

Se puede abrir una película completa o una parte de la misma. Los rangos de película, o películas parciales, se abren y reproducen con más rapidez porque la cantidad de datos que se deben procesar es menor.

Los controles de película permiten reproducir una película, rebobinarla hasta el principio, avanzar rápidamente hasta el final o detenerse en cualquiera de los fotogramas. También puede avanzar o retroceder por la película fotograma a fotograma.

Para abrir una película

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
2. Elija la carpeta en la que esté almacenada la película.
3. Haga clic en el nombre del archivo.
4. En el cuadro de lista situado junto al botón **Cancelar**, elija una de las opciones siguientes:
   - **Carga parcial**
   - **Abrir**
   - **Volver a muestrear y cargar**
   - **Recortar y cargar**

   Si elige **Carga parcial**, en el cuadro de diálogo **Cargar rango de película** escriba en los cuadros **De** y **A** los valores del rango de fotogramas que desee abrir.

Para utilizar los controles de reproducción de película

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Película**.

2 Realice una acción de la siguiente tabla.

Para	Opte por uno de los siguientes métodos:
Reproducir una película	Haga clic en el botón **Reproducir** .
Detener una película	Haga clic en el botón **Detener** .
Rebobinar hasta el principio de una película	Haga clic en el botón **Primer fotograma** .
Avanzar un fotograma	Haga clic en el botón **Fotograma siguiente** .
Retroceder un fotograma	Haga clic en el botón **Fotograma anterior** .

Para ir a un fotograma determinado, también puede hacer doble clic en la miniatura del mismo en el inspector **Película**.

Crear películas

Las películas contienen fondo y objetos en el primer plano.



Una película se compone de una serie de imágenes denominadas fotogramas. Los elementos esenciales son el fondo y los objetos móviles. El fondo es el primer fotograma de una película.

Creación del fondo

Al crear el fondo de una película, puede elegir el color, el tamaño, la resolución y el modo de color de la misma. También puede crearlo utilizando una imagen existente. Este fondo se convierte automáticamente en el primer y único fotograma del nuevo archivo de película.

Puede añadir un fotograma utilizando una imagen existente como fondo. Si desea obtener más información sobre la adición de fotogramas, consulte la sección "Para insertar fotogramas en una película" en la página 485.

Creación de objetos móviles

En las películas se puede animar objetos desplazándolos en pequeños incrementos desde un fotograma al siguiente. En cada fotograma aparece un objeto, salvo si se convierte en parte permanente del fotograma actual al combinarlo con el fondo.

Para facilitar la colocación de un objeto de un fotograma en otro, es posible ver varios fotogramas a la vez. Los fotogramas adyacentes se superponen al actual para facilitar la colocación del objeto móvil respecto al anterior y al siguiente.

Para crear el fondo de una película

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Nuevo**.
2. Elija un modo de color del cuadro de lista **Modo de color**.
3. Abra el selector **Color de fondo** y haga clic en un color de fondo.
4. Elija un tamaño de fotograma en el cuadro de lista **Tamaño**.
   Si desea utilizar otra unidad de medida, elíjala en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Anchura**.
5. Elija un valor en el cuadro de lista **Resolución**.
6. En el cuadro **Número de fotogramas**, escriba un valor entre 1 y 1000 para especificar el número de fotogramas de la película.



Para crear un GIF animado para una página web, elija el modo de color **Con paleta de 8 bits** en el cuadro de lista **Modo de color**. Así el archivo será más pequeño y fácil de descargar. Si desea obtener más información sobre el modo de color Con paleta, consulte la sección "Cambiar el modo de color" en la página 217.

La resolución máxima que puede mostrar un monitor en color es de 96 ppp (puntos por pulgada). Una resolución mayor reduce la velocidad o la calidad de reproducción de la película.

Para añadir un fotograma utilizando una imagen existente como fondo

1. En el inspector **Película**, haga doble clic en la miniatura del fotograma anterior al fotograma en el que desee añadir el fondo.
   Si el inspector **Película** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Película**.
2. En la Inspector **Película**, haga clic en el botón **Insertar desde archivo**  .
3. Haga doble clic en el nombre de archivo de la imagen.
4. En el cuadro de diálogo que aparecerá, active la opción **Después**.

Para crear un objeto móvil

1. Seleccione un objeto con la herramienta **Selección**  .
2. Haga clic en **Editar** ▸ **Copiar**.
3. Haga clic en **Objeto** ▸ **Combinar** ▸ **Combinar objetos con el fondo**.
4. Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Película**.
5. En la Inspector **Película**, haga clic en el botón **Fotograma siguiente**  .
   Si desea añadir un fotograma, haga clic en el botón **Insertar fotograma** en la Inspector **Película**.
6. Haga clic en **Editar** ▸ **Pegar**.
7. Sitúe el objeto en el fotograma actual.
8. Haga clic en **Objeto** ▸ **Combinar** ▸ **Combinar objetos con el fondo**.



Para colocar con precisión un objeto en el fotograma actual, superponga el fotograma actual a los fotogramas adyacentes. Los fotogramas adyacentes aparecen semitransparentes.

Para situar un objeto móvil respecto a otros fotogramas

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Película**.

2 Active la casilla de verificación **Superposición** de la Inspector **Película**.

3 Desplace el deslizador rojo **Superposición de fotograma** para especificar los fotogramas que desee ver.

4 Desplace el deslizador **Superponer** para cambiar la opacidad de los objetos superpuestos.

5 Seleccione un objeto del fotograma actual con la herramienta **Selección** .

6 Sitúe el objeto en el fotograma actual.

7 Haga clic en **Objeto** ▸ **Combinar** ▸ **Combinar objetos con el fondo**.

Para cambiar la posición del deslizador rojo **Superposición de fotograma** haga doble clic en la miniatura del fotograma al que desea desplazarlo.

Modificar secuencias de fotograma y tiempo de visualización

Las películas se pueden modificar reorganizando y personalizando la secuencia de sus fotogramas. Es posible insertar fotogramas vacíos o archivos de películas. También es posible mover fotogramas y archivos de película o imagen completos. Existe también la posibilidad de borrar fotogramas para reducir el tiempo de reproducción de la película.

La velocidad de fotograma determina el tiempo que se visualiza cada fotograma en la pantalla. Mediante el cambio de la velocidad de fotogramas se controla la velocidad de los objetos móviles. Es posible ajustar la velocidad de uno o de varios fotogramas.

Para cambiar el orden de los fotogramas de una película

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Película**.

2 En la Onspector **Película**, arrastre el fotograma a una nueva posición dentro de la lista.

En la Inspector **Película**, un contorno rojo en la miniatura de un fotograma indica que el fotograma activo. Éste es el fotograma que aparece en la ventana de imagen. Es posible modificar los fotogramas activos. Sólo puede haber un fotograma activo a la vez.

Los fotogramas seleccionados aparecen con resaltado azul. Es posible mover, borrar y cambiar la velocidad de los fotogramas seleccionados. Puede haber más de un fotograma seleccionado a la vez.

Para insertar fotogramas en una película

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Película**.

2 En la Inspector **Película**, haga clic en el botón **Insertar fotograma**  .

3 Escriba un valor en el cuadro **Insertar** para especificar el número de fotogramas que se añadirán.

4 Active una de las opciones siguientes:

- **Antes**: inserta los fotogramas antes del fotograma especificado en el cuadro **Fotograma**.
- **Después**: inserta los fotogramas después del fotograma especificado en el cuadro **Fotograma**.

5 Escriba un valor en el cuadro **Fotograma** para especificar la posición de los nuevos fotogramas.

6 Active una de las opciones siguientes:

- **Copiar fotograma actual**: añade fotogramas usando una copia del fotograma actual.
- **Usar color de fondo**: añade fotogramas vacíos con el color de fondo actual.



Si inserta fotogramas en una película cargada parcialmente, utilice la Inspector **Película** para determinar dónde situar los nuevos fotogramas. En la Inspector **Película** se muestran los números de fotograma reales de toda la película. La barra de estado de la película, situada en la parte inferior de la ventana de imagen, muestra solo el número total de fotogramas de la película cargada parcialmente, no los números de fotograma.

En la Inspector **Película**, un contorno rojo en la miniatura de un fotograma indica que el fotograma activo. Éste es el fotograma que aparece en la ventana de imagen. Es posible modificar los fotogramas activos. Sólo puede haber un fotograma activo a la vez.

Los fotogramas seleccionados aparecen con resaltado azul. Es posible mover, borrar y cambiar la velocidad de los fotogramas seleccionados. Puede haber más de un fotograma seleccionado a la vez.

Es posible insertar un máximo de 100 fotogramas al mismo tiempo en una película.

Para insertar archivos en una película

1 En la Inspector **Película**, haga clic en el botón **Insertar desde archivo**  .

Si el inspector **Película** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Película**.

2 Elija la carpeta donde está almacenado el archivo.

3 Haga clic en el nombre del archivo.

4 Haga clic en **Abrir**.

5 Active una de las opciones siguientes:

- **Antes**: inserta los archivos antes del fotograma especificado en el cuadro **Fotograma**.
- **Después**: inserta los archivos después del fotograma especificado en el cuadro **Fotograma**.

6 Escriba un valor en el cuadro **Fotograma** para especificar la posición del archivo en la película.



Si la película actual y el archivo insertado tienen tamaños distintos, el archivo insertado se adapta a las dimensiones de imagen de la película.

En la Inspector **Película**, un contorno rojo en la miniatura de un fotograma indica que el fotograma activo. Éste es el fotograma que aparece en la ventana de imagen. Es posible modificar los fotogramas activos. Sólo puede haber un fotograma activo a la vez.

Los fotogramas seleccionados aparecen con resaltado azul. Es posible mover, borrar y cambiar la velocidad de los fotogramas seleccionados. Puede haber más de un fotograma seleccionado a la vez.

Para eliminar fotogramas de una película

1 En la Inspector **Película**, haga clic en la miniatura del fotograma que desea eliminar.

Si el inspector **Película** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Película**.

2 En la Inspector **Película**, haga clic en el botón **Eliminar fotogramas** .

En la Inspector **Película**, un contorno rojo en la miniatura de un fotograma indica que el fotograma activo. Éste es el fotograma que aparece en la ventana de imagen. Es posible modificar los fotogramas activos. Sólo puede haber un fotograma activo a la vez.

Los fotogramas seleccionados aparecen con resaltado azul. Es posible mover, borrar y cambiar la velocidad de los fotogramas seleccionados. Puede haber más de un fotograma seleccionado a la vez.

Para cambiar la velocidad de un fotograma

1 Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Película**.

2 Haga clic en laminiatura de un fotograma de la Inspector **Película**.

3 Escriba un valor en el cuadro **Demora de fotogramas** situado junto a la miniatura.

Si desea probar el efecto del cambio de velocidad de la película, haga clic en el botón **Reproducir** .

En la Inspector **Película**, un contorno rojo en la miniatura de un fotograma indica que es el fotograma activo. Éste es el fotograma que aparece en la ventana de imagen. Es posible modificar los fotogramas activos. Sólo puede haber un fotograma activo a la vez.

Los fotogramas seleccionados aparecen con resaltado azul. Es posible mover, borrar y cambiar la velocidad de los fotogramas seleccionados. Puede haber más de un fotograma seleccionado a la vez.

Almacenar películas

Puede guardar una película antes o después de añadir el fondo y los objetos; sin embargo, cuando la guarde con el formato GIF animado o AVI, los objetos se combinarán automáticamente con el fondo en todos los fotogramas y ya no se podrán editar.

Si va a utilizar la película en una página web, guárdela con el formato de archivo GIF animado. Al guardar una película con este formato, debe convertirla a una paleta de 8 bits, de 256 colores. Si desea obtener más información sobre cómo convertir una imagen de 24 bits al modo de color Con paleta de 8 bits, consulte la sección "Modo de color blanco y negro" en la página 219.

Al guardar una película con formato GIF animado, puede aplicar transparencia a un color, lo cual permite ver el fondo de la página web a través de la película. También puede especificar el número de veces que se reproducirá la película.

Para guardar una película

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

2 Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.

3 En el cuadro de lista **Formato de archivo**, elija un formato de archivo.

4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como** y haga clic en **Guardar**.

Para guardar una película como archivo GIF animado

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

2 Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.

4 Elija **GIF - Animación GIF** en el cuadro de lista **Formato de archivo** y haga clic en **Guardar**.

5 Ajuste los valores en el cuadro de diálogo **Convertir a imagen con paleta** y haga clic en **Aceptar**.

6 En el cuadro de diálogo **Opciones de animación GIF 89**, haga clic en la ficha **Configuración de fotograma**.

7 Active una de las siguientes opciones en el área **Paleta**:
   - **Usar global**: utiliza la misma paleta de colores en todos los fotogramas.
   - **Usar local**: utiliza una paleta de colores distinta para cada fotograma.
8 Escriba un valor en el cuadro **Demora de fotogramas** para especificar el tiempo de visualización entre fotogramas.
9 Haga clic en uno de los botones siguientes:
   - **Aplicar sólo cambios**: aplica solo la configuración de fotograma que se haya modificado.
   - **Aplicar todo**: aplica toda la configuración de fotogramas.

También es posible

Elegir un color que sea transparente en la película	Active la opción **Color de imagen** y haga clic en **Seleccionar color**. En el cuadro de diálogo, elija un color y haga clic en **Aceptar**.
Actualizar la imagen después de cargar cada fotograma	Active la casilla de selección **Entrelazar filas**.
Especificar el número de píxeles de descentrado de un fotograma	Escriba valores en los cuadros **X** e **Y** para descentrar el fotograma actual respecto al ángulo superior izquierdo de la página. Escriba valores en los cuadros **dX** y **dY** para descentrar cada fotograma sucesivo respecto al anterior.
Especificar cómo desaparece el fotograma anterior	Elija una opción en el cuadro de lista **Disposición**. Para crear un fondo transparente, elija **Reemplazar con fondo**.
Reproducir la animación repetidamente	Haga clic en la ficha **Configuración de archivo**, active la casilla de selección **Bucle de fotogramas** y seleccione una opción en el área **Repetición de fotogramas**.
Especificar el tamaño de página	Active la casilla de selección **Automático** o escriba valores en los cuadros **Anchura** y **Altura** para establecer el tamaño de fondo manualmente.
Guardar solo los píxeles que varíen respecto al primer fotograma	Active la casilla de verificación **Guardar sólo la diferencia entre fotogramas**.



Los cambios se aplican solo a los fotogramas seleccionados. Si desea aplicar cambios a todos los fotogramas, selecciónelos todos en la ventana de la izquierda.

Al guardar una película como GIF animado, los objetos se combinan automáticamente con el fondo de cada fotograma. Esto implica que ya no podrá modificarlos por separado en la imagen.



Crear imágenes para Internet

Corel PHOTO-PAINT proporciona las herramientas necesarias para crear imágenes para Internet.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Exportar imágenes para Internet" (página 489)
- "Exportar y cargar mapas de bits a WordPress" (página 495)
- "Almacenar y aplicar preestablecidos para Internet" (página 496)
- "Crear imágenes basadas en plantillas con colores y fondos transparentes" (página 496)
- "Segmentar imágenes" (página 497)
- "Crear y editar imágenes cambiantes" (página 500)

Exportar imágenes para Internet

Corel PHOTO-PAINT le permite exportar los siguientes formatos de archivo compatibles con Internet: GIF, PNG y JPEG.

Durante la configuración de opciones de exportación, puede previsualizar las imágenes con cuatro configuraciones diferentes. Esta posibilidad permite comparar distintos formatos de archivo, la configuración predeterminada, la velocidad de descarga, la compresión, el tamaño de archivo, la calidad de imagen y el rango de color. Además, en las ventanas de previsualización se puede examinar la imagen previsualizada mediante la aplicación de zoom y la visualización panorámica.

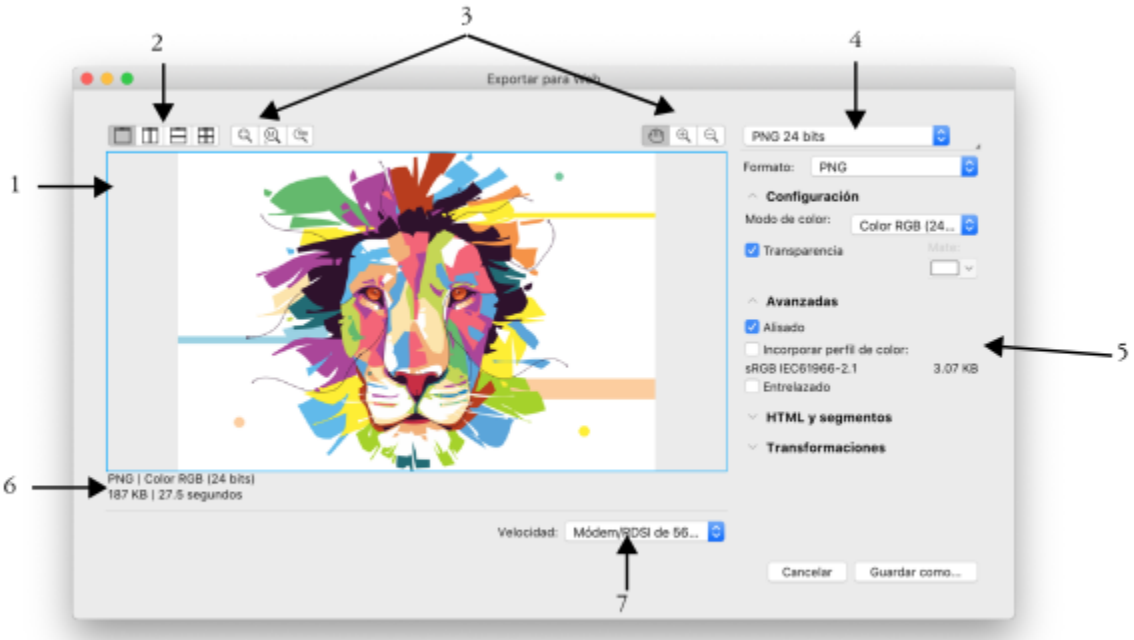


Ilustración de Indra Risky

Componente	Descripción
1. Ventana de previsualización	Muestra una presentación preliminar del documento.
2. Modos de previsualización	Le permiten previsualizar los ajustes en un marco normal o dividido.
3. Herramientas de zoom y visualización panorámica	Le permite aplicar zoom para aumentar y reducir una imagen en la ventana de previsualización, desplazarse en una imagen a un nivel de zoom mayor de 100% y ajustar una imagen a la ventana de previsualización.
4. Cuadro de lista de preestablecidos	Le permite elegir configuraciones de preestablecidos para un formato de archivo.
5. Configuración de exportación	Le permite personalizar la configuración de exportación, como el color, las opciones de visualización y el tamaño.
6. Información de formato	Le permite visualizar información de formato del archivo, disponible para todos los marcos de previsualización.
7. Cuadro de lista Velocidad de conexión	Le permite elegir una velocidad de Internet para guardar el archivo.

Puede exportar archivos compatibles con Internet utilizando opciones de configuración preestablecidas. De esta forma podrá optimizar el archivo sin necesidad de modificar opciones de configuración individuales. También puede personalizar la configuración para producir un resultado específico. Puede por ejemplo ajustar el color, la calidad de visualización y el tamaño de archivo.

Elección de un formato de archivo compatible con Internet

La tabla siguiente le resultará de gran utilidad a la hora de elegir un formato de archivo compatible con Internet.

Formato de archivo	Idóneo para
GIF	Dibujos de líneas, texto, imágenes con pocos colores o bordes marcados, como imágenes escaneadas en blanco y negro o logotipos. El formato GIF ofrece varias opciones gráficas avanzadas, como fondos transparentes, imágenes entrelazadas y animaciones. También le permite crear paletas personalizadas para la imagen.
PNG	Varios tipos de imágenes, como fotos y dibujos de línea. El formato de archivo PNG (a diferencia de los formatos GIF y JPEG) es compatible con el canal alpha. Esto le permitirá guardar imágenes transparentes con resultados óptimos.
JPEG	Fotos e imágenes escaneadas. Los archivos JPEG son archivos comprimidos que almacenan una aproximación de una imagen, dando como resultado una pequeña pérdida de datos, aunque en la mayoría de los casos la calidad de las fotografías no se ve afectada. Es posible elegir la calidad de la imagen al guardarla: cuanto más alta sea la calidad, mayor será el tamaño del archivo.
WEBP	Varios tipos de imágenes, incluidas fotos, iconos e imágenes con texto El formato WEBP proporciona compresión sin pérdida y con pérdida, y es compatible con la transparencia. Las imágenes WEBP sin pérdida son más pequeñas que los archivos PNG y las imágenes WEBP con pérdida son más pequeñas que las imágenes JPEG. Puede modificar el factor de compresión de los canales RGB y la relación entre la velocidad de codificación, el tamaño de archivo y la calidad. Si desea obtener más información, consulte la sección "Google Web Picture (WEBP)" en la página 562.

Exportación de imágenes basadas en paletas

Las imágenes basadas en paletas, como GIF o archivos PNG de 8 bits con paletas, posibilitan que los píxeles conserven su valor de color exacto. Le permiten por lo tanto controlar la visualización de colores en el archivo exportado. Las imágenes basadas en paletas también le permiten añadir transparencia a un archivo eligiendo un color en la imagen y haciéndolo transparente. Si desea obtener información, consulte la sección "Crear imágenes basadas en plantillas con colores y fondos transparentes" en la página 496.

Para ajustar la previsualización de la exportación de imágenes

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar a** ▸ **Web**.

2 Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Visualizar el objeto en un marco de previsualización único	Haga clic en el botón **Previsualización a pantalla completa**  .
Visualizar dos versiones del objeto en dos marcos adyacentes	Haga clic en el botón **Dos previsualizaciones verticales**  .
Visualizar las dos versiones del objeto en dos marcos superpuestos verticalmente	Haga clic en el botón **Dos previsualizaciones horizontales**  .
Visualizar cuatro versiones del objeto en marcos diferentes	Haga clic en el botón **Cuatro vistas previas**  .
Mostrar un objeto ajustado a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Zoom para encajar**  .
Mostrar cada píxel de los datos de imagen en un píxel en la pantalla	Haga clic en el botón **Ampliar píxel 1:1**  .
Desplazarse a un área diferente del objeto	Utilizando la herramienta **Mano**  , arrastre la imagen hasta que quede visible el área que le interese.
Mostrar un objeto a tamaño real	Haga clic en el botón **100%**  .
Aumentar y reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar**  o **Reducir**  .
Cambiar las opciones de visualización del objeto en un marco de previsualización	Haga clic en un marco y seleccione las opciones de configuración de exportación deseadas.

Para exportar una imagen compatible con Internet

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar a** ▸ **Web**.
2. En la esquina superior derecha del cuadro de diálogo **Exportar para Web**, elija la configuración preestablecida deseada en el cuadro de lista **Preestablecido**.
3. En el área **Configuración**, elija una paleta de colores en el cuadro de lista **Paletas de colores**.
   Esta opción no está disponible para el formato de archivo GIF.
4. En el área **Avanzado**, active la casilla **Incorporar perfil de color**.
5. Haga clic en **Guardar como**.
6. Elija la unidad y la carpeta en la que desea guardar el archivo, escriba un nombre en el cuadro **Guardar como** y haga clic en **Guardar**.



Puede elegir una velocidad de conexión Internet del cuadro de lista **Velocidad** en la parte inferior del cuadro de diálogo.

Para exportar a un formato compatible con Internet, también puede hacer clic en **Archivo** ▸ **Exportar** y elegir un formato de archivo del cuadro de lista **Formato de archivo**.

Para cambiar el tamaño de una imagen al exportar una imagen compatible con Internet

- En el área **Transformación** del cuadro de diálogo **Exportar para web**, realice una o más tareas de la tabla siguiente.

Para	Realice lo siguiente
Elegir una unidad de medida para el objeto	Elija una unidad de medida en el cuadro de lista **Unidades**.
Especificar las dimensiones de un objeto	Escriba valores en los cuadros de control **Altura** y **Anchura**.
Cambiar el tamaño de un objeto a un porcentaje de su tamaño original	Escriba valores en los cuadros de control **Anchura %** y **Altura %**.
Conservar la proporción entre altura y anchura de la imagen para evitar la distorsión	Active la casilla **Mantener proporción**.
Especificar la resolución de un objeto	Escriba un valor en el cuadro **Resolución**.
Mantener el tamaño del archivo almacenado en el disco duro cuando al cambiar la resolución de un objeto	Active la casilla de selección **Mantener tamaño**.

Para personalizar las opciones de exportación a mapa de bits JPEG

1. En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, seleccione **JPEG** en el cuadro de lista **Formato**.
2. Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Controlar la calidad de imagen	En el área **Configuración**, elija una opción de calidad del cuadro de lista **Calidad** o escriba un valor de porcentaje.
Elegir una configuración de codificación	Elija una opción en el cuadro de lista **Subformato** del área **Configuración**.
Desenfocar la transición entre píxeles adyacentes de color diferente	En el área **Configuración**, escriba un valor en el cuadro **Desenfoque**.
Cargar la imagen JPEG de forma gradual en ciertos exploradores Web para que se muestren partes de la imagen antes de que se cargue por completo	En el área **Avanzado**, active la casilla **Progresivo**.
Utilizar el método de codificación óptimo para generar el tamaño de archivo JPEG más pequeño posible	En el área **Avanzado**, active la casilla **Optimizar**.

También es posible	
Aplicar la configuración de color del documento	En el área **Avanzado**, active la opción **Usar configuración de color del documento**.
Aplicar la configuración de prueba de color al documento	En el área **Avanzado**, active la opción **Usar configuración de prueba de color**.
Activar la sobreimpresión de negro al exportar a CMYK	En el área **Configuración**, active la casilla **Sobreimprimir negro**.
Aplicar un color mate al fondo del objeto para que los bordes de objetos alisados se mezclen más fácilmente	En el área **Configuración**, abra el selector de color **Mate** y haga clic en un color.

Para especificar las opciones de calidad de visualización para la exportación de imágenes compatibles con Internet

- En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, realice una o varias tareas de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Aplicar un color mate al fondo del objeto para que los bordes de objetos alisados se mezclen más fácilmente	En el área **Configuración**, abra el selector de color **Mate** y haga clic en un color.
Suavizar los bordes del objeto	En el área **Avanzado**, active la casilla **Alisado**.
Cargar el archivo de forma gradual en ciertos exploradores Web para que solo se muestren partes de la imagen antes de que se cargue por completo	En el área **Avanzado**, active la casilla **Entrelazado**.

Para especificar la configuración de color para la exportación de imágenes basadas en paletas compatibles con Internet

- En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, realice una o varias tareas de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Elegir un modo de color	Elija un modo de color en el cuadro de lista **Modo de color** del área **Configuración**. Esta opción no está disponible para el formato de archivo GIF.
Elegir una paleta de colores	Elija una paleta de colores en el cuadro de lista **Paleta de colores** del área **Configuración**.
Especificar una configuración y cantidad de tramado	En el área **Configuración**, elija una opción de tramado del cuadro de lista **Tramado** y escriba un valor en el cuadro.
Incorporar el perfil de color	En el área **Avanzado**, active la casilla **Incorporar perfil de color**.

También es posible

Cargar una paleta de colores	Haga clic en la flecha junto al cuadro de lista **Paleta de colores** del área **Configuración** y, a continuación, haga clic en **Cargar paleta**.
Muestrear un color y añadirlo a una paleta de colores	Haga clic en **Cuentagotas** en la barra de herramientas y, a continuación, haga clic en la imagen para elegir un color. En el área **Configuración**, haga clic en el botón **Añadir el color muestreado a la paleta**  .
Añadir o modificar colores	En la paleta de colores, haga doble clic en una muestra de color.
Elegir el número de colores que desea mostrar	Elija un valor en el cuadro de lista **Número de colores** del área **Configuración**.
Eliminar un color de la paleta de colores	En el área **Configuración**, haga clic en un color de la paleta de colores y en el botón **Borrar el color seleccionado**.



También puede añadir transparencia a un documento basado en paletas eligiendo un color de la imagen y haciéndolo transparente. Si desea obtener información, consulte la sección "Crear imágenes basadas en plantillas con colores y fondos transparentes" en la página 496.

Exportar y cargar mapas de bits a WordPress

Con Corel PHOTO-PAINT, puede exportar sus proyectos a imágenes de mapa de bits adecuadas para WordPress y, a continuación, cargarlas en su cuenta de WordPress sin salir de la aplicación.

Después de elegir el formato de archivo y las opciones que desee, puede cargar la imagen a su cuenta de WordPress. Si dispone de varios sitios de WordPress, puede seleccionar en qué sitio cargar el mapa de bits. El mapa de bits exportado se añade a la biblioteca multimedia del sitio seleccionado.

Cuando carga un mapa de bits en WordPress por primera vez, debe autenticar su cuenta de WordPress e iniciar sesión. Si tiene más de una cuenta de WordPress, puede cambiar las cuentas en cualquier momento.

Para exportar y cargar un mapa de bits en WordPress

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar a** ▸ **WordPress**.
2. En el cuadro de diálogo **Exportar para WordPress**, seleccione el formato de archivo que desee del cuadro de lista **Formato** y ajuste la configuración de exportación.

   El cuadro de diálogo **Exportar para WordPress** le permite acceder a las mismas opciones de exportación que están disponibles en el cuadro de diálogo **Exportar para Web**. Si desea obtener más información sobre las opciones de exportación, consulte la sección "Exportar imágenes para Internet" en la página 489.
3. Haga clic en **Cargar**.
4. En el cuadro de diálogo **Cargar en WordPress**, realice una o varias tareas de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente...
Autenticar su cuenta de WordPress e iniciar sesión	Haga clic en **Autenticar su cuenta de WordPress**.
Seleccionar un sitio de WordPress	Seleccione un sitio en el cuadro **Sitio**.
Cargar el mapa de bits	Haga clic en **Cargar**.
Iniciar sesión en otra cuenta de WordPress	Haga clic en **Cerrar sesión o cambiar de cuenta**.



El mapa de bits exportado se guarda en un archivo temporal, que se elimina después de cargar la imagen en WordPress.

Almacenar y aplicar preestablecidos para Internet

Los preestablecidos para Internet le permiten guardar una configuración personalizada para la exportación de formatos de archivo compatibles con Web.

Para guardar un preestablecido para la exportación de imágenes compatibles con Internet

1. En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, seleccione un formato de archivo en el cuadro de lista **Formato**.
2. Elija la configuración que desea almacenar como un preestablecido.
3. Haga clic en la flecha junto al cuadro de lista **Preestablecido** y después en **Guardar preestablecido**.
4. Escriba un nombre para el preestablecido en el cuadro **Guardar como**.
5. Haga clic en **Guardar**.



Para eliminar un preestablecido guardado, elija un preestablecido del cuadro de lista **Preestablecido**, haga clic en la flecha junto al cuadro de lista **Preestablecido** y en **Eliminar preestablecido**.

Para aplicar un preestablecido para la exportación de imágenes compatibles con Internet

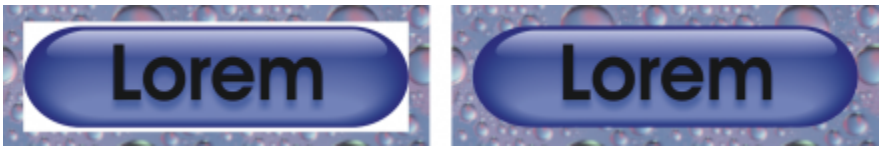
1. En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, haga clic en la flecha situada junto al cuadro de lista **Preestablecido** y haga clic en **Cargar preestablecido**.
2. Haga clic en el nombre del archivo.
3. Haga clic en **Abrir**.

Crear imágenes basadas en plantillas con colores y fondos transparentes

Corel PHOTO-PAINT le permite exportar imágenes basadas en paletas, como archivos GIF o PNG de 8 bits con paleta, con colores y fondos transparentes. Estas imágenes, como botones y logotipos, suelen utilizarse en páginas web con fondo de color o fondos de patrón.

Cuando en una página web se coloca una imagen de fondo opaco, el color de fondo de la imagen aparece en la página como un rectángulo. Si se confiere transparencia al fondo de la imagen, éste se mezcla con la página. Un fondo de imagen transparente también permite cambiar el color o el patrón del fondo de la página web sin tener que cambiar el fondo de las imágenes para que concuerde.

El color de fondo debe ser un color único y uniforme que no se utilice en ningún otro lugar de la imagen. También las áreas editables y las áreas protegidas pueden convertirse en transparentes. Si desea obtener más información sobre la definición de estas áreas, consulte la sección "Máscaras" en la página 275.



Es posible crear una imagen con fondo transparente para utilizarla en una página web.

También puede crear fondos transparentes en imágenes que tengan otro formato de archivo. Si desea obtener información, consulte la sección "Recortar imágenes" en la página 297.

Para exportar una imagen basada en paleta con un fondo transparente

1 En el cuadro de diálogo **Exportar para Web**, seleccione un formato de archivo con paleta, como GIF o PNG de 8 bits, en el cuadro de lista **Formato**.

2 Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Hacer transparente el fondo del objeto	En el área **Configuración**, active la casilla **Transparencia**.
Convertir en transparente un color seleccionado	Haga clic en **Cuentagotas** en la barra de herramientas y, a continuación, haga clic en la imagen para elegir un color. En el área **Configuración**, haga clic en el botón **Convertir en transparente el color seleccionado** .
Aplicar un color mate al fondo del objeto para que los bordes de objetos alisados se mezclen más fácilmente	En el área **Configuración**, abra el selector de color **Mate** y haga clic en un color.

Para obtener resultados óptimos, seleccione **Ninguno** en el cuadro de lista **Tramado** del área **Configuración**.

Segmentar imágenes

La segmentación de imágenes permite cargar por partes una imagen grande en una página web al dividirla en varios archivos más pequeños. Los archivos o segmentos resultantes pueden destinarse únicamente a su visualización o utilizarse como área de clic (con hiperenlaces).

Los segmentos solo pueden ser rectangulares. Para crear áreas de clic con otras formas, utilice imágenes cambiantes. Si desea obtener más información sobre las imágenes cambiantes, consulte la sección "Crear y editar imágenes cambiantes" en la página 500.

Creación de cuadrículas de segmentos

Para segmentar una imagen, primero es necesario crear una cuadrícula de segmentos colocando líneas de segmentos horizontales y verticales sobre la imagen. La cuadrícula puede crearse automáticamente a partir de la colocación de los objetos de la imagen. Los segmentos también pueden ser de igual tamaño si se crean a partir de un número especificado de columnas y filas. Además, es posible importar o exportar cuadrículas de segmentos.

La cuadrícula de segmentos se superpone a la ventana de imagen. Mientras se trabaja con una imagen segmentada es posible seguir accediendo a otras características. La superposición y la cuadrícula de segmentos pueden ocultarse.

Asignación de nombre a segmentos y su exportación

Podrá especificar el nombre de archivo de las imágenes después de haberlas segmentado. Los segmentos pueden exportarse a formatos de archivo distintos y optimizarse por separado. La configuración predeterminada se aplica a cualquier segmento que no tenga asignadas propiedades específicas. Los segmentos que carecen de nombre reciben automáticamente uno en función de su posición en las filas y columnas de la cuadrícula de segmentos. Por ejemplo, en una imagen segmentada denominada "anuncio", el segmento de la primera fila y la primera columna se denomina "anuncio_f1c1".

Un segmento de una imagen también puede ser una imagen cambiante. Si desea obtener más información sobre la creación y la edición de imágenes cambiantes, consulte la sección "Crear y editar imágenes cambiantes" en la página 500.



Esta imagen segmentada contiene botones de imagen cambiante y segmentos con texto optimizados por separado. Las líneas verdes indican la cuadrícula de segmentos.

Eliminación de segmentos

Una vez añadidas las líneas de segmento, es posible moverlas o borrarlas. Para quitar parte de una línea de segmento, puede seleccionar y fusionar segmentos adyacentes. También puede quitar toda la cuadrícula de segmentos de una vez. Cuando se borra una línea de segmento, se crea un segmento a partir de varios. Como resultado se pierde la configuración aplicada a cada uno de ellos; el nuevo segmento, de mayor tamaño, adopta la configuración predeterminada.

Exportación de imágenes segmentadas

Una vez segmentada la imagen, es preciso exportarla. Durante la exportación Corel PHOTO-PAINT crea una carpeta que incluye los segmentos de la imagen.

Si ya ha exportado una imagen segmentada y la ha vuelto a abrir para modificarla, puede optar por exportar únicamente los segmentos de la imagen.

Optimización de imágenes segmentadas

Desde el inspector Segmentación es posible optimizar una imagen segmentada. También puede hacerlo al exportar la imagen. En este punto ya no es posible especificar configuración para cada segmento por separado. También puede optar por optimizar la imagen entera y omitir los segmentos y su configuración. Si desea obtener más información sobre la optimización de imágenes para Internet, consulte la sección "Exportar imágenes para Internet" en la página 489.

Para segmentar una imagen

1 Haga clic en la herramienta **Segmentación de imagen** .

2 En la Barra de propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones para crear una cuadrícula de segmentos:
- Botón **Segmento vertical** : permite añadir una sola línea de segmento vertical al hacer clic en la imagen.

- Botón **Segmento horizontal**  : permite añadir una sola línea de segmento horizontal al hacer clic en la imagen.
- Botón **Segmentar automáticamente**  : permite segmentar una imagen completa en función de la colocación de los objetos.
- Botón **Segmentos iguales**  : permite dividir la imagen en segmentos de igual tamaño mediante la especificación del número de filas y columnas.

3 Haga clic en el botón **Seleccionar de segmento**  de la barra de propiedades.

Si desea mover una línea de segmento, arrástrela a otro lugar de la imagen.

4 Haga clic en un segmento de la imagen.

5 En el inspector **Segmentación**, escriba la siguiente información sobre los segmentos seleccionados:
- **Nombre**: especifica el nombre de archivo del segmento. Si no especifica ningún nombre, se asignará uno predeterminado basado en el nombre de archivo de la imagen original y en la posición del segmento en las filas y columnas.
- **URL**: permite insertar un hiperenlace.

6 En el área **Formato**, elija un formato de archivo para el segmento en el cuadro de lista.

Si no elige ningún formato, el segmento de imagen se guarda automáticamente con el formato de archivo predeterminado.

Si desea obtener información sobre cómo exportar una imagen segmentada, consulte la sección "Para exportar una imagen segmentada" en la página 500.

También es posible

Optimizar un segmento	Seleccione un segmento y, en el inspector **Segmentación**, haga clic en **Avanzado** y ajuste la configuración del formato de archivo.
Importar una cuadrícula de segmentos	Haga clic en el botón **Opciones**  y, a continuación, en **Importar cuadrícula**.
Exportar una cuadrícula de segmentos para utilizarla con otra imagen	Haga clic en el botón **Opciones**  y, a continuación, en **Exportar cuadrícula**.
Guardar la configuración especificada de formato de archivo como preestablecida	Haga clic en el botón **Opciones**  y, a continuación, en **Guardar preestablecidos**.



Si desea seleccionar varios segmentos, mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic en ellos.

Para alternar entre los botones **Segmento horizontal** y **Segmento vertical**, presione la tecla **Mayús**.

Para mostrar u ocultar la superposición y la cuadrícula de segmentos

- Haga clic en **Ver** ▸ **Cuadrícula de segmentos**.



Si la herramienta **Segmentación de imagen**  está seleccionada, no es posible mostrar ni ocultar la cuadrícula de segmentos.

Cuando la herramienta de segmentación está seleccionada, la cuadrícula de segmentos se muestra siempre.

Para borrar una línea de segmento de una imagen

1 Haga clic en la herramienta **Segmentación de imagen**  .

2 Haga clic en el botón **Borrar línea**  de la barra de propiedades.

3 Haga clic en una línea para borrarla.

Si desea borrar todos los segmentos, haga clic en el botón **Borrar línea**  de la barra de propiedades.



Cuando se borra una línea de segmento, el nuevo segmento combinado adopta la configuración predeterminada. La configuración aplicada a cada segmento por separado se pierde.

Para exportar una imagen segmentada

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar a** ▸ **Web**.

2 En la esquina superior derecha del cuadro de diálogo **Exportar para Web**, elija la configuración preestablecida deseada en el cuadro de lista **Preestablecido**.

3 En el área **HTML y segmentos**, seleccione la opción **Imagen y HTML** en el cuadro de lista **Exportar**.

4 Active la casilla de verificación **Incluir segmentos**.

5 Haga clic en **Guardar como**.

6 Elija la unidad y la carpeta donde desea guardar los archivos, escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como** y haga clic en **Guardar**.

También es posible

Sustituir segmentos de imagen existentes	En el área **HTML y segmentos**, active la opción **Sobrescribir archivos existentes**.
Previsualizar la imagen segmentada en un explorador	Active la casilla de verificación **Mostrar en explorador** para iniciar el explorador predeterminado y previsualizar el archivo con la configuración actual.



Si la opción **Segmentos** no está activada, no se aplicarán a la imagen exportada los segmentos ni ninguno de los valores asignados en el inspector **Segmentación**. Si decide no aplicar los segmentos ni la configuración, puede elegir un formato de archivo para aplicar a toda la imagen en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.

Si no utiliza un nombre de archivo compatible con Internet, el formato se corrige automáticamente durante la exportación. Si ha duplicado inadvertidamente el nombre de un archivo, el nombre también se corregirá automáticamente.



Si sólo desea exportar los segmentos de la imagen, active la opción **Sólo imagen**.

Crear y editar imágenes cambiantes

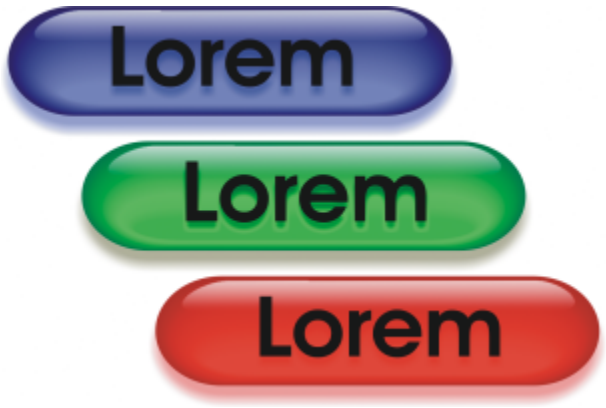
Las imágenes cambiantes son imágenes interactivas que cambian de aspecto al hacer clic en ellas o señalarlas. Por ejemplo, puede especificar que un botón cambie de color al hacer clic en él y que aparezca texto al pasar el puntero del ratón sobre el mismo. Las imágenes cambiantes se utilizan con frecuencia en páginas web como botones de desplazamiento.

Creación de imágenes cambiantes

Las imágenes cambiantes se crean con objetos, como formas, pinceladas y texto. Puede utilizarse un solo objeto o un grupo de objetos, como una elipse con texto en su interior. Las imágenes cambiantes pueden tener los siguientes estados:

- **Normal**: muestra el estado predeterminado.
- **Bajo cursor**: se activa cuando se señala la imagen.
- **Presionado**: se activa cuando se hace clic sobre la imagen.

Cada estado consta de uno o de varios objetos.



Los tres estados de una imagen cambiante: no presionado, bajo cursor y presionado.

Edición de objetos de imagen cambiante

Es posible editar los estados de una imagen cambiante añadiendo, modificando y quitando objetos de cada estado. Cuando se crea una imagen cambiante, los objetos originales se copian en los estados No presionado, Presionado y Bajo cursor. Cuando se añade un objeto a un estado de una imagen cambiante, el objeto se añade a todos los estados. Sin embargo, los cambios realizados en un objeto se aplican únicamente al estado actual. También puede quitar objetos del estado actual.

Si desea crear una imagen cambiante con un área editable o con el fondo, primero debe convertirlos en objetos. Si desea obtener más información sobre la definición de áreas editables, consulte la sección "Máscaras" en la página 275.

Cuando se crea una imagen cambiante, la imagen se segmenta y la imagen cambiante se convierte en un segmento. Si desea obtener más información sobre operaciones con segmentos de imagen, así como sobre la optimización de imágenes segmentadas, consulte la sección "Segmentar imágenes" en la página 497..

Para crear una imagen cambiante

1. Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Imágenes cambiantes**.
2. Seleccione un objeto.
3. En el inspector **Imágenes cambiantes**, haga clic en el botón **Crear imagen cambiante a partir de objeto** .
4. En el cuadro de lista **Estados**, elija uno de los siguientes estados de imagen cambiante:
   - **No presionado**
   - **Bajo cursor**
   - **Presionado**
5. Modifique el estado seleccionado de la imagen cambiante añadiendo, eliminando o modificando objetos.
6. Haga clic en el botón **Aplicar cambios** .

   Cada estado conserva sus objetos componentes, lo que permite seguir editando la imagen cambiante.

También es posible

Eliminar una imagen cambiante	En el inspector **Imágenes cambiantes**, haga clic en el botón **Eliminar imagen cambiante** .
Modificar una imagen cambiante ya existente	En el inspector **Imágenes cambiantes**, haga clic en el botón **Editar imagen cambiante** .

En el inspector **Objetos**, los objetos de imagen cambiante aparecen resaltados y agrupados; además, muestran un icono de **objeto de imagen cambiante** junto al nombre. El icono de **objeto de texto de imagen cambiante** indica que el objeto de imagen cambiante es texto.

Las imágenes cambiantes superpuestas no pueden exportarse. Es preciso mover la imagen cambiante para que deje de superponerse a otro objeto de imagen cambiante.

Para empezar puede seleccionar un solo objeto y después, si desea cambiar el aspecto de la imagen cambiante, añadir otros objetos.

Para editar una imagen cambiante

1 En el inspector **Objetos**, seleccione una imagen cambiante.
Los objetos de imagen cambiante muestran un icono de **Objeto de imagen cambiante** junto al nombre.

2 En el inspector **Imágenes cambiantes**, haga clic en la flecha junto a **Configuración de imagen cambiante** y seleccione **Editar imagen cambiante**.

3 En el cuadro de lista **Estados**, seleccione uno de los siguientes estados de imagen cambiante:
- **No presionado**
- **Bajo cursor**
- **Presionado**

4 Modifique el estado de la imagen cambiante añadiendo, eliminando o modificando objetos.

5 Haga clic en la flecha junto a **Configuración de imagen cambiante** y seleccione **Finalizar la edición de imagen cambiante**.

También es posible

Recuperar el estado No presionado para empezar otra vez	En el inspector **Imágenes cambiantes**, haga clic en **Restablecer**.
Devolver todos los estados de una imagen cambiante al estado de objetos sueltos	Haga clic en la flecha junto a **Configuración de imagen cambiante** y seleccione **Extraer objetos de imagen cambiante**.

Cuando se extrae una imagen cambiante para convertirla en objetos sueltos, éstos reciben nombre automáticamente.

No es posible editar dos imágenes cambiantes a la vez.

Para editar una imagen cambiante, haga clic en ella en la ventana de imagen.

También puede editar una imagen cambiante si hace clic en el botón **Editar imagen cambiante** en el inspector **Imágenes cambiantes**.

Para añadir un objeto a una imagen cambiante

1 En el inspector **Imágenes cambiantes**, elija uno de los siguientes estados de imagen cambiante en el cuadro de lista **Estados**:
   - **No presionado**
   - **Bajo cursor**
   - **Presionado**
2 En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta Forma.
3 Desplácese por la ventana de imagen mediante el método de arrastre para crear una forma.

   El objeto se añade a todos los estados de la imagen cambiante.

También es posible

Añadir pinceladas	En la caja de herramientas, haga clic en la herramienta **Pintar** y arrastre en la ventana de imagen para crear una pincelada.
Añadir texto	Haga clic en la herramienta **Texto** y en la ventana de imagen y, a continuación, escriba el texto.

Si desea obtener más información acerca de la aplicación de sombras y pinceladas, consulte la sección "Crear objetos" en la página 412. Si desea obtener más información acerca de la incorporación de texto a imágenes, consulte la sección "Añadir y seleccionar texto" en la página 445.

También puede crear objetos a partir del fondo y de las áreas editables de la imagen. Si desea obtener información, consulte la sección "Crear objetos" en la página 412.

De forma predeterminada, todas las pinceladas se añaden al objeto activo. Para crear un objeto, también puede hacer clic en el botón **Nuevo objeto** del inspector **Objetos**. Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.

Para modificar un objeto del estado actual de la imagen cambiante

1 En el inspector **Imágenes cambiantes**, elija uno de los siguientes estados de imagen cambiante en el cuadro de lista **Estados**:
   - **No presionado**
   - **Bajo cursor**
   - **Presionado**
2 En el inspector **Objetos**, seleccione el objeto que desee modificar.

   Si el inspector **Objetos** no se ha abierto, haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Objetos**.
3 Modifique el objeto.

   Los cambios sólo se aplican al objeto en el estado actual.

También es posible pintar texto y cambiar su color, relleno y formato.

Una imagen cambiante puede mostrar texto diferente en cada uno de los estados No presionado, Presionado y Bajo cursor. Para editar el texto de una imagen cambiante, haga clic en la herramienta **Texto** A, señale el texto hasta que el puntero se convierta en cursor y seleccione el texto. Escriba texto nuevo para reemplazar al actual.

Para quitar un objeto del estado actual de la imagen cambiante

1 En el inspector **Imágenes cambiantes**, elija uno de los siguientes estados de imagen cambiante en el cuadro de lista **Estados**:
   - **No presionado**
   - **Bajo cursor**
   - **Presionado**
2 En el inspector **Objetos**, seleccione el objeto que desee eliminar.
3 Haga doble clic en la herramienta **Borrador** .

El objeto desaparece únicamente del estado actual.

Si elimina un objeto con la tecla **Supr**, el objeto se borra de todos los estados de la imagen cambiante.

Impresión

Conceptos básicos de impresión..... 507

Preparar archivos para proveedores de servicios de impresión..... 515



Conceptos básicos de impresión

Corel PHOTO-PAINT proporciona más opciones para imprimir trabajos.

Esta sección incluye los siguientes temas:

- "Imprimir proyectos" (página 507)
- "Diseñar trabajos de impresión" (página 508)
- "Previsualizar trabajos de impresión" (página 509)
- "Estilos de impresión" (página 510)
- "Ajustar los trabajos de impresión" (página 511)
- "Impresión precisa de los colores" (página 511)
- "Imprimir en una impresora PostScript" (página 513)
- "Resúmenes de comprobaciones previas" (página 514)

Imprimir proyectos

Con Corel PHOTO-PAINT puede imprimir una o varias copias de la misma imagen. Puede elegir si desea imprimir la imagen actual o un grupo de imágenes específicas. Antes de imprimir una imagen, se pueden especificar ciertas propiedades de la impresora, como las opciones de tamaño del papel y de dispositivo.

Para definir las propiedades de la impresora

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **General**.
3. Elija una impresora en el cuadro de lista **Impresora**.
4. Haga clic en el botón **Preferencias de impresora** .
5. Defina las propiedades apropiadas en el cuadro de diálogo.

Para imprimir trabajos

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **General**.
3. Elija una impresora en el cuadro de lista **Impresora**.

4 Elija un tamaño de página y una opción de orientación en el cuadro de lista **Orientación**.

5 Escriba un valor en el cuadro **Número de copias**.

Si desea imprimir las copias intercaladas, active la casilla **Intercalar**.

6 En el área **Rango de**, active una de las opciones siguientes:

- **Todas las páginas**: imprime el dibujo activo
- **Página actual** : imprime la página activa
- **Páginas**: imprime las páginas especificadas.
- **Selección**: imprime los objetos seleccionados

Si activa la opción **Páginas**, puede elegir si desea imprimir un rango de páginas, solo las páginas pares, solo las páginas impares o tanto páginas pares como impares.

También es posible

Hacer coincidir la orientación de la impresora con la del documento automáticamente	Elija **Coincidir orientación** en el cuadro de lista **Orientación**.
Aplicar el tamaño de página predeterminado de la impresora	Elija **Usar impresora predeterminada** en el cuadro de lista **Orientación**.

Es necesario seleccionar objetos antes de imprimir una selección.

Diseñar trabajos de impresión

Es posible diseñar trabajos de impresión mediante la especificación de su tamaño, posición y escala. La disposición en mosaico de un trabajo de impresión imprime partes de cada página en hojas de papel distintas que pueden ensamblarse en una sola hoja. Esta opción serviría por ejemplo para disponer en mosaico un trabajo de impresión cuyo tamaño es superior al del papel de la impresora.

Para especificar el tamaño y la posición de un trabajo de impresión

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

2 Haga clic en la ficha **Diseño**.

3 En la sección **Tamaño**, active una de las opciones siguientes:

- **Como en el documento**: conserva el tamaño de la imagen como aparece en el documento.
- **Encajar en página**: cambia el tamaño y posiciona el trabajo de impresión para que quepa en una página impresa.
- **Cambiar artwork a**: permite que el usuario elija una posición en el cuadro de lista para ajustar la posición del trabajo de impresión.

La activación de la opción **Cambiar artwork a** permite especificar el tamaño, la posición y la escala en los cuadros correspondientes.

También puede elegir un diseño de imposición, tal como **2 x 2 (4-up)** o **2 x 3 (6-up)**, en el cuadro de lista **Diseño de imposición**. Si desea obtener más información, consulte la sección "Diseños de imposición" en la página 516.

Para disponer un trabajo de impresión en mosaico

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

2 Haga clic en la ficha **Diseño**.

3 Active la casilla de verificación **Páginas en mosaico**.

4 Escriba valores en los cuadros siguientes:

- **Mosaico superpuesto**: permite especificar la cantidad por la que se superpondrán los mosaicos.
- **% anchura de página**: permite definir el porcentaje de anchura de la página que van a ocupar los mosaicos.



Para incluir marcas de alineación en mosaico, active la casilla **Incluir marcas de mosaico**.

Previsualizar trabajos de impresión

Es posible ver una presentación preliminar del trabajo para comprobar la posición y el tamaño del trabajo de impresión en papel. Si desea obtener una vista detallada, puede aplicar el zoom en la vista de un área. Se puede ver cómo van a aparecer las separaciones de color al imprimirse.

Antes de imprimir un trabajo, podrá ver un resumen de las dificultades del trabajo para detectar posibles problemas de impresión. Por ejemplo, se puede comprobar si el trabajo actual presenta errores de impresión, posibles problemas de impresión y las sugerencias para resolverlos.

Para previsualizar un trabajo de impresión

- Haga clic en **Archivo** ▸ **Herramientas de imposición**.



Para ver rápidamente una presentación preliminar del trabajo de impresión en el cuadro de diálogo **Imprimir**, haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.

Para aumentar la página de previsualización

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Herramientas de imposición**.

2 Haga clic en la herramienta **Zoom** debajo de la ventana de previsualización y seleccione con recuadro un área.

Para previsualizar separaciones de color

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

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

3 Active la opción **Separaciones**.

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

Para ver un resumen de los problemas de un trabajo de impresión

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

2 Haga clic en la ficha **Comprobaciones previas**.

Si no se detecta ningún problema de impresión, el nombre de la ficha será "**Sin problemas**". Si se detectan problemas, el nombre de la ficha mostrará el número de problemas encontrados.

Si desea excluir determinados problemas de la función de comprobaciones previas, haga clic en el botón **Configuración**  , haga doble clic en **Impresión** y desactive las casillas de verificación correspondientes a dichos problemas.



Puede guardar la configuración seleccionando **guardar configuración actual como estilo** del cuadro de lista **Comprobación previa para** y escribiendo un nombre en el cuadro **Guardar estilo de comprobación previa como**.

Estilos de impresión

Un estilo de impresión es una serie de opciones de impresión guardadas. Cada estilo de impresión es un archivo individual. Esto le permite mover un estilo de impresión de un equipo a otro, hacer copias de seguridad del mismo y guardar estilos de impresión específicos de un documento en el mismo directorio del archivo.

Puede seleccionar un estilo de impresión existente, crear uno nuevo o editar uno existente y guardar los cambios. También puede eliminar un estilo de impresión si lo desea.

Para elegir un estilo de impresión

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **General**.
3. En el cuadro de lista **Estilo de impresión**, elija una de las opciones siguientes:
   - **Corel PHOTO-PAINT predeterminado**
   - **Explorar**

Para crear un estilo de impresión

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **General**.
3. Defina las opciones de impresión.
4. Seleccione **Guardar configuración actual como estilo** en el cuadro de lista **Estilo de impresión**.
5. Elija la carpeta en la que desee guardar el estilo de impresión.
6. Escriba un nombre para el estilo en el cuadro Guardar como.

Para editar 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 apropiadas.
4. Seleccione **Guardar configuración actual como estilo** en el cuadro de lista **Estilo de impresión**.
5. Elija la carpeta donde está guardado el estilo de impresión.
6. Haga clic en el nombre del archivo.
7. Haga clic en **Guardar**.



Para no perder la configuración modificada, debe guardarla como un estilo de impresión o aplicar los cambios antes de cancelar la operación.

Para eliminar un estilo de impresión

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Seleccione un estilo de impresión.

3 Elija **Eliminar estilo** en el cuadro de lista **Estilo de impresión**.

Ajustar los trabajos de impresión

Si un dispositivo de impresión tiene dificultades para procesar grandes mapas de bits, puede dividir un mapa de bits en porciones más pequeñas y manejables mediante la especificación de un umbral de salida. Si aparece alguna línea cuando el dispositivo imprime porciones del mapa de bits, puede establecer un valor de superposición para producir una imagen perfecta.

Para reducir el tamaño de archivo, puede hacer un submuestreo de las imágenes. Como las imágenes se componen de píxeles, cuando hace un submuestreo de una imagen, el número de píxeles por línea se reduce, lo cual disminuye a su vez el tamaño del archivo.

Para elegir un umbral y una superposición de porciones

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2 Haga clic en **Imprimir**.
3 En el área **Configuración especial**, elija los valores en los siguientes cuadros de lista:
   - **Umbral de salida de mapa de bits (K)**
   - **Superposición en porciones de mapas de bits**

Para submuestrear imágenes

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3 En el área **Submuestreo de mapa de bits**, active cualquiera de las casillas siguientes y escriba un valor en el cuadro correspondiente:
   - **Color y escala de grises**
   - **Monocromo**

Impresión precisa de los colores

Corel PHOTO-PAINT permite administrar los colores al imprimir para garantizar una reproducción precisa de los colores. Puede imprimir el documento con su configuración de color intacta o elegir una configuración de color alternativa solo para la impresión. También puede imprimir un documento utilizando la configuración de prueba de colores especificada previamente en el inspector **Prueba de color**.

Además, puede elegir una representación para interpretar de forma eficaz los colores fuera de gama al imprimir. La representación adecuada dependerá del contenido gráfico del documento.

Si desea obtener información sobre la selección de los perfiles de color para dispositivos de impresión, consulte la sección "Administrar colores para impresión" en la página 241.

Notas para impresoras GDI

Las impresoras GDI solo son compatibles con dos espacios de color: RGB y Escala de grises. Si el documento contiene colores procedentes de varios espacios de color, como por ejemplo RGB, CMYK y colores directos, deberá convertir todos los colores a RGB o a escala de grises antes de imprimir.



Puede determinar si una impresora es GDI haciendo clic en **Archivo** ▸ **Imprimir** y eligiendo una impresa del cuadro de lista **Impresora**. Si la ficha **PostScript** no aparece en la parte superior del cuadro de diálogo, esto quiere decir que la impresora seleccionada es una impresora GDI.

La tabla siguiente describe varios métodos para administrar el color cuando se utiliza una impresora GDI.

Procedimiento	En el cuadro de diálogo Imprimir
Imprimir el documento y conservar los colores RGB o de escala de grises	Haga clic en la ficha **Color** y elija el modo de color apropiado en el cuadro de lista **Salida de colores**.
Imprimir el documento con sus colores originales	Haga clic en la ficha **Color** y elija el perfil de color del documento en el área **Perfil del documento** del cuadro de lista **Perfil de color**.
Imprimir el documento y convertir los colores del mismo a colores de la impresora	Elija el perfil de color de la impresora en el cuadro de lista **Perfil de color**.

Notas para impresoras PostScript

La mayoría de impresoras PostScript son compatibles con el uso de varios espacios de color en un documento. Por ejemplo, un documento podría contener colores provenientes de varios espacios de color, como RGB, CMYK y Escala de grises.

La tabla siguiente describe varios métodos para administrar el color cuando se utiliza una impresora PostScript.

Procedimiento	En el cuadro de diálogo Imprimir
Imprimir el documento con sus colores originales	Haga clic en la ficha **Color** y elija **Nativo** en el cuadro de lista **Salida de colores**.
Imprimir un documento que contiene varios modos de color utilizando un solo modo de color	Haga clic en la ficha **Color** y elija un modo de color del cuadro de lista **Salida de colores**. Si la impresora solo es compatible con un modo de color, puede controlar la conversión de color en Corel PHOTO-PAINT
Imprimir un documento que contiene un solo modo de color	Haga clic en la ficha **Color** y elija el perfil de color en los cuadros de lista **Salida de colores como** y **Perfil de color:**.

Para especificar la configuración de color para la impresión

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Active la opción **Color del documento**.
   Si ha seleccionado una impresora PostScript, puede elegir una de las opciones siguientes del cuadro de lista **Conversiones del color**:
   - Corel PHOTO-PAINT: permite que la aplicación realice la conversión del color.
   - (impresora seleccionada): deja que la impresora seleccionada realice la conversión del color (Esta opción solo está disponible si la impresora seleccionada es PostScript.)
4. Elija un modelo de color en el cuadro de lista **Salida de colores**.
   Este procedimiento le permite fusionar todos los colores del documento en un modelo de color específico al imprimir.

También es posible

Convertir los colores directos en cuatricromía	Active la casilla **Convertir colores directos a**. Si seleccionó la opción **Nativo** en el cuadro de lista **Salida de colores**, deberá seleccionar un modo de color del cuadro de lista.

También es posible

Elegir un perfil de color para la corrección de colores al imprimir en una impresora determinada	Elija un perfil de color en el cuadro de lista de **Perfiles de color**. Esta opción solo está disponible para algunos modelos de color.
Conservar los valores de color asociados con el modelo de color seleccionado	Active la casilla **Conservar números (de modelo de color)**.

Para imprimir utilizando opciones de configuración de prueba de color

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Active la opción **Prueba de color** para aplicar las opciones de configuración de color seleccionadas en el inspector **Prueba de color**.
   Si desea corregir los colores de prueba, puede elegir un perfil de color del cuadro de lista **Perfil de color**.
4. Haga clic en **Imprimir**.

Para especificar una representación para la impresión

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. En el cuadro de lista **Representar**, elija una de las siguientes opciones:
   - **Colorimétrico relativo**: ideal para producir pruebas en impresoras sin conservar el punto blanco.
   - **Colorimétrico absoluto**: para conservar el punto blanco y realizar pruebas.
   - **Perceptual**: para diversas imágenes, especialmente mapas de bits y fotografías.
   - **Saturación**: para gráficos vectoriales y para conservar colores muy saturados (líneas, texto y objetos de colores uniformes como diagramas).

Imprimir en una impresora PostScript

PostScript es un lenguaje de descripción de páginas que envía instrucciones de impresión a un dispositivo PostScript. Todos los elementos de un trabajo de impresión (por ejemplo, curvas y texto) se representan mediante líneas de código PostScript que la impresora interpreta para producir el documento. Para una compatibilidad óptima, puede elegir una opción PostScript independiente de dispositivo.

Puede que un trabajo de impresión que contenga demasiadas fuentes no se imprima correctamente. Por otro lado, un trabajo de impresión que contenga demasiados colores directos aumenta el tamaño del archivo. Puede especificar las opciones PostScript para que se le avise cuando un trabajo de impresión contiene más fuentes o colores directos que un grupo especificado. Puede especificar el número máximo de fuentes de mapa de bits que pueda contener un trabajo de impresión.

Para imprimir en un dispositivo PostScript

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **General**.
3. Elija una impresora PostScript en el cuadro de lista **Impresora**.
4. Haga clic en la ficha **PostScript**.
5. En el cuadro de lista del área **Compatibilidad**, elija el nivel PostScript que corresponda a la impresora.
   Si desea imprimir comprimiendo los mapas de bits, elija una opción del cuadro de lista **Tipo de compresión** en el área **Mapas de bits**. Si elige la compresión JPEG, puede mover el deslizador **Calidad JPEG** para ajustar la compresión.



La configuración de compresión de mapas de bits se puede guardar en archivos PS o PRN (PostScript Interpreted) al imprimir un archivo con un controlador PostScript. Si desea obtener información sobre la impresión en un archivo, consulte la sección "Para imprimir en un archivo PRN o PS" en la página 516.

Para poner a prueba rellenos degradados para impresión de bandas

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **Comprobaciones previas**.
Si no se detecta ningún problema de impresión, el nombre de la ficha será **"Sin problemas"**. Si se detectan problemas, el nombre de la ficha mostrará el número de problemas encontrados.
3 Haga clic en **Configuración**.
4 Haga doble clic en **Impresión**.
5 Active la casilla **Rellenos degradados con bandas**.



Solo se pueden poner a prueba para impresión de bandas rellenos degradados lineales.

Para establecer opciones de advertencia de separaciones de color y fuentes

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2 En el panel izquierdo del cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **Impresión**.
3 En el cuadro de lista **Advertencia de separaciones de color directo**, elija una de las opciones siguientes:
- **Si se utilizan algunos de los colores directos**
- **Si se utiliza más de 1 color directo**
- **Si se utilizan más de 2 colores directos**
- **Si se utilizan más de 3 colores directos**

4 En el cuadro de lista **Muchas fuentes (comprobación previa)**, seleccione un número.

Resúmenes de comprobaciones previas

Las comprobaciones previas verifican el estado de su archivo antes de que decida imprimirlo y ofrecen un resumen de incidencias y problemas potenciales, así como sugerencias para resolverlos. Es posible especificar los problemas que debe comprobar la función Comprobaciones previas. También es posible guardar la configuración de Comprobaciones previas. Si desea obtener más información sobre configuraciones específicas de la función Comprobaciones previas, consulte alguno de los recursos siguientes:

- Si desea comprobar problemas relacionados con la impresión de un archivo, consulte la sección "Para ver un resumen de los problemas de un trabajo de impresión" en la página 509.
- Si desea comprobar problemas relacionados con la publicación de un archivo PDF, consulte la sección "Para ver el resumen de comprobaciones previas de un archivo PDF" en la página 534.



Preparar archivos para proveedores de servicios de impresión

Con Corel PHOTO-PAINT, puede preparar trabajos de impresión para su envío a un proveedor de servicios de impresión.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Preparación para un proveedor de servicios de impresión" (página 515)
- "Diseños de imposición" (página 516)
- "Marcas de impresora" (página 518)
- "Separaciones de color" (página 521)
- "Sobreimpresión de color" (página 522)
- "Imprimir compuestos" (página 523)
- "Imprimir en película" (página 523)
- "Operaciones con un proveedor de servicios de impresión" (página 524)

Preparación para un proveedor de servicios de impresión

Puede imprimir un dibujo en un archivo, lo que permite al proveedor de servicios de impresión enviar el archivo directamente a un dispositivo de salida. Si no sabe con seguridad las opciones que debe elegir, póngase en contacto con el proveedor de servicios de impresión.

Puede imprimir en PDF mientras aprovecha al máximo la configuración de impresión avanzada. Funciones como las herramientas de imposición para organizar diseños, los perfiles de impresión personalizados para hardware de impresión específico y la gestión precisa de separaciones de color, medias tintas y marcas de registro están disponibles al generar PDF para un proveedor de servicios de impresión, lo que garantiza resultados totalmente optimizados para flujos de trabajo de impresión profesionales de alta calidad.

Si desea obtener más información sobre impresión comercial, consulte la sección "Operaciones con un proveedor de servicios de impresión" en la página 524.

Para imprimir en un archivo PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **General**.
3. Seleccione **Corel Print to PDF** en la lista **Impresora**.
   La casilla de verificación **Imprimir en un archivo** está activada automáticamente.
4. Especifique cualquier configuración en el cuadro de diálogo **Imprimir**.

5 Haga clic en **Imprimir**.
6 Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
7 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
8 Haga clic en **Guardar**.

Para imprimir en un archivo PRN o PS

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **General**.
3 Realice una tarea de la tabla siguiente:

Para imprimir en	Realice lo siguiente
Un archivo PRN	Seleccione una impresora o controlador en el cuadro de lista **Impresora**. **Nota**: Si no hay ninguna impresora seleccionada, la casilla de verificación **Imprimir en un archivo** puede estar desactivada.
Un archivo PS	Seleccione una impresora o un controlador compatibles con PostScript en el cuadro de lista **Impresora**. Las opciones comunes incluyen Archivo PostScript independiente del dispositivo o controladores PostScript específicos del fabricante.

4 Active la casilla de verificación **Imprimir en archivo** si está disponible. Para algunos controladores, es posible que esta opción ya esté habilitada y no esté disponible para su edición. En el cuadro de lista, elija una de las opciones siguientes:
- **Archivo único**: imprime todas las páginas de un documento en un solo archivo.
- **Páginas en archivos diferentes**: imprime cada página en un archivo distinto.
- **Planchas en archivos diferentes**: imprime cada plancha en un archivo distinto.

5 Haga clic en **Imprimir**.
6 Seleccione una de las siguientes opciones en el cuadro de lista **Formato de archivo**:
- **Archivo de impresión**: guarda el archivo como un archivo PRN.
- **Archivo PostScript**: guarda el archivo como un archivo PS.

7 Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
8 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
9 Haga clic en **Guardar**.



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

Diseños de imposición

Los diseños de imposición permiten imprimir varias páginas de un documento en una misma hoja de papel. Se puede elegir un diseño de imposición preestablecido para crear documentos como revistas y libros que se van a imprimir en una imprenta comercial; crear documentos que impliquen cortar o plegar, como etiquetas de correo, tarjetas de visita, folletos o tarjetas de felicitación; o imprimir varias miniaturas de un documento en una misma página. También es posible editar diseños de imposición preestablecidos para crear diseños propios.

Hay disponibles tres métodos de encuadernación preestablecidos para elegir, pero también se pueden personalizar. Al elegir un método de encuadernación preestablecido, todas las signaturas excepto la primera se ordenarán automáticamente.

Es posible ordenar las páginas de una signatura manual o automáticamente. Cuando se ordenan automáticamente las páginas, se puede elegir el ángulo de la imagen. Si tiene más de una página de izquierda a derecha o de arriba a abajo, puede especificar el tamaño de los medianiles entre las páginas; por ejemplo, puede utilizar la opción de espaciado de medianil automático, que ajusta el tamaño de los medianiles de manera que las páginas del documento rellenen todo el espacio disponible en el diseño.

Si imprime en una impresora de escritorio, puede ajustar los márgenes para acomodar el área no imprimible de una página. Si el margen es más pequeño que el área no imprimible, es posible que la impresora corte los bordes de algunas páginas o algunas marcas de impresora.

Para elegir un diseño de imposición preestablecido

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Herramientas de imposición**.
2. Haga clic en la pestaña **Imposición**.
3. Elija un diseño de imposición en el cuadro de lista **Preestablecidos**.



El diseño que elija no afecta al documento original, solo al modo en que se imprime.

Para editar un diseño de imposición

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Herramientas de imposición**.
2. Haga clic en la pestaña **Imposición**.
3. Elija un diseño de imposición en el cuadro de lista **Preestablecidos**.
4. Modifique la configuración que desee del diseño de imposición.
5. Seleccione **Guardar configuración actual como preestablecida** en el cuadro de lista **Preestablecidos**.
6. Haga clic en **Aceptar**.

Para seleccionar un método de encuadernación

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Herramientas de imposición**.
2. Haga clic en la pestaña **Imposición**.
3. Seleccione **Configuración general** en el cuadro de lista debajo del cuadro **Preestablecidos**.
4. Escriba valores en los cuadros **Páginas transversales** y **Páginas abajo**.
   Si desea que la página se imprima a doble cara, active la casilla **Dos caras**.
5. Seleccione uno de los métodos de encuadernación siguientes en el cuadro de lista **Modo de** :
   - **Encuadernación sin costura**: separa las páginas para pegarlas por el lomo.
   - **Encuadernación a caballete**: pliega las páginas y las entrelaza entre sí.
   - **Intercalar y cortar**: intercala y apila todas las signaturas juntas.
   - **Encuadernación personalizada**: le permite organizar las páginas impresas en cada signatura.

   Si elige **Encuadernación a caballete** o **Encuadernación personalizada**, escriba un valor en el cuadro correspondiente.

Para ordenar las páginas

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Herramientas de imposición**.
2. Haga clic en la pestaña **Imposición**.
3. Seleccione **Ubicación de página** en el cuadro de lista debajo del cuadro **Preestablecidos**.
4. En el cuadro de lista **Orden**, elija una de las opciones siguientes:

- **Automático**: ordena las páginas de una signatura automáticamente
- **Secuencial**: ordena las páginas de izquierda a derecha y de arriba abajo
- **Clonado**: sitúa la página de trabajo en cada marco de la página que se puede imprimir
- **Manual**: permite ubicar manualmente las páginas

Si desea ordenar manualmente la numeración de las páginas, haga clic en la página y especifique el número de página en el cuadro **número de secuencia**.

5 Seleccione un ángulo en el cuadro de lista **Rotar**.

Para editar medianiles

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Herramientas de imposición**.
2 Haga clic en la pestaña **Imposición**.
3 Seleccione **Medianiles y acabado** en el cuadro de lista debajo del cuadro **Preestablecidos**.
4 En el cuadro de lista **Medianiles**, elija una de las opciones siguientes:
- **Automático**: ajusta el tamaño de los medianiles para que las páginas del documento rellenen todo el espacio disponible en el diseño
- **Igual**: permite establecer horizontales y verticales del mismo tamaño.
- **Manual**: permite ajustar manualmente los medianiles en la ventana de vista previa de impresión

5 En el cuadro de lista **Acabado**, elija una de las opciones siguientes:
- **Corte**: coloca marcas de corte entre las páginas
- **Pliegue**: coloca marcas de pliegue entre las páginas

Si selecciona la opción de medianiles **Igual**, deberá especificar un valor en el cuadro **Tamaño**.

Los medianiles se pueden modificar solo si se ha seleccionado un diseño de imposición con dos o más páginas transversales y hacia abajo.

Para ajustar márgenes

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Herramientas de imposición**.
2 Haga clic en la pestaña **Imposición**.
3 Seleccione **Márgenes** en el cuadro de lista debajo del cuadro **Preestablecidos**.
4 En el cuadro de lista **Tipo**, elija una de las opciones siguientes:
- **Automático**: establece los márgenes automáticamente
- **Igual**: le permite igualar los márgenes derecho e izquierdo y los márgenes superior e inferior
- **Manual**: permite ajustar manualmente los márgenes en la ventana de vista previa de impresión

Si hace clic en el botón **Márgenes iguales**, deberá especificar valores en los cuadros **Márgenes superior/izquierdo**.

Si hace clic en el botón Márgenes **iguales**, deberá especificar valores en los cuadros **superior** e **izquierdo**. Si selecciona la opción de márgenes **Manual**, deberá especificar los valores en los cuadros **Superior**, **Inferior**, **Derecho** e **Izquierdo**.

Cuando se prepara un trabajo para una imprenta comercial, el proveedor de servicios de impresión puede solicitar tamaños mínimos de los márgenes, por ejemplo, para las marcas de impresora.

Marcas de impresora

Las marcas de impresora proporcionan información en una página sobre cómo debería imprimirse un documento. También se puede especificar la posición de las marcas de impresora en la página.

Las marcas de impresora disponibles son las siguientes:

- **Marcas de corte/plegado**: representan el tamaño del papel y se imprimen en las esquinas de la página. Pueden imprimirse marcas de corte 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 en el borde externo de la página para quitarlas después del proceso de corte, o añadir marcas de corte alrededor de cada fila y columna. Las marcas de corte garantizan la aparición de dichas marcas en todas las planchas de un archivo CMYK independiente.
- **Límite de sangría**: determina cuánto puede sobrepasar una imagen las marcas de corte. Cuando se utiliza una sangría para extender el trabajo de impresión hasta el borde de la página, se debe definir un límite de sangría. La sangría requiere que el tamaño del papel en el que se imprima sea superior al tamaño del papel final que se desea, y el trabajo de impresión debe sobrepasar el borde del tamaño del papel final.
- **Marcas de registro**: son necesarias con objeto de alinear la película para pruebas o las planchas de impresión en una imprenta de color. Estas marcas se imprimen en cada hoja de una separación de color.
- **Barras de calibración de color**: se trata de escalas de colores que se imprimen en cada hoja de una separación de color y aseguran la reproducción exacta de los colores. Para ver las marcas de calibración, asegúrese de que el tamaño de página del trabajo de impresión es mayor que el del trabajo que se vaya a imprimir.
- **Escalas de densitómetro**: se trata de una serie de cuadros grises que van de claro a oscuro. Estos cuadros son necesarios para probar la densidad de las imágenes de medios tonos. La escala de densitómetro se puede colocar en cualquier lugar de la página. También puede personalizar los niveles de gris que aparecen en cada uno de los siete cuadrados de la escala de densitómetro.
- **Números de página**: ayudan a organizar las páginas de una imagen que no incluye números de página, o bien cuando los números de página no corresponden a las páginas reales.
- **Información del archivo**: imprime información sobre el archivo, como el perfil de color; la configuración de medios tonos; el nombre, la fecha y la hora en que se creó la imagen; el número de plancha y el nombre del trabajo.

Para imprimir marcas de corte

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3. En el área **Acabado**, active la casilla de verificación **Marcas de corte/plegado**.

   Si desea imprimir todas las marcas de corte/plegado, desactive la casilla **Sólo exteriores**.



Para imprimir marcas de corte, asegúrese de que el papel en el que se imprime es 1,3 cm mayor en todos los lados que el tamaño de página de la imagen que vaya a imprimirse.



Para establecer marcas de corte, consulte la sección "Para editar medianiles" en la página 518.

Para imprimir marcas de corte y plegado compuestas

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2. Haga clic en **Imprimir**.
3. En el cuadro de lista **Marcas de corte compuestas (PS)**, seleccione **Salida en todas las planchas**.

Para definir un límite de sangrado

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Diseño**.
3. Active la casilla **Límite de sangría**.
4. Escriba un valor en el cuadro **Límite de sangría**.

Normalmente, un límite de sangría entre 3,2 y 6,35 mm es suficiente. Cualquier objeto que se extienda más allá consume innecesariamente memoria y puede provocar problemas cuando se impriman varias páginas con sangrías en una sola hoja de papel.

Para imprimir marcas de registro

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3. En el área **Marcas de registro**, active la casilla **Imprimir marcas de registro**.
4. Elija un estilo de marca de registro en el selector **Estilo**.

Para imprimir marcas de registro, asegúrese de que el papel en el que se imprime es 1,3 cm mayor en todos los lados que el tamaño de página de la imagen que vaya a imprimirse.

Para imprimir barras de calibración de color y escalas de densitómetro

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3. En el área **Barras de calibración**, active las casillas apropiadas:
   - **Barra de calibración de color**
   - **Escalas de densitómetro**

   Si desea personalizar los niveles de gris en uno de los cuadrados de la escala de densitómetro, haga clic en el botón **Configuración de densidades** ▪▪▪, elija un número de la lista **Densidades** (valores más bajos representan cuadrados más claros) y escriba una nueva densidad para ese cuadro.

Para imprimir números de página

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3. En el área **Información de archivo**, active la casilla **Imprimir números de página**.

   Si desea colocar el número dentro de la página, active la casilla **Posición dentro de la página**.

Para imprimir la información de archivo

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3. En el área **Información de archivo**, active la casilla **Imprimir información de archivo**.
4. Escriba un nombre para el trabajo en el cuadro **Imprimir información de archivo**.

   Si desea colocar la información del archivo dentro de la página, active la casilla **Posición dentro de la página**.

Para colocar las marcas de impresora

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Herramientas de imposición**.
2. Haga clic en la pestaña **Marcas**.
3. Active la casilla correspondiente al tipo de marca de impresora que desea colocar.

4 Seleccione **Manual** en el cuadro de lista **Posición**.

5 Especifique los valores de los cuadros **Superior**, **Inferior**, **Derecho**, e **Izquierdo**.



También puede cambiar la posición de las marcas de impresora haciendo clic en el icono de una marca de impresora de la ventana de presentación preliminar y arrastrando la caja delimitadora.

Separaciones de color

Si va a enviar un trabajo en color a un proveedor de servicios de impresión o a una imprenta, deberá crear las separaciones de color o dejar que lo haga dicho proveedor. Las separaciones de color son necesarias porque una imprenta normal solo aplica un color de tinta a una hoja de papel cada vez. Se puede especificar la impresión de las separaciones de color, incluido el orden en que se imprimen.

Las imprentas producen el color utilizando color de cuatricromía, color directo o ambos. En el momento de la impresión se pueden convertir los colores directos a colores de cuatricromía. Si desea obtener más información sobre los colores directos y de cuatricromía, consulte la sección "Elegir colores" en la página 202.

Al configurar pantallas de medios tonos para imprimir separaciones de color, se recomienda que utilice la configuración predeterminada; de lo contrario, puede que las pantallas se configuren de forma incorrecta y produzcan patrones muaré indeseables y una reproducción de color deficiente. No obstante, si está utilizando una unidad de fotocomposición, es necesario que la tecnología de pantalla coincida con la unidad de fotocomposición utilizada por el proveedor de servicios de impresión. Antes de personalizar una pantalla de medios tonos, póngase en contacto con el proveedor de servicios de impresión para determinar la configuración correcta.

Para imprimir separaciones de color

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

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

3 Active la opción **Separaciones**.

Si desea imprimir separaciones de color concretas, haga clic en la ficha **Separaciones** y active la casilla correspondiente en la lista de separaciones de color.



Para cambiar el orden en el que se imprimen las separaciones de color, haga clic en **Avanzado**. En la lista de separaciones que aparece en la parte inferior del cuadro de diálogo, haga clic en la columna **Orden** que hay junto a la separación de color que desea cambiar. Elija un nuevo valor de orden en el cuadro de lista.

Si desea imprimir separaciones con un perfil de color diferente del perfil del color de documento, puede hacer clic en la ficha **Color** y elegir un perfil de color en el cuadro de lista **Perfil de color:**.

Para convertir colores directos en colores de cuatricromía

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

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

3 Active la opción **Separaciones**.

4 Active la casilla **Convertir colores directos a**.



Si se cambian los colores directos en colores de cuatricromía, no repercutirá en el archivo original de Corel PHOTO-PAINT , sino al modo en que los colores se envían a la impresora.

Para personalizar una pantalla de medios tonos

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Active la opción **Separaciones**.
4. Haga clic en la ficha **Separaciones**.
5. Haga clic en **Avanzado**.
6. Cambie las opciones de configuración apropiadas:
   - **Tecnología de pantalla**
   - **Resolución**
   - **Pantalla básica**
   - **Tipo de medios tonos**



Es posible establecer la frecuencia de barrido, el ángulo de pantalla y las opciones de sobreimpresión de colores directos y de cuatricromía. Por ejemplo, si tiene un relleno degradado compuesto de dos colores directos, puede definir que uno se imprima a 45 grados y el otro a 90 grados.

Sobreimpresión de color

Cuando se sobreimprimen los colores, se solapan intencionadamente de modo que no se noten las faltas de alineación de las separaciones de impresión. En la sobreimpresión de colores manual, un color ha de sobreimprimir el otro. Se consigue una sobreimpresión cuando se imprime un color sobre otro. La sobreimpresión funciona mejor cuando el color superior es mucho más oscuro que el subyacente; de lo contrario, podría producirse un tercer color no deseado (por ejemplo, cian sobre amarillo produce un objeto verde).

Cuando esté listo para imprimir, puede conservar la configuración de sobreimpresión seleccionando la sobreimpresión de separaciones de color concretas, así como especificar el orden de impresión y si se van a sobreimprimir los gráficos, el texto o ambos.

Para sobreimprimir separaciones de color seleccionadas

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2. Haga clic en la ficha **Color**.
3. Active la opción **Separaciones**.
4. Haga clic en la ficha **Separaciones**.
5. Haga clic en **Avanzado**.
6. Elija un separación de color del cuadro de lista **Tecnología de pantalla**.
7. En las columnas **Formas de sobreimpresión** o **Texto de sobreimpresión**, haga doble clic en una celda para cambiar el estado de sobreimpresión.



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**.

Imprimir compuestos

Puede imprimir una imagen compuesta combinando todos los colores, texto y objetos en una sola hoja para realizar pruebas. En una imagen compuesta, el tono continuo se simula mediante puntos de medios tonos impresos en líneas. Al seleccionar un número mayor de líneas por pulgada (lpp), se reduce el tamaño de los puntos de medios tonos y el espacio entre ellos, con lo que se consigue un resultado de mayor precisión.

Para imprimir una imagen compuesta

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **Color**.
3 Active la opción **Compuesta**.
4 Active una de las opciones siguientes:
- **Prueba de color**: aplica la configuración de prueba de color al documento.
- **Color del documento**: aplica la configuración de color del documento.

Si ha seleccionado una impresora PostScript, puede elegir una de las opciones siguientes del cuadro de lista **Conversión del color**:
- **Corel PHOTO-PAINT**: permite que la aplicación realice la conversión del color.
- (impresora seleccionada): deja que la impresora seleccionada realice la conversión del color (esta opción solo está disponible si la impresora seleccionada es PostScript).

5 Elija un modelo de color en el cuadro de lista **Salida de colores**.
Este procedimiento le permite fusionar todos los colores del documento en un modelo de color específico al imprimir.
6 Seleccione un perfil de color para la corrección de colores al imprimir en una impresora determinada desde el cuadro de lista **Perfil de color**.
7 Seleccione el efecto de representación que corresponde a la impresión final de la imagen desde el cuadro de lista **Efecto de representación**.
Si desea obtener más información sobre los efectos de representación, consulte la sección "¿En qué consiste una representación?" en la página 228.
8 Haga clic en la ficha **Compuesta**.
9 Seleccione una regla de línea-barrido desde el cuadro de lista **Frecuencia de barrido**.
10 Haga clic en **Aplicar**.

Imprimir en película

Es posible configurar los trabajos de impresión para producir imágenes en negativo. Las unidades de fotocomposición producen imágenes en película que es posible que deban convertirse en negativos según el dispositivo de impresión que vaya a utilizarse. Póngase en contacto con su proveedor de servicios de impresión para determinar si es posible producir imágenes en película.

Se puede especificar que se imprima con la emulsión en el reverso. La impresión con la emulsión en el reverso genera las imágenes al revés en impresoras de escritorio.

Para imprimir un negativo

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Imprimir**.
2 Haga clic en la ficha **Preimpresión**.
3 En el área **Configuración de papel/película**, active la casilla **Invertir**.



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

Para especificar la película con la emulsión en el reverso

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

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

3 En el área **Configuración de papel/película**, active la casilla de verificación **Reflejar**.

Operaciones con un proveedor de servicios de impresión

Al enviar un archivo a un proveedor de servicios de impresión, el proveedor convierte el archivo proporcionado en película o en planchas.

Cuando prepare un trabajo para su impresión, puede enviar la salida en papel especial para filmación, o el trabajo en disco. Si envía el trabajo en disco, el proveedor de servicios de impresión necesitará un archivo PostScript o un archivo nativo de la aplicación que ha utilizado. Si piensa crear un archivo para enviarlo a una unidad de fotocomposición o una reproductora de planchas, póngase primero en contacto con el proveedor de servicios de impresión para que le proporcione información sobre el formato de archivo y configuración del dispositivo de impresión idóneos. Proporcione siempre una impresión final del trabajo al proveedor de servicios de impresión, aunque solo sea una representación en blanco y negro; así les ayudará a identificar y evaluar posibles problemas.

Antes de imprimir un dibujo, es necesario que seleccione y configure correctamente el controlador del dispositivo de impresión adecuado. Consulte las instrucciones del fabricante del dispositivo de impresión, o póngase en contacto con el proveedor de servicios de impresión o la imprenta que imprimirá el trabajo, para dar con la mejor forma de configurar el controlador del dispositivo de impresión.

Formatos de archivo

Exportar a PDF....527
Operaciones con aplicaciones de productividad de oficina....537
Archivos de cámara RAW....539
Formatos de archivo admitidos....547



Exportar a PDF

PDF es un formato de archivo que permite conservar las características de formato, fuentes, imágenes y gráficos de archivos de aplicaciones originales. También se pueden guardar varias imágenes en un único archivo PDF para crear y enviar a otros usuarios un álbum de fotos compacto.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Exportar a PDF" (página 527)
- "PDF, hiperenlaces, marcadores y miniaturas" (página 529)
- "Reducción de tamaño de PDF" (página 530)
- "Codificar de archivos PDF" (página 530)
- "Opciones de administración de color en PDF" (página 531)
- "Opciones de seguridad de PDF" (página 532)
- "Optimizar archivos PDF" (página 533)
- "PDF: resúmenes de comprobaciones previas" (página 534)
- "Preparación de archivos PDF para un proveedor de servicios de impresión" (página 534)

Exportar a PDF

Puede exportar documentos como archivos PDF. Los archivos PDF se pueden ver, compartir e imprimir en cualquier plataforma siempre que los usuarios tengan instalado Adobe Acrobat, Adobe Reader o un lector de PDF compatible en sus PC. Además, los archivos PDF se pueden cargar en redes Intranet o en Internet.

Cuando se exporta un documento como archivo PDF, se puede elegir entre varios estilos de PDF preestablecidos, que utilizan una configuración específica. Por ejemplo, con el ajuste preestablecido **Web**, puede crear un PDF apto para visualizarse en Internet.

También se pueden crear estilos de PDF preestablecidos nuevos o editar los ya existentes. La configuración de seguridad de los archivos PDF no se guarda con los estilos preestablecidos de PDF. Para obtener más información sobre las opciones de seguridad de PDF, consulte la sección "Opciones de seguridad de PDF" en la página 532.

También puede imprimir en PDF mientras aprovecha al máximo la configuración de impresión avanzada. Funciones como las herramientas de imposición para organizar diseños, los perfiles de impresión personalizados para hardware de impresión específico y la gestión precisa de separaciones de color, medias tintas y marcas de registro están disponibles al generar PDF para un proveedor de servicios de impresión, lo que garantiza resultados totalmente optimizados para flujos de trabajo de impresión profesionales de alta calidad. Si desea obtener más información, consulte la sección "Para imprimir en un archivo PDF" en la página 515.

Para exportar documentos como archivos PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.
2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
4 Elija una de las siguientes opciones en el cuadro de lista de **ajustes preestablecidos de PDF**:
   - **Archivado (CMYK)**: crea un archivo PDF/A-1b, que resulta idóneo para tareas de archivado. En comparación con los archivos PDF, los archivos PDF/A-1b son más adecuados para la conservación de documentos a largo plazo porque son más completos e independientes del dispositivo. Los archivos PDF/A-1b contienen color independiente del dispositivo y su propia descripción como metadatos XMP. Este estilo de PDF conserva cualquier color directo o colores Lab que contenga el documento original, pero convierte todos los demás colores, tales como escala de grises y RGB al modo de color CMYK. Además, este estilo incorpora un perfil de color para especificar cómo se deben interpretar los colores CMYK en el dispositivo de representación.
   - **Archivado (RGB)**: similar al estilo anterior, crea un archivo PDF/A-1b, que conserva cualquier color directo y colores Lab. Todos los otros colores se convierten al modo de color RGB.
   - **Configuración de prueba actual**: aplica el perfil de color de prueba al archivo PDF.
   - **Distribución de documentos**: crea un archivo PDF que puede imprimirse en una impresora láser o de escritorio; resulta adecuado para la distribución de documentos genéricos. Este estilo activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato JPEG y puede incluir marcadores e hiperenlaces.
   - **Edición**: activa la compresión LZW e incluye hiperenlaces, marcadores y miniaturas. Este estilo muestra el archivo PDF con la máxima resolución en todas las imágenes y los hiperenlaces, para que se pueda editar el archivo más adelante.
   - **PDF/X-1a**: activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato ZIP y convierte todos los objetos al espacio de color de destino CMYK.
   - **PDF/X-3**: este estilo es un superconjunto de PDF/X-1a. Admite datos CMYK y no CMYK (como datos Lab o de escala de grises) en el archivo PDF.
   - **Preimpresión**: activa la compresión de imágenes de mapa de bits en formato ZIP y conserva las opciones de color directo mejor diseñadas para una impresión de alta calidad y excelente acabado. Antes de preparar un archivo PDF para su impresión, se recomienda consultar a su proveedor de impresiones y averiguar qué configuración se recomienda.
   - **Web**: crea un archivo PDF para visualizarse en línea, como un archivo PDF para distribuir por correo electrónico o publicar en la Web. Este estilo activa una visualización más rápida del archivo y permite utilizar compresión de imágenes de mapa de bits en formato JPEG e hiperenlaces.
5 Haga clic en **Configuración de PDF**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
6 En el área **Exportar**, habilite una de las opciones siguientes:
   - **Todas las páginas**: exporta el documento actual
   - **Selección**: exporta los objetos seleccionados.
   - **Fotograma actual**: exporta el fotograma seleccionado.
   - **Fotogramas**: exporta solo los fotogramas que especifique.
7 Haga clic en **Aceptar**.
8 Haga clic en **Guardar**.

Para crear un ajuste preestablecido de PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.
2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
4 Haga clic en **Configuración de PDF**.
5 En el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**, especifique una configuración.
6 Haga clic en la ficha **General**.
7 Seleccione **Guardar configuración actual como predeterminada** en el cuadro de lista **reestablecido de PDF**.
8 Escriba un nombre para el estilo en el cuadro de lista **Guardar preestablecido de PDF como**.

9 Haga clic en **Aceptar**.

10 Haga clic en **Guardar**.



Si desea eliminar un estilo PDF, seleccione dicho estilo y seleccione **Eliminar preestablecido** en el cuadro de lista **Preestablecido de PDF**.

Para editar un ajuste preestablecido de PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.

4 Haga clic en **Configuración de PDF**.

5 En el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**, especifique una configuración.

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

7 Seleccione **Guardar configuración actual como predeterminada** en el cuadro de lista **reestablecido de PDF**.

8 Elija el estilo que desea editar en el cuadro de lista **Guardar preestablecido de PDF como**.

9 Haga clic en **Aceptar**.

10 Haga clic en **Guardar**.



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

PDF, hiperenlaces, marcadores y miniaturas

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

Para incluir hiperenlaces, marcadores y miniaturas en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.

4 Haga clic en **Configuración de PDF**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

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

6 Active las casillas apropiadas:
- **Incluir hiperenlaces**
- **Generar marcadores**
- **Generar miniaturas**

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

7 Haga clic en **Aceptar**.

8 Haga clic en **Guardar**.

Reducción de tamaño de PDF

Puede comprimir imágenes de mapa de bits para reducir el tamaño de un archivo PDF. Entre las opciones de compresión de mapas de bits se incluyen JPEG, LZW y ZIP. La calidad de las imágenes de mapa de bits con compresión JPEG varía en una escala entre el 100 % (calidad alta, menor compresión) y el 1 % (calidad baja, mayor compresión). Cuanto mayor sea la calidad de imagen, mayor será el tamaño del archivo.

El submuestreo de imágenes de mapa de bits en color, escala de grises o monocromáticas también reduce el tamaño de los archivos.

Para establecer la compresión de mapas de bits en un archivo PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
4. Haga clic en **Configuración de PDF**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **Objetos**.
6. En el cuadro de lista **Tipo de compresión**, elija una de las opciones siguientes:
   - **Ninguna**
   - **LZW**
   - **JPEG**
   - **ZIP**
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Haga clic en **Guardar**.



Si elige la compresión JPEG, puede mover el deslizador **Calidad JPEG** para ajustar la calidad de compresión.

Para submuestrear imágenes de mapa de bits en un archivo PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
4. Haga clic en **Configuración de PDF**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **Objetos**.
6. Active cualquiera de las casillas de selección siguientes y escriba un valor en el cuadro correspondiente:
   - **Color**
   - **Escala de grises**
   - **Monocromo**
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Haga clic en **Guardar**.

Codificar de archivos PDF

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

Para especificar un formato de codificación de un archivo PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
4. Haga clic en **Configuración de PDF**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **Documento**.
6. Active una de las opciones siguientes:
   - **ASCII 85**
   - **Binaria**
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Haga clic en **Guardar**.

Opciones de administración de color en PDF

Puede especificar las opciones de administración de color para exportar archivos a PDF. Puede elegir un perfil de color o dejar los objetos en su espacio de color original. También puede incorporar el perfil de color en el PDF.

Si tiene un archivo con colores directos, puede optar por conservarlos o convertirlos a colores de cuatricromía, de modo que el archivo produzca cuatro planchas para la salida CMYK.

Si quiere exportar en PDF con el objetivo de revisar el documento en pantalla, puede aplicar la configuración de las pruebas de color del documento. Además, puede seleccionar opciones de revisión en pantalla adicionales, como la conservación de sobreimpresiones del documento y la sobreimpresión en negro.

Para especificar las opciones de administración de color para exportar archivos PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
4. Haga clic en **Configuración de PDF**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **Color**.
6. Active la opción **Color del documento**.
7. Elija un perfil de color del cuadro de lista **Color de salida**:
   - **RGB**
   - **CMYK**
   - **Escala de grises**
   - **Nativo**
8. Haga clic en **Aceptar**.
9. Haga clic en **Guardar**.

También es posible

Aplicar un perfil de prueba de color al archivo PDF	Active la opción **Prueba de color**.

También es posible

Convertir todos los colores directos aplicados en el documento al perfil de color seleccionado	Active la casilla **Convertir colores directos a**.
Incorporar el perfil de color al archivo PDF	Active la casilla **Incorporar perfil de color**.

Opciones de seguridad de PDF

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

El nivel de seguridad disponible también se determina según la versión de Adobe Reader empleada para crear el archivo PDF. Los niveles de cifrado ofrecidos por Adobe Reader han ido aumentando con el paso del tiempo. Por ejemplo, si guarda los archivos en la versión 6 o inferior de Adobe Reader, la codificación empleada será estándar. La versión 8 incluye codificación de 128 bits y la versión 9, codificación de 256 bits. Si desea obtener más información sobre cómo elegir una versión, consulte la sección "Optimizar archivos PDF" en la página 533.

Las opciones de seguridad se controlan mediante dos contraseñas: la contraseña de autorización y la contraseña de apertura.

La contraseña de autorización es la contraseña principal que le permite controlar si un archivo puede imprimirse, editarse o copiarse. Por ejemplo, como propietario del archivo, puede proteger la integridad de sus contenidos seleccionando una configuración de autorización que no permita ediciones.

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

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

Para establecer autorizaciones en archivos PDF

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
4. Haga clic en **Configuración de PDF**.
   Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.
5. Haga clic en la ficha **Seguridad**.
6. Active la casilla **Contraseña de autorización**.
7. Escriba una contraseña en el cuadro **Contraseña**.
8. Vuelva a escribir la contraseña en el cuadro **Confirmar contraseña**.
9. En la lista **Autorización de impresión**, elija una de las opciones siguientes:
   - **Ninguna**: les permite a los usuarios visualizar el PDF en pantalla pero no imprimir el mismo.
   - **Baja resolución**: le permite a los usuarios imprimir una versión de baja resolución del archivo PDF. Esta opción está disponible para los archivos PDF compatibles con Adobe Acrobat 5 o posteriores.
   - **Alta resolución**: le permite a los usuarios imprimir una versión de alta resolución del archivo PDF.
10. En la lista **Autorización de edición**, elija una de las opciones siguientes:
    - **Ninguna**: impide a los usuarios editar el archivo PDF.
    - **Insertar, eliminar y girar páginas**: permite a los usuarios insertar, eliminar y girar páginas al editar el archivo PDF. Esta opción está disponible para los archivos PDF compatibles con Adobe Acrobat 5 o posteriores.

- **Cualquiera, menos extraer páginas**: le permite a los usuarios editar el archivo PDF pero impide que eliminen páginas del mismo.

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

11 Haga clic en **Aceptar**.

12 Haga clic en **Guardar**.



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

Algunas opciones de compatibilidad con PDF, tales como **PDF/X-3** y **PDF/A-1b**, no permiten configurar autorizaciones de archivo PDF. Si elige una de estas opciones de compatibilidad, todos los controles en la página **Seguridad** aparecen desactivados. Si desea cambiar la compatibilidad, consulte sobre "Para seleccionar una opción de compatibilidad" en la página 533.

Para establecer una contraseña de usuario para un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.

4 Haga clic en **Configuración de PDF**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Seguridad**.

6 Active la casilla **Contraseña de apertura**.

7 Escriba una contraseña en el cuadro **Contraseña**.

8 Vuelva a escribir la contraseña en el cuadro **Confirmar contraseña**.

9 Haga clic en **Aceptar**.

10 Haga clic en **Guardar**.



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

Optimizar archivos PDF

Puede optimizar archivos PDF para diferentes versiones de Adobe Acrobat o Acrobat Reader mediante la elección de una opción de compatibilidad que coincida con el tipo de visor utilizado por los receptores del archivos PDF. En Corel PHOTO-PAINT, puede seleccionar una de las siguientes opciones compatibles: Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 o PDF/A-1b. Los controles disponibles serán diferentes según la opción de compatibilidad que seleccione. Si va a publicar un archivo PDF para distribuirlo ampliamente, es mejor elegir una opción de compatibilidad anterior, tal como Acrobat 8.0 o 9.0 para asegurar que el archivo se pueda ver en versiones anteriores de Acrobat. Sin embargo, si la seguridad es una cuestión importante, le convendría seleccionar una versión más reciente, puesto que los niveles de cifrado son superiores. Si desea obtener más información, consulte la sección "Opciones de seguridad de PDF" en la página 532.

Para seleccionar una opción de compatibilidad

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.

4 Haga clic en **Configuración de PDF**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

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

6 En el cuadro de lista **Compatibilidad**, elija una opción de compatibilidad.

PDF: resúmenes de comprobaciones previas

Antes de guardar un documento como archivo PDF, puede comprobarlo previamente para detectar posibles problemas. La comprobación previa realiza una comprobación y muestra un resumen de errores, posibles problemas y sugerencias para resolverlos. La opción predeterminada es que durante las comprobaciones previas se comprueben diferentes aspectos del PDF, pero puede desactivar aquellos aspectos que no desee comprobar.

Para ver el resumen de comprobaciones previas de un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.

4 Haga clic en **Configuración de PDF**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

5 Haga clic en la ficha **Comprobaciones previas**.
Si no se detecta ningún problema de impresión, el nombre de la ficha será "**Sin problemas**". Si se detectan problemas, el nombre de la ficha mostrará el número de problemas encontrados.

Puede limitar los aspectos que desea comprobar durante la comprobación previa haciendo clic en la pestaña **Comprobación previa**, haciendo clic en el botón **Configuración**  , y desactivando las casillas de verificación situadas junto a los aspectos que desee omitir durante la comprobación.



Puede guardar la configuración seleccionando **guardar configuración actual como estilo** del cuadro de lista **Comprobación previa para** y escribiendo un nombre en el cuadro **Guardar estilo de comprobación previa como**.

Preparación de archivos PDF para un proveedor de servicios de impresión

Las marcas de impresora proporcionan información al proveedor de servicios de impresión sobre cómo se debe imprimir el trabajo. Es posible especificar las marcas de impresora que se van a incluir en la página. Las marcas de impresora disponibles son las siguientes:

- **Marcas de corte**: representan el tamaño del papel y aparecen en las esquinas de la página. Es posible añadir marcas de corte para utilizarlas como guías al recortar el papel. Si imprime varias páginas por hoja (por ejemplo, 2 filas por 2 columnas) puede añadir las marcas de corte en el borde externo de la página para quitarlas después del proceso de corte, o puede añadirlas alrededor de cada fila y columna. Una sangría determina cuánto puede sobrepasar una imagen las marcas de corte. Cuando se utiliza una sangría para extender el trabajo de impresión hasta el borde de la página, se debe definir un límite de sangría.La sangría requiere que el tamaño del papel en el que se imprima sea superior al tamaño del papel final que se desea, así como que el área de imagen sobrepase el borde del tamaño del papel final.
- **Marcas de registro**: son necesarias para alinear la película para realizar pruebas en las planchas de impresión en una imprenta de color. Las marcas de registro se imprimen en cada hoja de una separación de color.
- **Escala de densitómetro**: se trata de una serie de cuadros grises que van de claro a oscuro. Estos cuadros son necesarios para probar la densidad de las imágenes de medios tonos. La escala de densitómetro se puede colocar en cualquier lugar de la página. También puede personalizar los niveles de gris que aparecen en cada uno de los siete cuadrados de la escala de densitómetro.
- **Información de archivo**: puede imprimirse, además del perfil de color, la configuración de medios tonos; el nombre, la fecha y la hora de creación de la imagen; el número de plancha y el nombre del trabajo.

Para incluir marcas de impresora en un archivo PDF

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar como** ▸ **PDF**.

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.

4 Haga clic en **Configuración de PDF**.
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de PDF**.

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

6 Active las casillas apropiadas:
- **Marcas de corte**
- **Información de archivo**
- **Marcas de registro**
- **Escalas de densitómetro**

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



Normalmente, un límite de sangría entre 3,2 y 6,35 mm es suficiente. Cualquier objeto que se extienda más de esta cantidad usa espacio innecesariamente y puede provocar problemas cuando se impriman varias páginas con sangrías en una sola hoja de papel.



Operaciones con aplicaciones de productividad de oficina

Corel PHOTO-PAINT es altamente compatible con aplicaciones de productividad de oficina como Microsoft Word y WordPerfect. Por ejemplo, puede importar y exportar archivos entre aplicaciones, así como copiar, mover o insertar objetos de Corel PHOTO-PAINT en otros documentos de productividad de oficina.

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Exportar archivos a aplicaciones de productividad de oficina" (página 537)
- "Añadir objetos a documentos" (página 537)

Exportar archivos a aplicaciones de productividad de oficina

Es posible exportar archivos a fin de optimizarlos para su utilización con aplicaciones de productividad de oficina como Microsoft Word o WordPerfect. Si desea obtener más información sobre la exportación de archivos de Corel PHOTO-PAINT, consulte la sección "Para exportar una imagen a Microsoft Office" en la página 102.

Añadir objetos a documentos

Corel PHOTO-PAINT le permite copiar un objeto y pegarlo en una imagen. También es posible copiar un objeto y colocarlo en un documento de productividad de oficina, como uno proveniente de Microsoft Word. Si desea obtener más información sobre la copia de objetos, consulte la sección "Desplazar, copiar y eliminar objetos" en la página 416.

Puede insertar un objeto en un documento de productividad de oficina. Si desea obtener información sobre cómo insertar objetos en documentos de productividad de oficina, consulte la sección , o bien consulte la Ayuda de la aplicación de productividad de oficina.



Archivos de cámara RAW

Puede importar y procesar archivos en formato RAW en Corel PHOTO-PAINT

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Usar archivos RAW" (página 539)
- "Importar archivos de cámara RAW en Corel PHOTO-PAINT" (página 540)
- "Ajustar el color y el tono de archivos RAW" (página 542)
- "Perfilar archivos de cámara RAW y reducir ruido" (página 545)
- "Previsualizar archivos RAW y obtener información de imagen" (página 545)

También puede descargar AfterShot 3 HDR para editar y procesar archivos RAW.

Usar archivos RAW

Los archivos RAW contienen datos de imagen capturados por el sensor de imágenes de una cámara digital. Estos archivos se denominan RAW (del inglés "crudo") porque, a diferencia de los archivos JPEG y TIFF, apenas se procesan dentro de la cámara y necesitan editarse y prepararse para su impresión en una aplicación de edición de imágenes.

Con los archivos RAW, puede controlar el procesamiento de los datos de la imagen, en lugar de dejar que la cámara realice ajustes y conversiones de color automáticas. Puede ajustar el equilibrio de blanco, el rango tonal, contraste, saturación del color y el perfilado de una imagen RAW sin perder calidad de imagen. Además, puede volver a procesar imágenes RAW en cualquier momento para conseguir los resultados que desee. En este sentido, los archivos RAW se pueden comparar con una película expuesta, pero sin revelar.

Para aprovechar las ventajas de los archivos RAW, debe configurar su cámara para que guarde archivos en su propio formato RAW. Corel PHOTO-PAINT permite abrir e importar archivos RAW de modelos de cámara compatibles. Algunos de los modelos de cámara compatibles son los siguientes:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500 y Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 y Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000 y Samsung NX20
- Sigma SD1, Sigma SD15, cámaras Sigma DP
- Sony RX100

Además, ahora también es compatible con el formato de archivos de negativo digital (DNG, del inglés Digital Negative) con pérdida de calidad de Adobe y el formato Imacon Flexframe 3f.

Si desea obtener más información sobre los modelos de cámara compatibles, visite la Base de conocimientos de Corel.

Importar archivos de cámara RAW en Corel PHOTO-PAINT

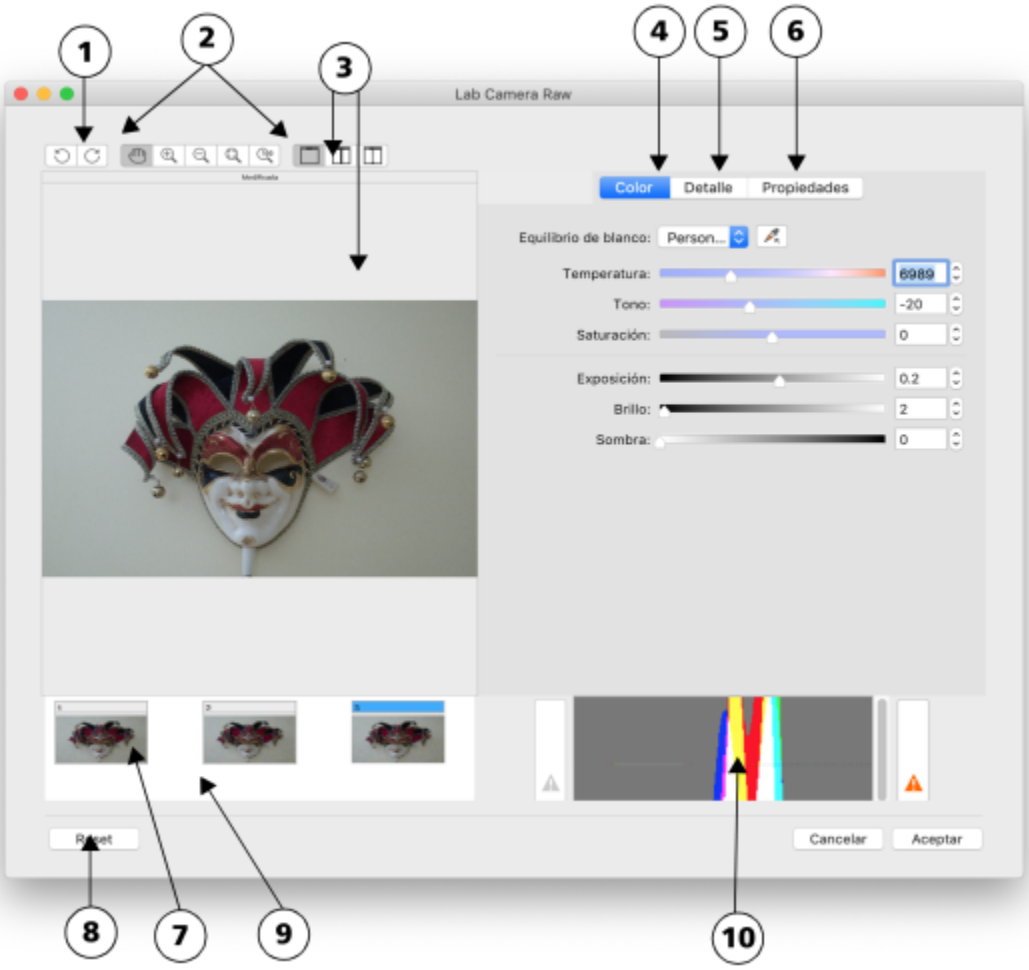
Cuando abre uno o varios archivos RAW en Corel PHOTO-PAINT, las imágenes se muestran primero en el Laboratorio de archivos RAW. Puede utilizar los controles en el Laboratorio de archivos RAW para ajustar el color y el tono de las imágenes RAW. Si está satisfecho con los ajustes aplicados a un archivo, puede aplicar los mismos ajustes al resto de los archivos.

Después de procesar archivos RAW, puede seguir editándolos mediante las herramientas y los efectos disponibles en Corel PHOTO-PAINT. A continuación, puede guardar los archivos RAW en formato TIFF o JPEG, o bien puede guardarlos en cualquier otro formato de archivo compatible con Corel PHOTO-PAINT.

Tenga en cuenta que, como el formato RAW cambia de un modelo de cámara a otro, no todos los archivos RAW se pueden guardar en un formato de archivo RAW en Corel PHOTO-PAINT. Cualquier cambio realizado en los archivos RAW en el Laboratorio de archivos RAW se pierde a menos que guarde los archivos en un formato de archivo compatible.

Procesamiento de archivos RAW

El Laboratorio de archivos RAW incluye controles que están organizados en un orden lógico para la corrección de color y otros ajustes de imágenes RAW. Se recomienda recomendable comenzar por la parte superior de la página **Color** y desplazarse hacia abajo. Una vez que termine de corregir el color y el tono de su imagen, puede hacerla más nítida y quitar ruido mediante los controles en la página **Detalle**. Si desea obtener información sobre las opciones de la página **Color**, consulte la sección "Ajustar el color y el tono de archivos RAW" en la página 542. Si desea obtener información sobre las opciones de la página Detalle, consulte la sección "Perfilar archivos de cámara RAW y reducir ruido" en la página 545.



Laboratorio de archivos RAW: los números con un círculo corresponden a los números de la tabla siguiente, que describe los componentes principales del laboratorio.

Componente	Descripción
1. Herramientas de rotación	Le permiten girar la imagen 90 grados a la derecha o a la izquierda.
2. Herramientas de zoom y visualización panorámica	Le permiten aplicar zoom para aumentar y reducir una imagen en la ventana de previsualización, desplazarse en una imagen a un nivel de zoom superior al 100% y ajustar una imagen a la ventana de previsualización.
3. Modos y ventana de previsualización	Le permiten previsualizar los ajustes realizados en una imagen RAW en una ventana normal o dividida en dos partes. Para comparar la imagen original y la imagen editada, puede verlas una al lado de la otra.

Componente	Descripción
4. Página **Color**	Contiene los controles que le permiten ajustar el color y el tono de imágenes RAW para quitar matices de color y mostrar detalles ocultos.
5. Página **Detalle**	Contiene controles que le permiten quitar ruido de las imágenes RAW.
6. Página **Propiedades**	Contiene controles que le permiten ver información acerca de la imagen RAW, como tamaño, modo de color y configuración de la cámara.
7. Botones **Deshacer** y **Rehacer**	Le permiten deshacer y rehacer la última acción realizada.
8. Botón **Restablecer**	Le permite borrar todas las correcciones y empezar por la imagen RAW original.
9. **Crear instantánea**	Le permite capturar la versión corregida de una imagen en una "instantánea" en cualquier momento. Las miniaturas de las instantáneas aparecen en una ventana bajo la imagen.
10. Histograma	Le permite previsualizar el rango tonal de la imagen.

Para importar un archivo RAW

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Colocar**.
2. Seleccione uno o varios archivos RAW y haga clic en **Abrir** o **Colocar**.
3. En el **Laboratorio de archivos RAW**, ajuste el color y el tono de la imagen RAW. Si es necesario, puede aumentar el perfilado de la imagen y reducir la cantidad de ruido.

   Si ha seleccionado varios archivos RAW y quiere aplicar los mismos ajustes a todos ellos, active la casilla de verificación **Aplicar a todos los archivos restantes**.



Puede girar la imagen haciendo clic en los botones **Girar a la izquierda**  o **Girar a la derecha**  .

Ajustar el color y el tono de archivos RAW

Puede ajustar el color y el tono de una imagen mediante los siguientes controles.

Profundidad de color

La profundidad de color se refiere al número de colores que puede contener una imagen. Una de las ventajas de usar archivos RAW es que contienen más colores que las fotos guardadas como archivos JPEG o TIFF. Este mayor número de colores facilita reproducir los colores con precisión, revelar detalle en sombras y ajustar los niveles de brillo.

El Laboratorio de archivos RAW le permite procesar este tipo de archivos como imágenes de 48 o 24 bits. Las imágenes de 48 bits ofrecen una representación del color más precisa e impiden la pérdida de calidad de imagen durante el retoque fotográfico. Algunos de los efectos especiales de Corel PHOTO-PAINT no se pueden aplicar a imágenes de 48 bits.

Equilibrio de blanco

El equilibrio de blanco es el proceso de quitar matices de color poco naturales de las imágenes para que los colores se parezcan más a los de la vida real. El equilibrio de blanco tiene en cuenta las condiciones de iluminación en las que se tomó una foto y configura el equilibrio de blanco para producir colores realistas en la imagen.

De forma predeterminada, cuando se importa un archivo RAW en Corel PHOTO-PAINT, el programa reflejará la configuración de cámara para efectuar el equilibrio de blanco. Esta configuración aparece como efecto preestablecido **Como se tomó** en el cuadro de lista **Equilibrio de blanco**. Si no está satisfecho con esta configuración, puede ajustar el equilibrio de blanco automáticamente eligiendo el efecto preestablecido **Automático**. También puede aplicar cualquiera de los siguientes efectos preestablecidos: **Luz del día**, **Nublado**, **Sombra**, **Tungsteno**, **Fluorescente** o **Flash**. Los efectos preestablecidos le permiten simular diferentes condiciones de iluminación.



Imagen RAW con equilibrio de blanco incorrecto (izquierda); la misma imagen con el equilibrio de blanco ajustado (derecha).

Además, puede usar la herramienta **Cuentagotas** para ajustar automáticamente el contraste en una imagen en función del punto blanco o gris que tome de muestra en la ventana de previsualización.

Si las opciones de **Equilibrio de blanco** no producen los resultados que desea, puede usar los siguientes controles para quitar matices de color:

- Deslizador **Temperatura**: le permite corregir matices de color mediante el ajuste del color de una imagen para compensar por las condiciones de iluminación existentes cuando se tomó la foto. Por ejemplo, para corregir un matiz de color amarillento causado por tomar una foto en el interior con una fuente de luz incandescente tenue, se puede mover el deslizador hacia la izquierda. Del mismo modo, para corregir un matiz de color azul producido por condiciones de luz intensa, puede mover el deslizador hacia la derecha.
- Deslizador **Tono**: le permite corregir matices de colores mediante el ajuste de verde o magenta en la imagen. Puede añadir verde moviendo el deslizador hacia la derecha, y magenta moviendo el deslizador hacia la izquierda. Si mueve el deslizador **Tono** después de utilizar el deslizador **Temperatura**, puede ajustar con precisión una imagen.

Ajustes de tonalidad

Puede utilizar los siguientes controles para ajustar el tono de archivos RAW.

- Deslizador **Saturación**: le permite ajustar la viveza de los colores. Por ejemplo, si mueve el deslizador hacia la derecha, puede aumentar la viveza del cielo azul de una imagen. Si mueve el deslizador hacia la izquierda, puede reducir la viveza de los colores.
- Deslizador **Exposición**: le permite compensar condiciones de iluminación en el momento que se tomó la foto. La exposición es la cantidad de luz que se deja caer en el sensor de una cámara digital. Los valores altos de exposición dan como resultado áreas que son completamente blancas (sin detalle); los valores bajos resultan en un aumento de sombras. Los valores de exposición (EV, del inglés, Exposure values) oscilan entre -3.0 y +3.0.
- Deslizador **Brillo**: le permite aclarar u oscurecer toda la imagen. Si solo desea oscurecer las áreas más oscuras de una imagen, debe utilizar el deslizador **Sombra**.
- Deslizador **Sombra**: le permite ajustar el brillo de las áreas más oscuras de una imagen sin afectar las áreas claras. Por ejemplo, una luz intensa detrás del sujeto de la foto (iluminación posterior) puede hacer que éste aparezca sombreado. Puede corregir la foto moviendo el deslizador **Sombras** hacia la derecha para iluminar las áreas oscuras y revelar más detalles.

Uso del histograma

Mientras aplica ajustes en la imagen, puede ver el rango tonal de la misma en el histograma para comprobar si se ha producido algún recorte de áreas de sombra o de resalte. El recorte (del inglés, clipping) en fotografía digital es el desplazamiento de píxeles de la imagen a

blanco (recorte de resaltes) o a negro (recorte de sombras). Las áreas de recorte de resaltes aparecen completamente blancas y no contienen detalle; las áreas de recorte de sombras aparecen completamente negras y no contienen detalle.

El botón en el lado izquierdo del histograma muestra un aviso si la imagen contiene recorte de sombras. El botón en el lado derecho del histograma muestra un aviso si la imagen contiene recorte de resaltes. También puede aplicar sombra al área de recorte en la ventana de previsualización.

Para ajustar el color y el tono de un archivo RAW

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Colocar**.
2. Seleccione uno o varios archivos RAW y haga clic en **Abrir** o **Colocar**.
3. Para quitar un matiz de color, seleccione la opción **Automático** en el cuadro de lista **Equilibrio de blanco**.
   Si no está satisfecho con el resultado, puede configurar el punto blanco con más precisión mediante la herramienta **Cuentagotas**  para tomar una muestra del color blanco o gris en su imagen.
4. Realice una o más acciones de la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Simular diferentes condiciones de iluminación	Seleccione una opción en el cuadro de lista **Equilibrio de blanco**.
Corregir el color de la imagen	Ajuste el deslizador **Temperatura** y luego perfeccione la corrección de color mediante el ajuste del deslizador **Tono**.
Hacer que los colores sean más o menos vívidos	Mueva el deslizador **Saturación** hacia la derecha para aumentar la cantidad de color de la imagen o hacia la izquierda para reducirla.
Ajustar la exposición	Mueva el deslizador **Exposición** hacia la izquierda para compensar por valores de exposición altos en la cámara o hacia la derecha para compensar por valores de exposición bajos.
Aclarar u oscurecer una imagen	Mueva el deslizador **Brillo** hacia la derecha para aclarar la imagen o hacia la izquierda para oscurecerla.
Ajustar el brillo en las áreas más oscuras de una imagen sin cambiar las áreas más claras	Mueva el deslizador **Sombra**.
Mostrar áreas de sombras recortadas	Haga clic en el botón a la izquierda del histograma.
Mostrar áreas de resaltes recortadas	Haga clic en el botón a la derecha del histograma.



Puede capturar la versión actual de la imagen haciendo clic en el botón **Crear instantánea**. Las miniaturas de las instantáneas aparecen en una ventana bajo la imagen. A cada instantánea se le asigna un número consecutivo y puede eliminarse haciendo clic en el botón de cierre de ventana en la esquina superior derecha de la barra de título de la instantánea.

Para cambiar el valor de color o tono en incrementos, puede hacer clic en el cuadro a la derecha de cada deslizador y presionar las teclas de flecha **Arriba** o **Abajo**.

Puede deshacer o rehacer la última corrección realizada haciendo clic en el botón **Deshacer** o **Rehacer**. Para deshacer todas las correcciones, haga clic en el botón **Restablecer original**.

Perfilar archivos de cámara RAW y reducir ruido

Puede perfilar archivos RAW para mejorar los bordes de la imagen.

Los archivos RAW pueden contener ruido luminoso (escala de grises) y ruido de color (croma) que es especialmente evidente en las áreas más oscuras de la imagen. El ruido luminoso es similar a un efecto de "nieve blanca", el ruido de color se muestra como píxeles aleatorios de diferentes colores esparcidos en áreas de la imagen. Puede reducir el ruido en archivos RAW para mejorar la calidad de imagen.



Antes (izquierda) y después (derecha) de reducir la cantidad de ruido en una imagen RAW.

Para perfilar un archivo RAW

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Colocar**.
2 Seleccione uno o varios archivos RAW y haga clic en **Abrir** o **Colocar**.
3 En el **Laboratorio de archivos RAW**, haga clic en la ficha **Detalle**.
4 Mueva el deslizador **Nitidez** para mejorar la definición de una imagen.

Para reducir el ruido en un archivo RAW

1 En el **Laboratorio de archivos RAW**, haga clic en la ficha **Detalle**.
2 Mueva cualquiera de los deslizadores siguientes hacia la derecha:
   - **Ruido de luminancia**: para reducir la cantidad de ruido de luminancia.
   - **Ruido de color**: para reducir la cantidad de ruido de color. Los valores altos pueden reducir la precisión del color en una imagen.

El ajuste de la configuración de ambos valores, **Ruido de luminancia** y **Ruido de color**, produce mejores resultados.

Previsualizar archivos RAW y obtener información de imagen

Al previsualizar archivos RAW de varias maneras, puede evaluar los ajustes de color y tono que realice. Por ejemplo, puede girar imágenes, aplicar panorámica a una nueva área, aumentar o reducir la imagen, y seleccionar el modo de visualización de la imagen procesada en la ventana de previsualización.

Puede obtener información acerca del modo de color, tamaño y resolución del archivo RAW. Además, puede obtener información acerca de la cámara y de la configuración de cámara utilizada cuando se tomó la foto.

Para previsualizar archivos RAW

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

2 Seleccione uno o varios archivos RAW y haga clic en **Abrir** o **Colocar**.

3 En el **Laboratorio de archivos RAW**, realice una de las tareas que aparecen en la siguiente tabla.

Para	Realice lo siguiente
Desplazarse a un área diferente de la imagen	Utilizando la herramienta **Mano**  , arrastre la imagen hasta que quede visible el área que le interese.
Aumentar y reducir	Haga clic en la ventana de previsualización con las herramientas **Aumentar**  o **Reducir**  . También puede aumentar (acercar) o reducir (alejar) la imagen usando el deslizador **Zoom**.
Mostrar una imagen ajustada a la ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Zoom para encajar**  .
Visualizar una imagen a tamaño real	Haga clic en el botón **100%**  .
Ver la imagen corregida en una única ventana de previsualización	Haga clic en el botón **Previsualización a pantalla completa**  .
Ver la imagen corregida en una ventana y la original en otra	Haga clic en el botón **Antes y después a pantalla completa**  .
Ver la imagen en una ventana con un separador entre la versión original y la corregida	Haga clic en el botón **Antes y después a pantalla dividida**  . Mueva el cursor sobre la línea de división discontinua y arrastre para mover el separador a otra área de la imagen.

Para obtener información acerca de un archivo RAW

- En **Laboratorio de archivos RAW**, haga clic en la ficha **Propiedades**. Podrá ver cualquiera de las propiedades disponibles para el archivo RAW seleccionado, tales como el espacio de color, el fabricante y el modelo de la cámara, la distancia focal, el tiempo de exposición y la velocidad ISO.



Formatos de archivo admitidos

El formato de archivo define el modo en que una aplicación almacena información en un archivo. Si quiere usar un archivo creado en una aplicación diferente de la que está utilizando, debe importarlo. De modo contrario, si genera un archivo en una aplicación y desea utilizarlo en otra, tiene que exportarlo a un formato de archivo distinto.

Cuando se le asigna nombre a un archivo, la aplicación le añade automáticamente una extensión que suele constar de tres caracteres (por ejemplo, **.cdr**, **.bmp**, **.tif** o **.eps**). Esta extensión de nombre de archivo permite al usuario y al sistema diferenciar entre archivos de distinto formato.

La siguiente lista incluye todos los formatos de archivo utilizados en esta aplicación. No todos los filtros de formato de archivo se instalan de forma predeterminada. Si no puede exportar o importar un archivo de la lista, necesita actualizar su instalación de CorelDRAW Graphics Suite. Si desea obtener más información, consulte la sección Modificar y reparar instalaciones

- "Adobe Illustrator (AI)" (página 548)
- "Mapa de bits de Windows (BMP)" (página 548)
- "Mapa de bits OS/2 (BMP)" (página 549)
- "Metarchivo de gráficos de PC (CGM)" (página 549)
- "CorelDRAW (CDR)" (página 550)
- "Intercambio de presentación de Corel (CMX)" (página 550)
- "Corel PHOTO-PAINT (CPT)" (página 550)
- "Recurso de cursor (CUR)" (página 551)
- "Formato Drawing Database de AutoCAD (DWG) y formato de intercambio de dibujos AutoCAD (DXF)" (página 551)
- "PostScript encapsulado (EPS)" (página 552)
- "PostScript (PS o PRN)" (página 554)
- "GIF" (página 554)
- "Formato de archivo de imagen de alta eficiencia (HEIF)" (página 555)
- "JPEG (JPG)" (página 556)
- "PaintBrush (PCX)" (página 556)
- "Archivo de trazador JPG (PLT)" (página 558)
- "Portable Network Graphics (PNG)" (página 558)
- "Adobe Photoshop (PSD)" (página 559)
- "Corel Painter (RIF)" (página 560)
- "TARGA (TGA)" (página 561)
- "TIFF" (página 562)
- "Google Web Picture (WEBP)" (página 562)
- "Gráfico de WordPerfect (WPG)" (página 565)

- "Formatos de archivo RAW" (página 565)
- "Otros formatos de archivo" (página 565)
- "Formatos recomendados para la importación de gráficos" (página 566)
- "Formatos recomendados para la exportación de gráficos" (página 566)

Adobe Illustrator (AI)

El formato de archivo Adobe Illustrator (AI) fue desarrollado por Adobe Systems Incorporated para las plataformas Windows y Macintosh. Es principalmente vectorial, aunque las últimas versiones admiten información de mapa de bits.

Para importar un archivo Adobe Illustrator

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Colocar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Haga clic en el nombre del archivo.
4. Haga clic en **Colocar**.
5. Haga clic en la ventana de imagen en la que desea importar el archivo.
6. En el cuadro de diálogo **Convertir a mapa de bits**, ajuste la anchura, altura, resolución, modo de color o cualquiera de las otras especificaciones.

Notas técnicas sobre Adobe Illustrator (AI)

Importación de un archivo AI

- Puede importar formatos de archivo AI hasta Adobe Illustrator CS4, esta última inclusive.
- Todos los objetos de tablas artísticas se colocan en una página debido a que Corel PHOTO-PAINT no admite varias páginas.

Mapa de bits de Windows (BMP)

El formato de archivo de mapa de bits de Windows (BMP) fue desarrollado como estándar para representar las imágenes gráficas como mapas de bits en el sistema operativo Windows.

Para importar un mapa de bits

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Colocar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **BMP - Mapa de bits de Windows (*.bmp; *.dib; *.rle)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Colocar**.

Para guardar un archivo con formato de mapa de bits

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Guardar como**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Elija **BMP - Mapa de bits Windows** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Guardar como**.
5. Haga clic en **Guardar**.

Notas técnicas sobre el formato BMP (mapa de bits de Windows)

Importación de un archivo BMP

- Puede importar archivos .BMP que cumplan las especificaciones BMP de Windows y OS/2.
- Los archivos BMP de Windows pueden ser en blanco y negro, 16 colores, en escala de grises, con paleta o color RGB (24 bits), y se imprimen según la profundidad de color seleccionada, en función de la impresora.
- Puede utilizarse la compresión RLE (Run-length encoding) en todos los mapas de bits, excepto los de color RGB (24 bits), y los mapas de bits en blanco y negro.
- La resolución varía entre 72 y 300 ppp y aumenta si se usan ajustes personalizados.
- El tamaño máximo de imagen es de 64 535 x 64 535 píxeles.

Exportación de un archivo BMP

- Debido a que las imágenes ráster como los mapas de bits se asignan a la página píxel a píxel, la resolución no aumenta. En lugar de eso, el mapa de bits tiene un aspecto dentado, con una aparente pérdida de resolución.

Mapa de bits OS/2 (BMP)

Este tipo de archivo de mapa de bits está diseñado para el sistema operativo OS/2. El tamaño de imagen máximo que puede utilizarse en el formato de archivo de mapa de bits OS/2 es de 64 535 x 64 535 píxeles. OS/2 utiliza compresión Run-length encoding (RLE).

Notas técnicas sobre mapas de bits OS/2 (BMP)

- Las aplicaciones Corel admiten la versión estándar 1.3 y la versión mejorada 2.0 o posteriores del formato de archivo de mapa de bits OS/2.
- Las aplicaciones de Corel admiten las siguientes profundidades de color al importar y exportar archivos BMP: blanco y negro de 1 bit, escala de 256 tonos de gris (8 bits), paleta de 16 colores (4 bits) y 256 colores (8 bits), y RGB de 24 bits.

Metarchivo de gráficos de PC (CGM)

CGM (Metarchivo de gráficos de PC) es un formato de metarchivo abierto e independiente de plataformas que se utiliza para almacenar e intercambiar gráficos bidimensionales. Admite color RGB. Los archivos CGM pueden contener gráficos vectoriales y mapas de bits, pero generalmente contienen uno de los dos tipos de gráfico, y raramente ambos.

Para importar un archivo CGM

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Colocar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Haga clic en el nombre del archivo.
4. Haga clic en **Colocar**.
5. Ajuste la profundidad, la altura, la resolución, el modo de color o realice cualquier otro ajuste.

Notas técnicas sobre el formato CGM (metarchivo de gráficos de PC)

- Se pueden importar archivos con formato de las versiones 1, 3 y 4 de CGM.
- El filtro CGM solo acepta marcadores admitidos por el formato de archivo CGM estándar. Se omiten los marcadores de uso privado.
- Si el archivo CGM contiene una fuente que no está en el sistema del usuario, el cuadro de diálogo Concordancia de fuentes Panose permite sustituirla con una disponible.

CorelDRAW (CDR)

Los archivos CorelDRAW (CDR) son principalmente dibujos de gráficos vectoriales. Los vectores definen una imagen como una lista de primitivas gráficas (rectángulos, líneas, texto, arcos y elipses). Los vectores se colocan punto por punto en la página, de forma que si se amplía o reduce el tamaño de un gráfico de vector, la imagen original no se distorsiona.

Se pueden crear y editar gráficos vectoriales en aplicaciones de diseño gráfico, tales como CorelDRAW, pero también se pueden editar este tipo de gráficos en aplicaciones de edición de imágenes, como Corel PHOTO-PAINT. En los programas de autoedición pueden utilizarse imágenes de vectores de varios formatos.

Para importar un archivo de CorelDRAW

1 Haga clic en**Archivo** ▸ **Colocar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Haga clic en el nombre del archivo.
4 Haga clic en **Colocar**.
5 Haga clic en la ventana de imagen.
6 Ajuste la anchura, la altura, la resolución, el modo de color o cualquiera de las otras especificaciones.

Notas técnicas sobre CorelDRAW (CDR)

- Los archivos Los archivos CorelDRAW importados se rasterizan.
- Los símbolos enlazados se convierten en símbolos internos.

Intercambio de presentación de Corel (CMX)

El formato de intercambio de presentación de Corel (CMX) es un formato de metarchivo que admite información de mapa de bits y de vectores, así como la gama completa de colores PANTONE, RGB y CMYK. Los archivos guardados en formato CMX pueden abrirse y editarse en otras aplicaciones de Corel.

Para importar un archivo de intercambio de presentación de Corel

1 Haga clic en**Archivo** ▸ **Colocar**.
2 Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3 Haga clic en el nombre del archivo.
4 Haga clic en **Colocar**.
5 Haga clic en la ventana de imagen.
6 Ajuste la anchura, la altura, la resolución, el modo de color o cualquiera de las otras especificaciones.

Notas técnicas sobre el formato de Intercambio de presentación Corel (CMX)

- Admite las siguientes versiones: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 y X6.
- Los archivos de Intercambio de presentación Corel (CMX) se importan como mapas de bits en Corel PHOTO-PAINT.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Los archivos guardados en formato de archivo CPT (Corel PHOTO-PAINT) son mapas de bits que representan las formas como píxeles distribuidos para formar una imagen. Cuando se guarda un gráfico en el formatoCorel PHOTO-PAINT, las máscaras, los objetos flotantes y las lentes se guardan junto con la imagen.

Para exportar Corel PHOTO-PAINT un archivo

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3. Seleccione **CPT - Imagen Corel PHOTO-PAINT** del cuadro de lista **Formato de archivo**.
4. Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Guardar como**.
5. Haga clic en **Exportar**.

Notas técnicas sobre Corel PHOTO-PAINT (CPT)

- Este filtro se encuentra disponible en CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT y Corel DESIGNER.
- Los archivos de Corel PHOTO-PAINT pueden ser imágenes en blanco y negro, escala de grises, con paleta, color CMYK (32 bits), color RGB (24 bits) o Lab.

Recurso de cursor (CUR)

El formato de archivo **CUR** (Recurso de cursor de Windows 3.x/NT) se utiliza para crear cursores para interfaces Windows 3.1, Windows NT y Windows 95. Admite elementos gráficos de cursor que se unan en punteros de Windows. Puede seleccionar un color para las máscaras transparentes e invertidas.

El tamaño de imagen máximo que puede utilizarse en el formato de archivo de recurso de cursor de Windows 3.x/NT es de 32 x 32 píxeles.

Notas técnicas sobre CUR (Recurso de cursor)

- Las aplicaciones Corel admiten las siguientes profundidades de color al importar archivos **.cur**: blanco y negro de 1 bit, 16 colores con paleta (4 bits) y 256 colores con paleta (8 bits).

Formato Drawing Database de AutoCAD (DWG) y formato de intercambio de dibujos AutoCAD (DXF)

Los archivos AutoCAD Drawing Database (DWG) son archivos de vectores que se usan como formato nativo en los dibujos de AutoCAD.

El formato de intercambio de dibujos (DXF) es una representación de datos etiquetada de la información que contiene un archivo de dibujo de AutoCAD. El formato de intercambio de dibujos es un formato de archivo nativo de AutoCAD. Se ha convertido en un estándar para el intercambio de dibujos CAD y puede usarse en muchas aplicaciones CAD. El formato de intercambio de dibujos está basado en vectores y acepta hasta 256 colores.

Para importar un archivo de Formato Drawing Database de AutoCAD (DWG) o Formato de intercambio de dibujos AutoCAD (DXF)

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Colocar**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **DWG - AutoCAD (*.dwg)** o **DXF - AutoCAD (*.dxf)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Colocar**.
6. Haga clic en la ventana de imagen.
7. Ajuste la anchura, la altura, la resolución, el modo de color o cualquiera de las otras especificaciones.

Si su sistema no tiene una fuente que esté incluida en el archivo que vaya a importar, aparecerá el cuadro de diálogo Concordancia de fuentes PANOSE, que le permitirá sustituir esa fuente por una similar.

Notas técnicas sobre el formato DXF (Data Inter chañe Format) de AutoCAD

- El programa admite archivos AutoCAD desde la versión R2.5 hasta la versión de 2018.

Importación de un archivo AutoCAD DXF

- Las páginas del espacio modelo se importan como páginas maestras.
- Las entidades sólidas y de trazado se rellenan.
- Los puntos se importan como elipses de tamaño mínimo.
- Los archivos exportados como "Solo entidades" pueden mostrarse de un modo inesperado en la aplicación de Corel debido a que no tienen información de cabecera.
- La justificación de entradas de texto quizás no se conserven, especialmente si se sustituyen las fuentes en los archivos importados. Para obtener los mejores resultados, evite la justificación de texto.
- Si el archivo DXF contiene una fuente que no está en el sistema del usuario, el cuadro de diálogo **Concordancia de fuentes PANOSE** permite sustituirla con una disponible.

Notas técnicas sobre el formato DWG (Drawing Database) de AutoCAD

- Corel PHOTO-PAINT puede importar AutoCAD desde la versión R2.5 hasta la de 2018.
- Si el archivo DWG contiene una fuente que no está en el PC del usuario, el cuadro de diálogo **Concordancia de fuentes PANOSE** permitirá sustituirla con una disponible.

PostScript encapsulado (EPS)

Los archivos EPS pueden contener texto, gráficos vectoriales y mapas de bits, y están diseñados para estar incluidos (encapsulados) en otros documentos. Al contrario de lo que ocurre con otros archivos PostScript, que pueden constar de varias páginas, un archivo EPS consta siempre de una sola página.

Los archivos EPS normalmente contienen una previsualización de imagen (encabezado) que le permite ver el contenido del archivo sin necesidad de utilizar un intérprete PostScript. Los archivos EPS que no tengan previsualización de imagen se muestran como una casilla gris en las aplicaciones de Corel.

Para importar un archivo PostScript encapsulado

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

   El comando **Archivo** ▸ **Colocar** permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo EPS como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **PS, EPS, PRN - PostScript (*.sp; *.eps; *.prn)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Colocar**.
6. Haga clic en **Aceptar**.
7. Haga clic en la ventana de imagen.
8. Ajuste la anchura, la altura, la resolución, el modo de color o cualquiera de las otras especificaciones.

Para guardar un archivo con formato PostScript encapsulado

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

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Seleccione **EPS - PostScript encapsulado** en el cuadro de lista **Formato de archivo**.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Guardar como** .
5 Haga clic en **Exportar**.
6 Ajuste las opciones de configuración apropiadas.

Para definir opciones generales de exportación

- En el cuadro de diálogo Exportar EPS, realice una o varias tareas de la siguiente tabla:

Para	Realice lo siguiente
Convertir colores directos	Active la casilla **Convertir colores directos a** y seleccione una opción del cuadro de lista.
Elegir un formato de archivo para previsualizar la imagen PostScript	Elija una de las opciones siguientes en el cuadro de lista **Tipo**: • **Ninguna** • **TIFF** • **WMF** Si selecciona el formato TIFF, elija también un modo de color y una resolución.
Elegir una opción de compatibilidad	En el cuadro de lista **Compatibilidad**, seleccione un nivel PostScript que sea compatible con la impresora o la aplicación con la que vaya a imprimir o reproducir el archivo.



Si opta por el formato TIFF de 8 bits para previsualizar las imágenes, puede hacer el fondo del mapa de bits transparente activando la casilla de verificación **Fondo transparente** del área **Previsualizar imagen**.

Para especificar opciones de recorte

1 Active la casilla **Recortar según**.
2 Active cualquiera de las opciones siguientes:
   - **Máscara**: permite guardar el contenido del área enmascarada en un archivo EPS.
   - **Trayecto de recorte**: permite guardar el contenido del trayecto activo o uno de los trayectos que aparecen en el cuadro de lista **MRU**.
3 En el cuadro **Suavidad**, escriba un valor para controlar la precisión con la que se representan los segmentos de trayecto curvos en un dispositivo de salida, como una impresora.

   Active la casilla de selección **Descartar datos de imagen fuera de la zona de recorte** para quitar de forma permanente las secciones de la imagen que se encuentran fuera de la máscara o el trayecto.

Notas técnicas sobre el formato PostScript encapsulado (EPS)

Importación de un archivo EPS

- En Corel PHOTO-PAINT, los archivos EPS se importan como mapas de bits.
- La información duotono se conserva únicamente en los archivos EPS creados con Corel PHOTO-PAINT. Cuando importa un archivo EPS duotono creado con CorelDRAW, éste se convierte a escala de grises.

Exportar un archivo EPS

- En las impresoras PostScript, los gráficos exportados al formato Encapsulated PostScript (EPS) se imprimirán desde otros programas exactamente igual que desde un programa de Corel.
- Una cabecera puede guardarse en formato de archivo TIFF (Tagged Image File Format) o con formato de metarchivo de Windows (WMF) en blanco y negro, escala de grises o color de 4 bits, y escala de grises o color de 8 bits. Puede definir la resolución de la cabecera entre 1 y 300 puntos por pulgada (ppp); la resolución predeterminada de la cabecera es 72 ppp. Si el programa en que va a importar el archivo EPS tiene un límite en cuanto al tamaño de cabecera de la imagen, puede recibir un mensaje de error que indique que el archivo es demasiado grande. Para reducir el tamaño del archivo, elija **Blanco y negro** en el cuadro **Modo** del cuadro de diálogo **Exportar EPS** y reduzca la resolución de la cabecera antes de exportarlo. La configuración sólo determina la resolución de cabecera y no tiene ningún efecto en la calidad de impresión del dibujo. Las cabeceras en color son útiles para visualizar archivos EPS. Si el programa en el que va a utilizar el archivo no admite cabeceras en color, pruebe a realizar la exportación con una cabecera monocroma. También puede exportar un archivo EPS sin cabecera.
- Además del gráfico, los archivos EPS exportados contienen un nombre de archivo, un nombre de programa y la fecha.

PostScript (PS o PRN)

Los archivos PostScript (PS) utilizan el lenguaje PostScript para describir el diseño de texto, gráficos vectoriales o mapas de bits para la impresión y visualización. Pueden constar de varias páginas.

Los archivos PostScript por lo general tienen la extensión de nombre de archivo **.sp**, pero también se pueden importar archivos PostScript que tengan la extensión **.prn**. Los archivos que tienen una extensión de nombre de archivo **.prn**, generalmente conocidos como archivos de impresora (PRN), contienen instrucciones sobre cómo debería imprimirse un archivo. Estos archivos le permiten volver a imprimir un documento incluso si la aplicación con la que se creó el mismo no está instalada en su sistema.

Puede asimismo importar archivos PostScript (EPS) encapsulados. Si desea obtener más información, consulte la sección "PostScript encapsulado (EPS)" en la página 552.

Para importar un archivo PostScript (PS o PRN)

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

   El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo PostScript como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
2. Haga clic en el nombre del archivo, y a continuación en **Colocar**.
3. Haga clic en **Aceptar**.
4. Haga clic en la ventana de imagen.
5. Ajuste la anchura, la altura, la resolución, el modo de color o cualquiera de las otras especificaciones.

Notas técnicas sobre PostScript (PS o PRN)

- No se pueden importar los archivos PostScript que contengan rellenos de malla con colores directos o las imágenes DeviceN.
- Los archivos PostScript se importan como mapas de bits.
- El texto de un archivo PostScript importado no es editable.
- Únicamente se admiten los archivos de impresora (PRN), archivos PS y archivos EPS con formato PostScript.

GIF

GIF es un formato basado en mapas de bits diseñado para su uso en Internet. Se trata de un formato altamente comprimido que permite minimizar el tiempo de transferencia de los archivos y que admite imágenes con un máximo de 256 colores. El formato GIF permite un tamaño máximo de imagen de 30 000 x 30 000 píxeles y utiliza la compresión LZW.

Con el formato GIF es posible almacenar varios mapas de bits en un archivo. Cuando se muestran rápidamente varias imágenes sucesivas, se trata de un archivo GIF animado. Si desea obtener más información, consulte la sección "Almacenar películas" en la página 486.

Las imágenes GIF con fondos transparente se usan a menudo en Internet. Si desea obtener más información, consulte la sección "Crear imágenes basadas en plantillas con colores y fondos transparentes" en la página 496.

Cuando se van a utilizar en Internet, también es posible guardar las imágenes en formato JPEG y PNG. Si desea publicar una imagen en Internet y no está seguro qué formato usar, consulte la sección "Elección de un formato de archivo compatible con Internet" en la página 491.

Para importar un archivo GIF

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

   El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo GIF como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
2. Haga clic en el nombre del archivo.
3. Haga clic en **Colocar**.
4. Haga clic en la ventana de imagen.

Para abrir un archivo GIF animado

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **GIF - Animación GIF (*.gif)** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Elija **Imagen completa** en el cuadro de lista situado debajo de la ventana de lista.
6. Haga clic en **Abrir**.



Si desea obtener más información sobre la apertura y reproducción de películas, consulte la sección "Abrir y reproducir películas" en la página 481.



Para abrir parte de una película, también puede elegir **Carga parcial** y escribir valores en los cuadros **De** y **A** del cuadro de diálogo **Cargar rango de película** para especificar el rango de fotogramas.

Notas técnicas sobre el formato GIF

- Los programas de Corel permiten importar las versiones 87A y 89A del formato de archivo GIF, pero sólo exportan a la versión 89A. La versión 87A admite características básicas y el entrelazado. La versión más reciente, 89A, contiene todas las características de 87A más la capacidad para utilizar colores transparentes e incluir comentarios y otros datos del archivo de imagen.
- Los programas de Corel admiten las siguientes profundidades de color al importar archivos GIF animados: blanco y negro (1 bit), 16 colores, escala de grises (8 bits) y paleta de 256 colores (8 bits).

Formato de archivo de imagen de alta eficiencia (HEIF)

El formato de archivo de imagen de alta eficiencia (HEIF) admite imágenes individuales, secuencias de imágenes, animación y metadatos de imágenes. Desarrollado por el Grupo de expertos en imágenes en movimiento (MPEG), este formato de archivo se basa en la compresión de vídeo de alta eficiencia (HEVC). En comparación con los archivos JPEG, los archivos HEIF tienen un tamaño de archivo menor sin renunciar a la calidad de imagen.

Puede importar o exportar archivos HEIF en Corel PHOTO-PAINT. Si desea obtener más información, consulte "Para colocar un archivo Lugar a la imagen activa" en la página 78.

También puede abrir archivos HEIF en Corel PHOTO-PAINT. Sin embargo, si desea editar un archivo HEIF, debe guardarlo en otro formato de archivo.

Notas técnicas para el formato HEIF

Importación de un archivo HEIF

- Los archivos HEIF tienen una extensión de archivo **.heif** o **.heic**.
- Cuando importa un archivo que contiene una secuencia de imágenes, solo se importa la imagen clave (maestra) de la secuencia.
- Los archivos HEIF que contienen animación no son compatibles.

JPEG (JPG)

JPEG es un formato estándar desarrollado por el Joint Photographic Experts Group. Por medio de técnicas de compresión superiores, este formato permite transferir archivos entre un amplio abanico de plataformas. El formato JPEG admite modos de color de escala de grises de 8 bits, RGB de 24 bits y CMYK de 32 bits.

El formato JPEG se usa con mucha frecuencia en Internet. Si desea obtener más información, consulte la sección "Elección de un formato de archivo compatible con Internet" en la página 491.

Para importar un archivo JPEG

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

   El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo JPEG como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
2. Haga clic en el nombre del archivo.
3. Haga clic en **Colocar**.
4. Haga clic en la ventana de imagen.



Puede arrastrar el cursor en la ventana de imagen para modificar el tamaño de la imagen.

Notas técnicas sobre el formato JPEG

- Los archivos JPEG pueden contener datos EXIF. Estos datos pueden afectar a la manera en la que se abren los archivos JPEG.

PaintBrush (PCX)

El formato de archivo PaintBrush (PCX) es un formato de mapa de bits originariamente desarrollado por ZSoft Corporation para el programa Paintbrush para PC.

Para importar un archivo PaintBrush

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

   El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo PCX como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Haga clic en **Colocar**.
4. Haga clic en la ventana de imagen.

Para exportar un archivo PaintBrush

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.
3 Seleccione **PCX - PaintBrush** en el cuadro de lista **Formato de archivo**.
4 Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5 Haga clic en **Exportar**.

Notas técnicas para PaintBrush (PCX)

Exportación de un archivo PCX

- Los mapas de bits pueden ser en blanco y negro, 16 colores, escala de grises (8 bits), Con paleta (8 bits) o color RGB (24 bits).
- Se admite la compresión RLE (Run-length encoding) y el tamaño de imagen máximo es de 64 535 x 64 535 píxeles.
- Estos archivos pueden contener uno, dos o cuatro planos de color.
- Este formato de archivo es compatible con CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.

Importación de un archivo PCX

- Los archivos PCX se pueden importar si cumplen las siguientes especificaciones de PCX: 2.5, 2.8 y 3.0.
- Los mapas de bits pueden ser en blanco y negro, 16 colores, escala de grises (8 bits), Con paleta (8 bits) o color RGB (24 bits).
- Se admite la compresión RLE y el tamaño de imagen máximo es de 64 535 x 64 535 píxeles.
- Estos archivos pueden contener uno, dos o cuatro planos de color. Los archivos con tres o más de cuatro planos de color no pueden importarse.

Formato Adobe Portable Document (PDF)

Adobe Portable Document Format (PDF) es un formato de archivo que permite conservar las características de formato, fuentes/tipos de letra, imágenes y gráficos de un archivo original. Con Adobe Reader y Adobe Acrobat, los usuarios de macOS, Windows y UNIX pueden ver, compartir e imprimir archivos PDF.

Puede guardar un archivo en formato PDF.

Notas técnicas sobre el formato Adobe Portable Document Format (PDF)

Publicación de un archivo PDF

- Los modelos 3D incorporados se exportan como objetos 3D interactivos incorporados. Si un documento contiene un modelo 3D, haga clic en **Configuración** en el cuadro de diálogo **Publicar como PDF** y seleccione **Acrobat 9.0** o una versión posterior del cuadro de lista **Compatibilidad** para asegurarse de que el modelo 3D es interactivo en lectores de PDF.
- Los canales de color creados en Corel PHOTO-PAINT se conservan.
- La transparencia aplicada al texto y a los gráficos se conserva.
- Los atributos de carácter de texto, entre ellos las funciones de OpenType, se conservan.
- Los espacios de color DeviceN pueden convertirse en colores de cuatricromía RGB o CMYK en el archivo importado, dependiendo de los contenidos del archivo.
- Las capas en archivos creados con Adobe Acrobat 6 o posterior se conservan.
- Los objetos Xform, encabezados y pies de página se convierten en símbolos.
- Los símbolos se conservan cuando los archivos PDF creados con las versiones 1.3 o posteriores se ven sometidos a round-tripping (sin pérdida de información).

Archivo de trazador JPG (PLT)

El formato de archivo de trazador HPGL (PLT), desarrollado por Hewlett Packard, es vectorial. Se utiliza en programas como AutoCAD para imprimir dibujos en trazadores. Otras aplicaciones Corel pueden interpretar un subconjunto del conjunto de comandos JPG y JPG/2. Este formato utiliza un factor de escala de 1.016 unidades de trazador por 1 pulgada.

Para importar un archivo de trazador JPG

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

El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo PLT como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.

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

3 Haga clic en el nombre del archivo.

4 Haga clic en **Colocar**.

5 Ajuste las opciones de configuración apropiadas.

6 Haga clic en **Aceptar**.

Notas técnicas sobre el formato de archivo trazador JPG (PLT)

Importación de un archivo PLT

- Las aplicaciones Corel admiten las versiones 1 y 2 de los formatos de archivo PLT, pero algunas funciones de la versión 2 no pueden utilizarse.
- Para importar imágenes que tengan un tamaño de página mayor que el máximo permitido en las aplicaciones Corel, active la opción **Escala** en el cuadro de diálogo **Opciones JPG**, que permite cambiar el tamaño de la imagen importada.
- El factor de resolución de curvas puede ajustarse en un valor entre 0,0001 y 25,40 mm. El valor especificado puede ser muy preciso, ya que se aceptan hasta ocho cifras decimales. Un ajuste de 0,0001 produce la máxima resolución, pero aumenta considerablemente el tamaño del archivo. Se recomienda una resolución curva de 0,102 mm.
- El formato de archivo PLT no contiene información de color. En lugar de esta información, se asocia números de pluma a los distintos objetos del archivo PLT. Al importar el archivo en un programa de Corel, a cada número de pluma se le asigna un color determinado. Para que los colores coincidan con los colores originales del gráfico, puede especificar el color que se asignará a una determinada pluma.
- Aunque la lista **Selección de pluma** contiene 256 plumas, no es posible asignarlas todas. Para cambiar las asignaciones de color, puede elegir la pluma y otro color en el cuadro de lista **Color de la pluma**. Al elegir **Colores personalizados** aparece un cuadro de diálogo de definición de color que permite definir un color personalizado de acuerdo con valores RGB.
- Para cambiar la anchura asignada a la pluma, elija la pluma y seleccione una anchura diferente en el cuadro de lista **Anchura**.
- Es posible asignar una pluma definida a la opción **Sin usar**. También puede sustituir la configuración actual de pluma de la biblioteca de plumas por la configuración guardada con anterioridad.
- Las aplicaciones de Corel admiten varios tipos de líneas de puntos, discontinuas y continuas del formato de archivo PLT. El número de patrón de una línea incluida en un archivo PLT se transforma en un patrón de tipo de línea.
- Si el archivo PLT contiene una fuente que no está en el sistema del usuario, el cuadro de diálogo **Concordancia de fuentes PANOSE** permite sustituirla con una disponible.

Portable Network Graphics (PNG)

El formato de archivo Portable Network Graphics (PNG) es un formato idóneo para el almacenamiento comprimido, compatible y sin pérdidas de mapas de bits. Ocupa un espacio en disco muy reducido y puede leerse e intercambiarse con facilidad entre sistemas. El formato Portable Network Graphics es un sustituto del formato GIF y también puede reemplazar muchos de los usos más habituales del formato TIFF.

El formato PNG está diseñado para operar de forma eficaz en visualización en línea; es decir, en Internet, y funciona de forma totalmente fluida con una opción de presentación progresiva. Algunos exploradores Web no admiten todos los formatos y funciones. Exporte las imágenes a formato Portable Network Graphics si desea utilizar fondos transparentes, entrelazado de imágenes, mapas de imagen o animación en páginas web.

Los gráficos exportados a formato Portable Network Graphics se convierten en mapas de bits que pueden emplearse en programas de autoedición y aplicaciones de Microsoft Office. También es posible editar gráficos PNG en programas de edición de imágenes, como Corel PHOTO-PAINT y Adobe Photoshop.

Se puede asimismo guardar imágenes en formato GIF y JPEG, para así poder utilizarlas en Internet. Si desea publicar una imagen en Internet, pero no está seguro por qué formato decantarse, consulte la sección "Elección de un formato de archivo compatible con Internet" en la página 491.

Para importar un archivo Portable Network Graphics

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

El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo PNG como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.

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

3 Haga clic en el nombre del archivo.

4 Haga clic en **Colocar**.

5 Haga clic en la ventana de imagen.



Puede arrastrar en la ventana de imagen para cambiar el tamaño de la imagen.

Notas técnicas sobre Portable Network Graphics (PNG)

- Puede importar archivos PNG (Portable Networks Graphics) en blanco y negro de 1 bit y a color de 24 bits. No se admiten los archivos en color de 48 bits.
- Se permite el uso de máscaras y color indexado, escala de grises e imágenes de color verdadero. No obstante, las máscaras no pueden almacenarse en archivos en blanco y negro de 1 bit o con paleta de 8 bits.
- Se admite la compresión LZ77 y el tamaño de imagen máximo es de 30 000 x 30 000 píxeles. Las profundidades de muestreo pueden variar entre 1 y 16 bits.
- El formato de archivo PNG también comprueba la integridad de todo el archivo y detecta los errores de transmisión comunes. El formato de archivo PNG puede almacenar datos de gamma y de cromaticidad para una mejor concordancia del color en distintas plataformas.

Adobe Photoshop (PSD)

El formato de archivo Adobe Photoshop (PSD) es el formato de mapa de bits nativo de Adobe Photoshop.

Para importar un archivo Adobe Photoshop

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

El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo PSD como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.

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

3 Haga clic en el nombre del archivo.

4 Haga clic en **Colocar**.

5 Haga clic en la ventana de imagen.

Para exportar un archivo Adobe Photoshop

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

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Seleccione **PSD - Adobe Photoshop** del cuadro de lista **Formato de archivo**.

4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Guardar como**.

5 Haga clic en **Exportar**.



Los objetos de Corel PHOTO-PAINT pueden conservarse como capas en formato de archivo PSD.



Si va a exportar un archivo en escala de grises de 16 bits o en RGB de 48 bits para usar en versiones CS o anteriores de Adobe Photoshop, elija **Sin comprimir** en el cuadro de lista **Tipo de compresión**. Las versiones CS o anteriores de Adobe Photoshop no admiten archivos en escala de grises de 16 bits o en el modo de color RGB de 48 bits.

Notas técnicas para Adobe Photoshop (PSD)

Importación de un archivo PSD

- El texto se importa como un objeto de texto, de modo que permanece editable.
- Se admiten las imágenes monocromas, escala de grises, duotono, RGB de 48 bits y CMYK de hasta 32 bits.
- Algunos efectos de capas no se pueden importar. (la capa de ajuste de mapa de gradiente se importa sin ruido, opacidad y tramado.)
- Las capas importadas que usan los modos de mezcla Color más oscuro y Color más claro se asignan a los modos de mezcla Si más oscuro y Si más claro, respectivamente. Si desea obtener más información acerca de las operaciones con modos de mezcla en Corel PHOTO-PAINT, consulte la sección "Modos de fusión" en la página 339.
- Los efectos de Filtro inteligente se importan como un objeto base apilado con efectos de filtro separados.
- La capa de ajuste Factor de brillo se asigna a la lente Factor de brillo.
- La capa de ajuste Blanco y negro se asigna a la lente Escala de grises.
- La capa de ajuste Mezclador de canales se asigna a las lente Mezclador de canales.
- La capa de ajuste de Mapa de gradiente se asigna a la lente Mapa de gradiente; sin embargo, no se admiten los ajustes de opacidad, tramado y ruido.
- La capa de ajuste Filtro fotográfico se asigna a la lente Filtro fotográfico.
- Se conservan los canales de color directo. No se admiten canales alfa con canales de color directo aplicados.
- Una máscara de capa a la que se le ha aplicado densidad se importa como una máscara de corte con la transparencia ajustada. Sin embargo, no puede modificar los ajustes de densidad de Corel PHOTO-PAINT.
- Una máscara de capa a la que se le ha aplicado fundido se importa como una máscara de corte con el fundido aplicado. Sin embargo, no puede modificar los ajustes de fundido de Corel PHOTO-PAINT.

Exportación de un archivo PSD

- El texto se exporta como un objeto de texto, de modo que continúa siendo editable.
- Este formato admite imágenes en blanco y negro de 1 bit, imágenes duotono, imágenes en escala de grises de 48 bits e imágenes en color CMYK de hasta 32 bits.
- Se admiten los objetos.
- Los canales de color de coma flotante de 32 bits se asignan a canales de 16 bits, los cuales no se pueden exportar como imágenes HDR (High Dynamic Range) de 32 bits.
- Los efectos de Filtro inteligente no se conservan al importar y no sustituyen al exportar.
- Se conserva la información del canal de color directo en el archivo exportado.

Corel Painter (RIF)

Los archivos Corel ® Painter® (RIF) importados conservan información como objetos flotantes, lo que hace que el archivo sea mucho mayor que unos archivos GIF o JPEG. Se pueden importar archivos de Corel Painter para ajustar y cambiar el tamaño de objetos flotantes.

Para importar un archivo Corel Painter

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

El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo RIF como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.

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

3 Haga clic en el nombre del archivo.

4 Haga clic en **Colocar**.

5 Haga clic en la ventana de imagen.

Notas técnicas sobre Corel Painter (RIF)

- Se conserva el perfil de color incorporado, pero puede modificarse tras importar el archivo.
- Si la imagen de Corel Painter incluye un fondo transparente, que en esta aplicación se denomina "lienzo", este se conserva.
- Las formas vectoriales no se conservan en el archivo importado.
- El texto y las anotaciones no se conservan.
- Las capas de mapas de bits se importan como objetos.
- Las capas de máscara se conservan con máscaras de recorte.
- Las capas de tinta líquida, acuarela digital y capas de complementos se importan como objetos RGB.
- Los mosaicos y teselados se importan como objetos RGB.
- La segmentación de imagen no se mantiene.

El

TARGA (TGA)

El formato gráfico TARGA (TGA) se utiliza para guardar mapas de bits. Admite varios sistemas de compresión y puede representar mapas de bits desde blanco y negro hasta color RGB. Puede abrir, importar o exportar archivos TGA en Corel PHOTO-PAINT.

Si desea obtener más información acerca de la apertura o importación de archivos, consulte las secciones "Abrir imágenes" en la página 77 o "Colocar (importar) archivos" en la página 78.

Para importar un archivo TARGA

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

El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo TARGA como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.

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

3 Haga clic en el nombre del archivo.

4 Haga clic en **Colocar**.

5 Haga clic en la ventana de imagen.

Para exportar un archivo TARGA

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

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Elija **TGA - Mapa de bits Targa** en el cuadro de lista **Formato de archivo**.

4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Guardar como**.

Para comprimir una imagen en la exportación, seleccione un tipo de compresión en el cuadro de lista **Tipo de compresión**.

5 Haga clic en **Exportar**.

6 Ajuste la anchura, la altura, la resolución, el modo de color o cualquiera de las otras especificaciones y haga clic en **Aceptar**.

7 Active una de las opciones siguientes:

- **No presionado**
- **Mejorada**



Las imágenes en blanco y negro no pueden guardarse como archivos TARGA.

Notas técnicas sobre el formato TARGA (TGA)

- Se admiten las siguientes características: imágenes de mapa de bits no comprimidas, imágenes RGB no comprimidas, imágenes de mapa de bits comprimidas con RLE (Run-length encoding), imágenes RGB comprimidas con RLE (tipos 1, 2, 9 y 10 según definición del Electronic Photography and Imaging Center de AT&T) y máscaras.
- El tipo de archivo que se genera depende del número de colores exportado. Por ejemplo, los archivos TARGA (TGA) en color de 24 bits se exportan como imágenes de mapa de bits RGB comprimidas con RLE.
- Puede importar desde archivos TGA en escala de grises de 8 bits hasta archivos en color RGB de 24 bits.
- Las máscaras no se guardan en los archivos en blanco y negro de 1 bit ni en los archivos con paleta de 8 bits.
- Se admite la compresión RLE y el tamaño de imagen máximo es de 64 535 x 64 535 píxeles.

TIFF

El formato de archivo Tagged Image File (TIFF) es un formato ráster diseñado como estándar. Casi todas las aplicaciones gráficas pueden leer y escribir archivos TIFF. TIFF admite varios modos de color y diferentes profundidades de bits.

Puede abrir o importar un archivos TIFF en Corel PHOTO-PAINT. Si desea obtener más información acerca de la apertura o importación de archivos, consulte las secciones "Abrir imágenes" en la página 77 o "Colocar (importar) archivos" en la página 78.

Para exportar un archivo TIFF

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

2 Localice la carpeta en la que desea almacenar el archivo.

3 Elija **TIF - Mapa de bits TIFF** en el cuadro de lista **Formato de archivo** .

4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de lista **Guardar como**.

5 Haga clic en **Exportar**.

Notas técnicas sobre TIFF

- Al importar un archivo TIFF que contiene varias páginas, puede seleccionar las páginas individuales que desea importar.
- Las máscaras no se exportan en los archivos en blanco y negro de 1 bit, en los de escala de grises de 16 bits ni en los de color RGB de 48 bits.
- Se pueden importar y exportar los archivos TIFF en blanco y negro, en color y en escala de grises que cumplan hasta la especificación 6.0 inclusive.
- Los archivos TIFF comprimidos con compresión JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 o LZW también se pueden importar. Sin embargo, puede observar que el tiempo de carga aumenta con estos archivos porque la aplicación debe descodificar la compresión.

Google Web Picture (WEBP)

Corel PHOTO-PAINT es compatible con el formato de archivo Google Web Picture (***.webp**). Este formato estándar abierto desarrollado por Google ofrece compresión con y sin pérdida para imágenes diseñadas para su uso en Internet.

Puede importar archivos WEBP en Corel PHOTO-PAINT o exportar archivos Corel PHOTO-PAINT al formato WEBP. Los archivos WEBP se importan de la misma forma que los demás tipos de archivos. Si desea obtener más información sobre la importación de archivos, consulte la sección "Colocar (importar) archivos" en la página 78. Cuando exporta un archivo al formato WEBP, puede elegir entre varios preestablecidos para adaptarlo a sus necesidades. También puede crear un nuevo preestablecido desde cero o editar cualquiera de los existentes y guardarlo como un preestablecido personalizado. Si desea obtener más información sobre la creación de preestablecidos, consulte la sección "Para guardar un preestablecido para la exportación de imágenes compatibles con Internet" en la página 496.

Puede elegir entre dos métodos de compresión: con pérdida y sin pérdida. Con la compresión sin pérdida, las imágenes no pierden calidad pero son más grandes. Con la compresión con pérdida, las imágenes son más pequeñas pero pierden calidad. Puede modificar el factor de compresión de los canales RGB en el ajuste **Calidad**. Cuando se utiliza el método con pérdida, un factor pequeño genera un archivo más pequeño con menor calidad. Un valor de 100 le permite obtener la mejor calidad. Con el método sin pérdida, el ajuste **Calidad** regula la compresión. Un factor pequeño permite una velocidad de codificación más rápida, pero genera un archivo más grande. Un valor de 100 permite lograr la máxima compresión RGB y generar archivos más pequeños.

También puede modificar la relación entre la velocidad de codificación, el tamaño de archivo y la calidad ajustando la **Relación de compresión**. Los valores más bajos generan archivos más grandes con una menor calidad de compresión y un tiempo de procesamiento más rápido. Los valores más altos generan archivos más pequeños con una mayor calidad de compresión y un tiempo de codificación más lento.

Puede conservar el fondo transparente de las imágenes con la exportación al formato de archivo WEBP.

Las imágenes se pueden cambiar de tamaño durante la exportación mediante los controles de **Transformación**.

Para importar un archivo WEBP

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

   El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir un archivo WEBP como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.
2. Elija la carpeta en la que está almacenado el archivo.
3. Seleccione **WEBP – Google Web Picture** en el cuadro de lista situado junto al cuadro **Nombre de archivo**.
4. Haga clic en el nombre del archivo.
5. Haga clic en **Colocar**.
6. Haga clic en la ventana de imagen.



La importación de archivos WEBP mantiene la transparencia.

Para exportar un archivo WEBP

1. Haga clic en **Archivo** ▸ **Exportar**.
2. Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3. Seleccione **WEBP – Google Web Picture** en el cuadro de lista **Guardar como tipo**.
4. Escriba un nombre en el cuadro de lista **Nombre de archivo**.
5. Haga clic en **Exportar**.
6. En la esquina superior derecha del cuadro de diálogo **WebP**, elija el preestablecido deseado en el cuadro de lista **Preestablecido**.

Preestablecido	Descripción
WEBP de baja calidad	En la codificación con pérdida, este preestablecido genera imágenes con un tamaño de archivo pequeño, con baja calidad de compresión RGB y un tiempo de conversión rápido.

Preestablecido	Descripción
WEBP de calidad media	En la codificación con pérdida, este preestablecido genera imágenes con una calidad y un tamaño de archivo medios y una compresión RGB moderada.
WEBP de alta calidad	En la codificación sin pérdida, este preestablecido genera imágenes con la máxima compresión RGB, un tamaño de archivo mayor y un tiempo de procesamiento lento.
Personalizado	Permite personalizar la configuración de la imagen
Original	Mantiene la configuración original de la imagen

7 Haga clic en **Aceptar**.

También es posible

Elegir un método de codificación	Active una de las opciones siguientes: • **Con pérdida** • **Sin pérdida**
Establecer el factor de compresión para los canales RGB	Seleccione una opción en el cuadro de lista **Calidad**. Los valores más bajos generan archivos más pequeños a expensas de la calidad de la imagen. Los valores más altos generan archivos más grandes con una calidad de imagen mayor.
Establecer la relación entre la velocidad de codificación, el tamaño de archivo y su calidad	Seleccione una opción en el cuadro de lista **Relación de compresión**. Los valores más bajos generan archivos más grandes con una menor calidad de compresión y un tiempo de procesamiento más rápido. Los valores más altos generan archivos más pequeños con una mayor calidad de compresión y un tiempo de codificación más lento.
Exportar una imagen con transparencia alfa	Active la casilla de verificación **Transparencia**.
Cambiar el tamaño de un archivo durante la exportación	Consulte la sección "Para cambiar el tamaño de una imagen al exportar una imagen compatible con Internet" en la página 493.
Establecer las opciones de previsualización en el cuadro de diálogo **Exportar a WEBP**	Consulte la sección "Para ajustar la previsualización de la exportación de imágenes" en la página 491.

Gráfico de WordPerfect (WPG)

El formato gráfico de Corel WordPerfect (WPG) es principalmente un formato de gráficos vectoriales, pero puede almacenar datos de mapas de bits y de vectores. Los archivos WPG pueden contener hasta 256 colores seleccionados en una paleta de más de 1 millón de colores.

Para importar un archivo gráfico de WordPerfect

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

El comando **Archivo** ▸ **Colocar** le permite colocar el archivo como un objeto en la imagen activa. Si desea abrir el archivo como una imagen, haga clic en **Archivo** ▸ **Abrir**.

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

3 Haga clic en el nombre del archivo.

4 Haga clic en **Colocar**.

5 Haga clic en la ventana de imagen.

Notas técnicas sobre el formato de gráfico de WordPerfect (WPG)

- No se admite el formato de texto de gráficos de tipo 2.

Formatos de archivo RAW

Un archivo RAW es un archivo de datos capturados por el sensor de imagen de una cámara digital de última generación. Los archivos RAW contienen mínimo procesamiento incorporado en la cámara, como zoom digital, y ofrecen un control total sobre la nitidez, contraste y saturación de las imágenes. Existen diferentes formatos de archivo RAW, así que este tipo de imágenes puede tener diferentes extensiones de archivo, tales como **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** o **.mrw**.

Puede importar archivos RAW directamente en Corel PHOTO-PAINT. Si desea obtener más información, consulte la sección "Usar archivos RAW" en la página 539.

Otros formatos de archivo

Corel PHOTO-PAINT también admite los formatos de archivo siguientes:

- Mapa de bits comprimido CALS (CAL): CALS Raster (CAL) consiste en un formato de mapa de bits utilizado principalmente para el almacenamiento de documentos con programas CAD de alta gama. Admite una profundidad de color monocromo (1 bit) y se utiliza como formato de intercambio de gráficos de datos para diseño asistido por PC y aplicaciones de diseño industrial, gráficos técnicos y procesamiento de imágenes.
- Corel ArtShow 5 (CPX): representa el formato nativo de los archivos Corel ArtShow 5. Puede incluir vectores y mapas de bits.
- CorelDRAW Compressed (CDX): el formato de archivo CDX consiste en un archivo de CorelDRAW comprimido.
- PostScript encapsulado (Desktop Color Separation): el formato de archivo DCS, desarrollado por QuarkXPress, constituye una extensión del formato de archivo PostScript encapsulado (EPS) estándar. Por lo general, el formato de archivo DCS se compone de cinco archivos. Cuatro de los cinco archivos contienen información sobre el color de alta resolución. Esta información se expresa en el formato CMYK (cian, magenta, amarillo y negro). El quinto archivo, considerado el archivo maestro, contiene una previsualización PICT del archivo DCS. El formato DCS admite canales de color directo.
- EXE: el formato EXE es un formato de recurso de mapa de bits de Windows 3.x/NT y puede almacenar un archivo ICO como un recurso de icono de Windows 3.x/NT.
- GIMP (XCF): XCF es el formato nativo de GIMP. Admite el uso de capas y otra información específica de GIMP.
- ICO: el formato ICO es un formato de recurso de icono de Windows 3.x/NT.
- Mapa de bits MacPaint (MAC): consiste en un formato de mapa de bits que utiliza las extensiones de nombre de archivo MAC, PNT y PIX. Representa el formato que utiliza el programa MacPaint incluido en el Macintosh 128. Solo admite dos colores y una paleta de patrones. Se utiliza principalmente con aplicaciones gráficas Macintosh para almacenar gráficos y clipart en blanco y negro. El tamaño máximo de imágenes MAC es de 720 x 576 píxeles.

- Archivo de relleno (FILL): se utiliza para guardar rellenos personalizados en Corel PHOTO-PAINT.
- PostScript interpretado (PS o PRN): PRN PostScript (PS o PRN) constituye un formato de metarchivo para impresoras PostScript. Está escrito en texto ANSI. El filtro de importación PostScript interpretado puede importar archivos PS, PRN y EPS.
- Mapa de bits SCITEX CT (SCT): el formato de archivo SCT se utiliza para importar imágenes en color de 32 bits y en escala de grises SCITEX. Los mapas de bits SCITEX se crean desde escáneres de gama alta. A continuación, los mapas de bits se procesan mediante registradoras fotográficas o programas de diseño de páginas de alto nivel para obtener un resultado final.
- Imagen XPixMap (XPM): el formato XPM se utiliza para los archivos de imágenes XPixMap.

Formatos recomendados para la importación de gráficos

La siguiente tabla muestra qué formato de archivo utilizar cuando pretenda importar gráficos de otras aplicaciones de gráficos o de otras fuentes.

Aplicación/Origen	Formato de importación recomendado
Adobe Photoshop	PSD
Corel Painter	RIF
Cámaras digitales	archivos RAW

Formatos recomendados para la exportación de gráficos

La siguiente tabla muestra los formatos de archivo recomendados para exportar a otras aplicaciones de gráficos o para Internet.

Aplicación /Salida.	Formato recomendado
Adobe Photoshop	PSD, TIF
Internet	JPG, GIF, PNG

Personalización y automatización

Personalizar Corel PHOTO-PAINT 569

Usar guiones para automatizar tareas 575



Personalizar Corel PHOTO-PAINT

Esta sección contiene los temas siguientes:

- "Seleccionar preferencias" (página 569)
- "Configurar GPU" (página 570)
- "Cambiar y restaurar valores predeterminados" (página 570)
- "Personalizar la barra de herramientas" (página 572)
- "Personalizar accesos directos de teclado" (página 571)
- "Personalizar filtros" (página 572)

Seleccionar preferencias

Dispone de las siguientes categorías de preferencias para ayudarle a adaptar la configuración a su flujo de trabajo.

- **Las preferencias de la aplicación** (menú de **Corel PHOTO-PAINT ▸ Preferencias ▸ Corel PHOTO-PAINT**) son específicas de Corel PHOTO-PAINT. Puede seleccionar el comportamiento de la aplicación en el arranque, personalizar los colores de la pantalla y ajustar la configuración de guardado automático y copias de seguridad. Otras preferencias de la aplicación se pueden aplicar al texto, a su bolígrafo digital, a las advertencias y a los plugins.
- **Preferencias de accesos directos** (menú de **Corel PHOTO-PAINT ▸ Preferencias ▸ Accesos directos**) le permite asignar accesos directos personalizados a los comandos de la aplicación.
- **Las preferencias globales** (menú de **Corel PHOTO-PAINT ▸ Preferencias ▸ Global**) afectan a todo el conjunto de aplicaciones. Puede escoger el idioma de la interfaz del usuario, ajustar la configuración de impresión y cambiar la ubicación para guardar contenidos como rellenos, fuentes y paletas de colores. También puede personalizar la lista de filtros de archivo activos.
- **Las preferencias de documento** (**Imagen ▸ Documento Preferencias**) se aplican al documento activo. Incluyen la configuración del tamaño de página, la regla y las líneas guía.

Además, puede acceder a las preferencias de administración de color para administrar los colores para pantalla e impresión. Si desea obtener más información, consulte la sección "Procedimientos iniciales con la administración de color" en la página 230.

Cada categoría de preferencias resulta accesible desde un menú diferente y abre una página específica en el cuadro de diálogo **Preferencias**. Si no puede encontrar el ajuste que necesita, puede cambiar a otra categoría con un solo clic.

Para cambiar a otra categoría de preferencias

- Haga clic en uno de los siguientes botones de la esquina superior derecha del cuadro de diálogo **Preferencias**:
  - Documento

- Corel PHOTO-PAINT
- Accesos directos
- Global

Configurar GPU

Si su sistema tiene varias unidades de procesamiento de gráficos (GPU) disponibles, puede seleccionar cuál utilizará CorelDRAW Graphics Suite para las diversas tareas de procesamiento.

CorelDRAW Graphics Suite utiliza aceleración de hardware de GPU en las siguientes áreas:

- **Visualización**: proporciona el encuadre de fluidos, el acercamiento y la representación de la pantalla
- **Efectos**: le permite aplicar efectos de mapa de bits como lentes, lo que proporciona mayor precisión y libertad de diseño
- **Estilos de arte**: estas configuraciones predefinidas utilizan la tecnología IA para modificar una imagen o un objeto, lo que produce una versión estilizada y, al mismo tiempo, conserva el contenido original
- **Remuestreo**: el sobremuestreo con IA se utiliza para ampliar las imágenes y los mapas de bits de los trazos, lo que resulta en bordes limpios, nitidez y detalles precisos
- **Eliminación de imperfecciones JPEG**: la avanzada tecnología de aprendizaje automático se utiliza para eliminar las imperfecciones de compresión JPEG, restaurando tanto el color como el detalle en las imágenes

Para configurar GPU

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
   De manera predeterminada, la asilla de verificación **Usar aceleración de hardware** está activada.
2. Elija una GPU en el cuadro de lista **Usar aceleración de hardware**.
3. Active o desactive las casillas de verificación correspondientes a las áreas de aceleración de hardware que desea activar o desactivar:
   - **Visualización**
   - **Efectos**
   - **Estilos artísticos**
   - **Remuestreo**
   - **Extracción de imperfecciones JPEG**

Si la GPU seleccionada no se usa normalmente para visualización, CorelDRAW Graphics Suite continuará utilizando la GPU designada por el sistema operativo a fin de mantener un rendimiento óptimo. La GPU seleccionada se utilizará para todas las demás opciones de aceleración de hardware.

Los cambios realizados en la configuración de GPU pueden requerir un reinicio de la aplicación.

Cambiar y restaurar valores predeterminados

Puede cambiar muchas de las opciones del espacio de trabajo predeterminado en los cuadros de diálogo **Preferencias**. Por ejemplo, es posible cambiar la configuración de arranque, o bien se puede modificar la unidad de medida predeterminada.

Si cree que la configuración cambiada ya no le resulta útil o no puede encontrar los controles fácilmente, puede restaurar la configuración predeterminada restaurando el espacio de trabajo.

Para restablecer el espacio de trabajo

1. Salga de la aplicación.
2. Reinicie la aplicación al mismo tiempo que mantiene presionada la tecla **Mayús**.



Al restaurar el espacio de trabajo se restauran las preferencias de aplicación, documento y herramientas predeterminadas. Las preferencias globales no se restauran porque no se almacenan en el espacio de trabajo.

Personalizar accesos directos de teclado

Aunque la aplicación incluye accesos directos de teclado preestablecidos, puede cambiarlos o añadir otros nuevos que se ajusten a su estilo de trabajo. Los accesos directos de teclado pueden eliminarse cuando dejan de ser necesarios.

También es posible exportar un listado de accesos directos de teclado al formato de archivo **CSV**, un formato delimitado por comas que se abre fácilmente con procesadores de textos u hojas de cálculo.

Al modificar los accesos directos de teclado, los cambios se almacenan en un archivo que recibe el nombre de tabla de teclas rápidas. La aplicación incluye las siguientes tablas de teclas rápidas que puede personalizar para adaptarlas a su estilo de trabajo:

- Lab de recorte: contiene teclas de acceso directo para usar el Lab de recorte
- Tabla principal: contiene todos los accesos directos que no estén relacionados con el texto.
- Presentación preliminar: contiene teclas de acceso directo para las opciones de presentación preliminar.
- Grabador inteligente: contiene las teclas de acceso directo para utilizar la herramienta Grabador inteligente.
- Tabla de edición de texto: contiene todos los accesos directos relacionados con el texto.

Para asignar un acceso directo de teclado a un comando

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Accesos directos**.
2. Elija una tabla de teclas de acceso directo en el cuadro de lista **Tabla de teclas de acceso directo**.
3. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Preferencias**, elija una categoría de comando (por ejemplo, **Archivo**).
4. Haga clic en un comando de la lista de comandos (por ejemplo, **Exportar**).
   El cuadro **Accesos directos actuales** muestra las teclas de acceso directo que están asignadas al comando seleccionado.
5. Haga clic en el cuadro **Nuevo acceso directo** y presione una combinación de teclas.
   Si la combinación de teclas ya está asignada a otro comando, dicho comando aparecerá en el área **Asignación actual**.
6. Haga clic en **Aceptar**.



Si el mismo acceso directo de teclado ya está asignado a otro comando, la segunda asignación sustituye a la primera. Si activa la casilla de verificación **Asignar e ir al conflicto** puede desplazarse automáticamente al comando cuyo acceso directo ha reasignado, para así poder asignarle otro nuevo.

Los accesos directos de teclado que utiliza el sistema operativo no se pueden asignar a los comandos de la aplicación.



Es posible visualizar todos los accesos directos de teclado existentes haciendo clic en **Ver todas**.

Puede sustituir los accesos directos personalizados por los predeterminados haciendo clic en **Restablecer predeterminados**.

Para eliminar un acceso directo de teclado

1. Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Accesos directos**.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo **Preferencias**, elija una categoría de comando (por ejemplo, **Archivo**).
3. Haga clic en un comando de la lista **Comandos** (por ejemplo, **Exportar**).
4. En el cuadro **Accesos directos actuales**, haga clic en un acceso directo.
5. Haga clic en **Eliminar**.

Para exportar una lista de accesos directos de teclado

1 Haga clic en el menú de **Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Accesos directos**.
2 Haga clic en **Ver todas**.
3 Haga clic en **Exportar a CSV**.
4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
5 Elija la carpeta en la que desea guardar el archivo.
6 Haga clic en **Guardar**.

Personalizar la barra de herramientas

Puede personalizar la barra de herramientas, que aparece en la parte superior de la ventana de la aplicación. Por ejemplo, puede escoger mostrar sólo los iconos de la barra de herramientas o sólo el texto en lugar de iconos, o iconos y textos a la vez.

Además, puede eliminar o añadir elementos a la barra de herramientas y puede reorganizar los elementos de la barra de herramientas.

Para personalizar la barra de herramientas

1 Haga clic con control en cualquier lugar de la barra de herramientas.
2 En el menú contextual, escoja cómo desea que aparezcan los elementos de la barra de herramientas:
   - **Icono y texto**
   - **Solo icono**
   - **Solo texto**
3 Escoja **Personalizar barra de herramientas** en el menú contextual y realice una de las siguientes acciones:
   - Arrastre los elementos que desee desde el panel a la barra de herramientas.
   - Arrastre los elementos que desea eliminar hacia fuera de la barra de herramientas.
   - Arrastre el espacio del panel hasta la barra de herramientas en el lugar en el que desee aumentar el espacio entre elementos.
4 Haga clic en **Listo**.



También puede personalizar la barra de herramientas haciendo clic en **Ver** ▸ **Personalizar barra de herramientas**.

Personalizar filtros

El uso de filtros permite convertir archivos de un formato a otro. Los filtros se clasifican en cuatro tipos: ráster, vector, animación y texto. La configuración de los filtros se puede personalizar añadiendo o quitando filtros, de forma que se carguen solo los necesarios. También se puede cambiar el orden de la lista de filtros y restablecer la configuración predeterminada de los filtros.

Para añadir un filtro

1 Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2 Haga clic en **Formatos de archivo**.
3 Haga clic en un tipo de filtro de la lista **Tipos de archivo disponibles**.
4 Haga clic en un filtro.
5 Haga clic en **Añadir**.

Para quitar un filtro

1 Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2 Haga clic en **Formatos de archivo**.
3 Haga clic en un filtro en la lista de **Filtros activos**.
4 Haga clic en **Quitar**.

Para cambiar el orden de la lista de filtros

1 Haga clic en **menú de Corel PHOTO-PAINT** ▸ **Preferencias** ▸ **Global**.
2 Haga clic en **Formatos de archivo**.
3 Haga clic en un filtro en la **lista de Filtros activos**.
4 Haga clic en una de las opciones siguientes:
   - **Subir**: coloca el filtro en una posición anterior de la lista.
   - **Bajar**: coloca el filtro en una posición posterior de la lista.



Puede restablecer la lista de **Filtros activos** a la configuración predeterminada haciendo clic en **Restablecer predeterminado**.

Corel PHOTO-PAINT™ 2025



Usar guiones para automatizar tareas

Corel PHOTO-PAINT permite usar guiones para acelerar tareas repetitivas, combinar varias acciones o acciones complejas y hacer más accesible una opción que utilice a menudo. Puede cargar guiones que usan JavaScript y puede crear guiones usando el idioma de programación de Corel SCRIPT.

El uso de un guion es similar al uso de una función de marcado rápido en un teléfono. En muchos teléfonos es posible asignar un número marcado frecuentemente a botón de marcado rápido; esto le permite marcar ese número presionando el botón de marcado rápido para así ahorrar tiempo. Un guion se comporta de forma similar; le permite establecer las acciones que desea repetir y reproducir el guion cada vez que tenga que realizar esas acciones para ahorrar tiempo.

Esta sección incluye los siguientes temas:

- "Guiones de JavaScript" (página 575)
- "Guiones de Corel" (página 576)

Guiones de JavaScript

Los guiones de JavaScript le permiten ahorrar tiempo mediante la automatización de series de tareas repetitivas.

El editor Guiones (**Archivo** ▶ **Guiones** ▶ **Guiones**) facilita el acceso a los guiones. Los guiones se organizan en módulos. Puede utilizar el inspector Guiones para cargar, reproducir, eliminar y cambiar el nombre de guiones.

Para realizar la acciones asociadas con un guion, ejecútelo.

Para cargar un guion

- En el inspector **Guiones**, haga clic en **Cargar** y seleccione un guion.

Para reproducir un guion

- En el inspector **Guiones**, haga clic en el guion deseado de la lista y después en el botón **Ejecutar** .

Para editar un guion

- En el inspector **Guiones**, haga clic en el guion deseado de la lista y después en el botón **Editar** .

Para cambiar el nombre de un guion

- En el inspector **Guiones**, haga clic en el nombre del guion dos veces y escriba el nuevo nombre.

Para eliminar un guion

- En el inspector **Guiones**, haga clic en el guion deseado de la lista y después en el botón **Eliminar** .

Guiones de Corel

Los guiones de Corel son pequeños programas que utilizan el lenguaje de programación Corel SCRIPT para automatizar tareas simples. Por ejemplo, si tiene una serie de imágenes que están subexpuestas, puede grabar los ajustes de corrección mientras los aplica a la primera fotografía. Luego puede reproducir la secuencia grabada en todas las demás fotografías para corregirlas simultáneamente.

Puede utilizar el inspector **Grabadora** para crear grabaciones, que podrá guardar como guiones para su uso posterior. También puede utilizar el inspector **Grabadora** para abrir, editar y ejecutar grabaciones y guiones.

Crear grabaciones y guiones

Puede grabar una secuencia de la mayoría de las operaciones de teclado, barra de herramientas, caja de herramientas, menú y ratón. A medida que graba el guión, las operaciones se convierten en comandos que aparecen en orden cronológico en una lista de comandos. Cada comando consiste en una palabra basada en el nombre de un menú y en el del comando apropiado de ese menú.

Algunas operaciones se convierten en parámetros incorporados al comando. Los parámetros se graban pero no se muestran en la lista de comandos. Por ejemplo, si elige un color de pintura y aplica una pincelada a la imagen, la selección de color no se muestra en la lista de comandos grabados; en su lugar, se graba como un parámetro del comando de herramienta de pintura.

Las siguientes operaciones y comandos no se pueden grabar en Corel PHOTO-PAINT:

- Personalización de barra de herramientas, teclado y menú
- Personalización de regla, cuadrícula y líneas guía
- Comandos de Windows y del menú Ayuda
- Cálculos de imagen y ensamblado de imágenes
- Operaciones de visualización, tales como la aplicación de zoom

Para que una grabación esté accesible en Corel PHOTO-PAINT una sesión posterior, debe guardarla como un guión. Los guiones que crea se pueden cargar y ejecutar en cualquier momento.

También puede guardar una lista de acciones de Deshacer como guión. Por ejemplo, si no grabó las acciones de un efecto que desea reproducir, puede guardar esas operaciones como guión utilizando la lista de Deshacer. Un guion creado a partir de la lista de Deshacer incluye todas las operaciones que realiza en una imagen; por esa razón, puede que necesite editar el guion para seleccionar los comandos apropiados.

Editar grabaciones y guiones

Puede editar una grabación o un guión insertando nuevos comandos, grabando sobre los existentes o eliminando comandos que ya no le interesan en el guión.

Reproducir grabaciones y guiones

Cuando ejecuta una grabación o un guión, los comandos grabados se aplican a la imagen activa. Solo puede ejecutar una grabación en la sesión actual de Corel PHOTO-PAINT. Si desea utilizar la grabación en otras sesiones de trabajo, debe guardarla como un guión. Antes de ejecutar una grabación o guión, asegúrese de que la imagen activa contiene todos los componentes necesarios para la ejecución correcta de los comandos grabados. Por ejemplo, si su guión comprende comandos específicos para objetos, no se podrá aplicar a una imagen que no tenga objetos.

Es posible aplicar un solo comando de una grabación o guión a una imagen. Esta función es útil cuando desea evaluar el resultado de un comando en particular antes de aplicar el resto de comandos en la grabación o guión a la imagen.

Puede aplicar uno o más guiones a una o más imágenes simultáneamente, lo cual se conoce como proceso en lote. Esta función le permite aplicar ajustes generales a varias imágenes, sin tener que abrir cada imagen y ejecutar cada guión por separado. Después del proceso en lote, las imágenes se pueden guardar en su formato de archivo original o en un formato de archivo diferente.

Para mostrar el inspector Grabadora

- Haga clic en **Ventana** ▸ **Inspectores** ▸ **Grabadora**.

Para crear una grabación o un guión

1. Haga clic en el botón **Nuevo** en el inspector **Grabadora**.
2. Haga clic en el botón **Grabar**.
3. Realice las acciones que desee grabar.
4. Haga clic en el botón **Detener**.

   La grabación se ha completado y puede ejecutar el guion en la sesión actual.

   Para guardar la grabación como guion para su uso en el futuro, haga clic en el botón **Guardar**, escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**, y elija dónde desea guardar el guion.



Si el primer comando en una grabación es guardar un documento, podrá restaurar la imagen original volviendo al primer comando de la grabación.

Para guardar la lista de Deshacer como un guión

1. Haga clic en **Ventanas** ▸ **Inspectores** ▸ **Historial**.
2. Haga clic en el botón **Guardar archivo de guión como** en el inspector **Historial**.
3. Escriba un nombre de archivo en el cuadro **Guardar como**.
4. Elija la carpeta en la que desee almacenar el guion.

Para abrir un guión

1. Haga clic en el botón **Abrir** en el inspector **Grabadora**.
2. Localice el guion.
3. Haga doble clic en el nombre del archivo de guión.

Para insertar comandos en una grabación o guión

1. Cree una grabación o abra un guión en el inspector **Grabadora**.
2. Haga clic en el botón **Insertar nuevo comando**.
3. Haga doble clic en el comando que desea que preceda a los comandos que va a insertar.
   El indicador de posición aparecerá al lado del comando seleccionado.
4. Haga clic en el botón **Grabar**.
5. Realice las acciones que desee insertar.
6. Haga clic en el botón **Detener**.

Para reemplazar comandos en una grabación o guion

1 Cree una grabación o abra un guión.
2 En el inspector **Grabadora**, haga doble clic en el primer comando de la secuencia de comandos que desea reemplazar.
El indicador de posición aparecerá al lado del comando seleccionado.
3 Haga clic en el botón **Grabar** .
4 Realice las nuevas operaciones.
5 Haga clic en el botón **Detener** .

Para eliminar un comando de una grabación o guion

1 Cree una grabación o abra un guión.
2 En el inspector **Grabadora**, haga clic en los comandos.
3 Haga clic en el botón **Eliminar comando(s) seleccionado(s)** .

Si elimina comandos de un guion, debe guardar el guion antes de cerrarlo para guardar los cambios.

Para ejecutar una grabación o un guión

1 Cree una grabación o abra un guión.
2 Haga clic en el botón **Reproducir** en el inspector **Grabadora**.

También es posible

Ejecutar un solo comando	Haga doble clic en el nombre del comando que desea reproducir. (El indicador de posición se muestra al lado del comando que haya elegido.) Haga clic en el botón **Avanzar** .
Desplazarse al primer comando	Haga clic en el botón **Rebobinar** .
Desplazarse al último comando	Haga clic en el botón **Avance rápido** .

Para ejecutar guiones en varias imágenes

1 Haga clic en **Archivo** ▸ **Proceso en lote**.
2 Haga clic en **Añadir archivo**.
3 Localice las imágenes que desee editar.
4 Haga clic con Comando en las imágenes y seleccione **Abrir**.
5 En el cuadro de diálogo **Proceso en lote**, haga clic en **Añadir guión**.
6 En el cuadro de diálogo **Cargar guion**, localice los guiones que desea reproducir.
7 Haga clic con Comando en los guiones y seleccione **Abrir**.
8 Elija una opción del cuadro de lista **Al terminar**.

Para guardar los archivos en una carpeta específica, haga clic en **Examinar** y busque la carpeta apropiada.

9 Haga clic en **Reproducir**.



Si elige **No guardar** en el cuadro de lista **Al terminar**, podrá ver los resultados antes de sobrescribir la imagen original.

Reference

Corel PHOTO-PAINT para usuarios de Adobe Photoshop 583

Glosario..... 587



Corel PHOTO-PAINT para usuarios de Adobe Photoshop

Adobe Photoshop y Corel PHOTO-PAINT tienen muchas similitudes, lo cual le facilita pasar de una aplicación a la otra. Aunque comparten las capacidades básicas de diseño y dibujo, Adobe Photoshop y Corel PHOTO-PAINT se diferencian en cuanto a la terminología utilizada y las herramientas. El conocimiento de estas diferencias le facilitará la transición a Corel PHOTO-PAINT.

En esta sección se familiarizará con lo siguiente:

- "Comparar la terminología" (página 583)
- "Comparar las herramientas" (página 584)

Comparar la terminología

Los términos y conceptos de Adobe Photoshop y Corel PHOTO-PAINT son diferentes en algunas funciones. A continuación, se incluye una lista con los términos de Adobe Photoshop y sus equivalentes en Corel PHOTO-PAINT.

Término de Adobe Photoshop	Término de Corel PHOTO-PAINT
Acciones	Guiones/macros
Capas de ajuste	Lente
Animaciones	Películas
Modo de mapa de bits	Modo de color blanco y negro
Modos de mezcla	Modos de fusión
Lienzo	Tamaño del papel
Filtro extraer	Laboratorio de Recortar/extraer

Término de Adobe Photoshop	Término de Corel PHOTO-PAINT
Guías	Líneas guía
Modo de color indexado	Modo de color con paleta
Capas de máscara	Máscaras de corte
Capas	Objetos
Opciones de capa	Propiedades de objeto
Máscaras	Áreas protegidas de una máscara
Paneles	Inspectores
Fusión de imagen	Ensamblado de imágenes
Selecciones	Áreas editable de una máscara
Instantáneas	Puntos de verificación

Comparar las herramientas

En la tabla siguiente se enumeran las herramientas de Adobe Photoshop y las correspondientes de Corel PHOTO-PAINT. Muchas de las herramientas permiten obtener el mismo resultado pero funcionan de forma diferente.

Herramienta de Adobe Photoshop	Herramienta de Corel PHOTO-PAINT
Panel Acciones	Inspector **Grabadora**.
Herramienta Desenfoque	Efectos especiales de **desenfoque**. Consulte la sección "Desenfoque" en la página 370. Herramienta **Efecto**  Consulte la sección "Para difuminar, manchar o mezclar los colores de una imagen" en la página 157.
Herramienta Oscurecer	**Herramienta Aclarar/Oscurecer**  . Consulte la sección "Para ajustar el color y el tono de la imagen mediante efectos de pincelada" en la página 182.
Herramienta Sello de clonar	Herramienta **Clonar**  . Consulte la sección "Para clonar un objeto o un área de la imagen" en la página 150.

Herramienta de Adobe Photoshop	Herramienta de Corel PHOTO-PAINT
Herramienta Aclarar	**Herramienta Aclarar/Oscurecer**  . Consulte la sección "Para ajustar el color y el tono de la imagen mediante efectos de pincelada" en la página 182.
Herramienta Selección elíptica	**Herramienta Máscara elipse**  . Consulte la sección "Para definir un área editable rectangular o elíptica" en la página 278.
Galería de filtros	Menú **Efectos**. Consulte la sección "Operaciones con efectos especiales" en la página 343.
Herramienta Pluma libre	Herramienta **Trazado**  . Consulte la sección "Para dibujar un trayecto a mano alzada" en la página 303.
Herramienta Gradiente	Herramienta **Relleno interactivo**  . Consulte la sección "Para aplicar un relleno degradado de forma interactiva" en la página 248.
Herramienta Pincel de mejora	Herramienta **Pincel de retoque**  . Consulte la sección "Para quitar las imperfecciones de una imagen mezclando la textura y el color" en la página 147.
Panel Historial	Inspector **Historial**. Consulte la sección "Para deshacer o rehacer acciones" en la página 96.
Herramienta Lazo	Herramienta **Máscara de mano alzada**  . Consulte la sección "Para definir un área editable por medio de la herramienta Máscara mano alzada" en la página 279.
Herramienta Varita mágica	Herramienta **Máscara varita mágica**  . Consulte la sección "Para definir un área editable de color uniforme" en la página 283.
Herramienta Lazo magnético	**Herramienta Máscara magnética**  . Consulte la sección "Para definir un área editable rodeada de un color uniforme" en la página 284.
Herramienta Mover	Herramienta **Selección**  . Consulte la sección "Para seleccionar objetos" en la página 415.
Herramienta Bote de pintura	Herramienta **Relleno**  . Consulte la sección "Para aplicar un relleno uniforme" en la página 243.

Herramienta de Adobe Photoshop	Herramienta de Corel PHOTO-PAINT
Herramienta Sello de motivo	Herramienta **Diseminador de imágenes**  . Consulte la sección "Para diseminar imágenes" en la página 329.
Herramienta Pluma	Herramienta **Trazado**  . Consulte la sección "Crear trayectos" en la página 301.
Herramienta Lazo poligonal	Herramienta **Máscara de mano alzada**  . Consulte la sección "Para definir un área editable por medio de la herramienta Máscara mano alzada" en la página 279. Herramienta **Trazado**  . Consulte la sección "Para dibujar un trayecto Bézier" en la página 302.
Herramienta Selección rápida	Herramienta **Máscara de selección inteligente**  . Consulte la sección "Para definir una zona editable basada en el borde de una forma o área" en la página 281.
Herramienta Selección rectangular	Herramienta **Máscara rectángulo**  . Consulte la sección "Para definir un área editable rectangular o elíptica" en la página 278.
Herramienta Selección de una columna	Herramienta **Máscara rectángulo**  . Consulte la sección "Para definir un área editable rectangular o elíptica" en la página 278.
Herramienta Selección de una fila	Herramienta **Máscara rectángulo**  . Consulte la sección "Para definir un área editable rectangular o elíptica" en la página 278.
Herramienta Texto	Herramienta **Texto** . Consulte la sección "Para añadir texto" en la página 446.



Glosario

Glosario

A B C D E F G H I J L M N O P R S T U W Z

A

ajuste (trayecto)

Control disponible al crear un trayecto a partir de un recuadro de máscara. Los valores de ajuste están comprendidos entre 1 y 10, y determinan la similitud de la forma del trayecto con la del recuadro. Cuanto más alto sea el valor, mayor similitud tendrá el nuevo trayecto con el recuadro y más nodos tendrá que un trayecto con un valor de ajuste menor.

alisado

Método para suavizar los bordes curvos y diagonales de las imágenes. Los píxeles intermedios de estos bordes se rellenan para suavizar la transición entre los bordes y la zona circundante.

archivo de animación

Archivo que admite imágenes en movimiento; por ejemplo, GIF animado y QuickTime (MOV).

área de arrastre

Área de una barra de comandos que puede arrastrarse. Arrastrar dicha área desplaza la barra, mientras que arrastrar cualquier otra parte de la barra no tiene efecto alguno. La situación del área de arrastre depende del sistema operativo utilizado, de la orientación de la barra y de si ésta está acoplada o no. Las barras de comandos con áreas de arrastre incluyen las barras de herramientas, la caja de herramientas y la Barra de propiedades.

área editable flotante

Área editable que "flota" sobre una imagen y que puede moverse y modificarse sin afectar a los píxeles que queden debajo.

área editable

Área editable (selección) que permite aplicar pintura y efectos a píxeles subyacentes.

Véase también área protegida y máscara.

área protegida

Área que impide aplicar pintura y efectos a los píxeles subyacentes.

Véase también máscara y área editable.

áreas de baja frecuencia

Áreas uniformes de una imagen en las que se producen cambios de forma gradual. Es decir, áreas donde no hay bordes ni ruido.

B

brillo

Cantidad de luz transmitida o reflejada por un píxel dado. En el modo de color HSB, el brillo es una medida de la cantidad de blanco en un color determinado. Por ejemplo, un valor de brillo de 0 crea negro (o sombra en las fotografías) y un valor de brillo de 255 crea blanco (o resalte en las fotografías).

C

caja delimitadora

Recuadro invisible señalado por los ocho tiradores de selección que rodean un objeto seleccionado.

calado

Término del campo de la impresión que denota un área de la que se han eliminado los colores subyacentes para imprimir únicamente los colores superiores. Por ejemplo, si imprime un círculo pequeño sobre un círculo grande, el área bajo el círculo pequeño no se imprime. Esto asegura que el color utilizado para el círculo pequeño sea fiel al original, en lugar de solaparse y mezclarse con el color utilizado para el círculo grande.

canal alpha

Almacenamiento temporal para las máscaras. Si guarda una máscara en un canal alpha, puede volver a acceder a ella y utilizarla en la imagen tantas veces como quiera. Puede guardar los canales alpha en archivos o cargar un canal previamente guardado en la imagen activa.

canal de color

Versión de 8 bits en escala de grises de una imagen. Cada canal representa un nivel de color de la imagen; por ejemplo, RGB tiene tres canales de color, mientras que CMYK tiene cuatro. Cuando se imprimen conjuntamente todos los canales, se produce el rango de colores completo de la imagen.

Véase también RGB y CMYK.

canal

Imagen en escala de grises de 8 bits que almacena información de color o de máscara para otra imagen. Existen dos tipos de canales: color y máscara. Las imágenes cuentan con un canal de color por cada componente del modelo de color en que se basan. Además algunas imágenes utilizan canales de color directo. draw/ravetexto artístico Los canales de máscara (alpha) almacenan máscaras creadas para las imágenes y se pueden guardar con estas en formatos que admiten información de máscara, como Corel PHOTO-PAINT (CPT).

capa

Plano transparente en el que se pueden situar objetos en un dibujo.

CERN

CERN (Conseil Europeén pour la Recherche Nucléaire) es el laboratorio científico en el que se desarrolló la World Wide Web. CERN también es uno de los sistemas de servidores de World Wide Web. Póngase en contacto con el administrador del servidor para comprobar qué sistema utiliza su servidor.

clipart

Imágenes ya preparadas que pueden importarse en las aplicaciones Corel y editarse si así se desea.

CMY

Modelo de color compuesto de cian (C), magenta (M) y amarillo (Y). Este modo se utiliza en la impresión de tres colores.

CMYK

Modelo de color compuesto de cian (C), magenta (M), amarillo (Y) y negro (K). La impresión CMYK produce negros totales y un amplio rango tonal. En el modo de color CMYK, los valores de color se expresan como porcentajes; por lo tanto, un valor de 100 para una tinta significa que se aplica totalmente saturada.

codificación

Determina el juego de caracteres de texto, lo que permite visualizar un texto correctamente en el idioma adecuado.

color de cuatricromía

En impresión comercial, aquellos colores que se producen a partir de una mezcla de cian, magenta, amarillo y negro. Es un concepto diferente al de color directo, que es un color de tinta uniforme, impreso de forma separada (se requiere una plancha de impresión para cada color directo).

color directo

En la impresión comercial, color sólido de tinta que se imprime de forma individual, con una plancha por cada color directo.

color inicial

Color del primer píxel sobre el que se hace clic al definir áreas editables y máscaras con las herramientas de máscara Lazo y Varita mágica. Este color lo utiliza el valor de tolerancia para definir la sensibilidad de la detección de color en las máscaras de color.

color verdadero

Término que se refiere al color digital RGB compuesto de 24 bits o de 16,7 millones de colores.

colores de cuatricromía PANTONE

Colores disponibles a través del sistema de colores de cuatricromía PANTONE, que se basa en el modelo de color CMYK.

con pérdida de calidad

Tipo de compresión de archivo que produce una degradación notable de la calidad de imagen.

concordancia de fuentes PANOSE

Función que permite elegir fuentes/tipos de letra de sustitución si se abre un archivo que contiene fuentes/tipos no disponibles en un sistema. La sustitución se puede aplicar sólo a la sesión actual o que sea permanente para que cuando guarde y vuelva a abrir el archivo, la nueva fuente se muestre automáticamente.

contraste

Diferencia de tono existente entre las áreas claras y oscuras de una imagen. Los valores de contraste altos indican una mayor diferencia entre dichas áreas, lo que significa que existe menos gradación entre ellas.

cuadrícula

Series de líneas en los sentidos horizontal y vertical y con espaciado regular que se emplean para facilitar el dibujo y la organización de los objetos.

cuadro de resaltado

Rectángulo con ocho tiradores que engloba una selección en una imagen.

cuadro de selección

Rectángulo invisible con ocho tiradores visibles que aparece alrededor de cualquier objeto que seleccione con la herramienta **Selección**.

cubista

Estilo de dibujo abstracto que enfatiza diversos aspectos del mismo objeto de forma simultánea y, generalmente, mediante cuadrados o cubos.

cursor de forma

Utiliza como cursor la forma y el tamaño de la plumilla de la herramienta actual.

D

desplazamiento

Mover un objeto en incrementos.

Véase también microdesplazamiento y superdesplazamiento.

destino

Marco o ventana del explorador Web en que se muestra una nueva página web.

DeviceN

Tipo de espacio de color y modelo de color de dispositivos. Este espacio de color consta de varios componentes, lo que permite definir el color con estándares distintos a tres (RGB) y cuatro (CMYK) componentes de color.

disco de intercambio

Espacio de la unidad de disco duro utilizado por las aplicaciones para incrementar artificialmente la cantidad de memoria disponible en el sistema.

duotono

Una imagen en el modo de color Duotono es una imagen de 8 bits en escala de grises que se ha mejorado mediante la utilización de uno a cuatro colores adicionales.

E

enlazar

Proceso de colocación de un objeto creado en una aplicación en un documento creado en otra aplicación. Un objeto enlazado permanece conectado con el archivo de origen correspondiente. Si desea cambiar un objeto enlazado en un archivo, deberá modificar el archivo de origen.

entrelazado

n las imágenes GIF, método que permite mostrar una imagen para Internet en pantalla con una resolución baja, de aspecto cuadriculado. A medida que se cargan los datos de la imagen, la calidad de la misma aumenta.

escala de grises

Modo de color que muestra imágenes empleando 256 tonos de gris. Cada color se define como un valor entre 0 y 255, donde 0 representa el color más oscuro (negro) y 255, el más claro (blanco). Las imágenes de escala de grises, especialmente las fotografías, se suelen llamar imágenes "en blanco y negro".

escáner

Dispositivo que convierte las imágenes de un papel, transparencia o película en información digital. Los escáneres producen mapas de bits o imágenes rasterizadas.

espaciado manual

Espacio entre los caracteres y el ajuste de dicho espacio. El espaciado manual suele utilizarse para acercar dos caracteres más de lo habitual, por ejemplo, WA, AW, TA o VA. Este espaciado facilita la lectura y las letras se muestran equilibradas y proporcionales, especialmente con tamaños grandes.

espacio de color

En la administración electrónica del color, representación virtual de un dispositivo o gama de colores de un modelo de color. Los límites y bordes del espacio de color del dispositivo se asignan mediante software de administración de color.

Véase también gama de color.

etapas de degradado

Tonalidades de color que crean el aspecto de un relleno degradado. Cuantas más etapas contenga un relleno, más suave será la transición desde el color inicial al color final.

EXIF (Exchangeable Image File, archivo de imagen intercambiable)

Formato de archivo que incorpora la información de cámaras digitales, como la fecha y hora en que se tomó una foto, la velocidad de obturación y el enfoque en imágenes JPEG.

exposición

Término del campo de la fotografía que se refiere a la cantidad de luz utilizada para crear una imagen. Si no se permite que una cantidad de luz suficiente interactúe con el sensor (en el caso de las cámaras digitales) o la película (en el de las cámaras tradicionales), la imagen se verá

demasiado oscura (subexpuesta). Si se permite que demasiada luz interactúe con el sensor o la película, la imagen se verá demasiado clara (sobrexpuesta).

extensión

En la impresión comercial, tipo de recorte creado extendiendo el objeto de primer plano hacia el objeto de fondo.

F

filtro

Aplicación que convierte información digital de un formato en otro.

fractal

Forma irregular generada por un patrón repetido. Los fractales pueden utilizarse para generar matemáticamente una imagen irregular y compleja siguiendo un patrón y sin tener que definir todos los componentes individuales de la imagen.

fuente

Juego de caracteres con un solo estilo (como cursiva), grosor (como negrita) y tamaño (como 10 puntos) de un diseño de letra único, como puede ser Times Roman.

fundido

Nivel de nitidez en los bordes de una sombra.

G

gama de color

Rango de colores que un dispositivo puede producir o detectar. Por ejemplo, un monitor muestra una gama de color distinta a la de una impresora, por lo que es necesario administrar los colores desde las imágenes originales hasta el resultado final.

gaussiano

Tipo de distribución de píxeles que extiende la información de píxel hacia fuera utilizando curvas campaniformes en lugar de líneas rectas.

GIF

Formato de archivos gráficos diseñado para ocupar un espacio muy reducido en disco y facilitar su intercambio entre sistemas. Este formato se suele emplear para la publicación de imágenes de 256 colores o menos en Internet.

glifo (tipográfico)

Un glifo tipográfico se corresponde con un solo carácter de un tipo de letra.

gráfico vectorial

Imagen generada a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición y longitud de las líneas, así como la dirección en la que se dibujan. Los gráficos vectoriales se crean como conjuntos de líneas y no como patrones de puntos o píxeles individuales.

Véase también mapa de bits.

grupo

Conjunto de objetos que se comportan como una sola unidad. Las operaciones que se efectúan en un grupo se aplican por igual a cada uno de sus objetos.

H

hiperenlace

Enlace electrónico que proporciona acceso directo desde un punto de un documento a otro punto de ese u otro documento.

histograma

El histograma es un diagrama de barras horizontales que registra los valores de brillo de los píxeles de la imagen de mapa de bits en una escala de 0 (oscuro) a 255 (claro). La parte izquierda del histograma representa las sombras de una imagen, la central representa los medios tonos y la parte derecha representa los resaltes. La altura de los valores indica el número de píxeles que hay en cada nivel de brillo. Por ejemplo, un gran número de píxeles en sombra (parte izquierda del histograma) indica la presencia de detalle en las áreas oscuras de una imagen.

HSB (matiz, saturación, brillo)

Un modelo de color que define tres componentes: matiz, saturación y brillo. El matiz determina el color (amarillo, naranja, rojo, etc.), el brillo indica la intensidad percibida (color más claro o más oscuro) y la saturación define la profundidad del color (de apagado a intenso).

HTML

Lenguaje estándar para la creación de páginas en World Wide Web que se compone de etiquetas de marcado que definen la estructura y los componentes de un documento. Las etiquetas permiten marcar texto e integrar recursos (como imágenes, sonido, vídeo y animación) al crear una página web.

I

imagen allanada

Imagen en que los objetos se combinan con el fondo y ya no pueden editarse como objetos individuales.

imagen cambiante

Objeto o grupo de objetos interactivos que cambian de aspecto al hacer clic o situar el cursor sobre los mismos.

imagen de vídeo entrelazado

Las imágenes de vídeo entrelazado barren la pantalla en dos pasadas, dibujando las líneas de forma alternativa en cada pasada. Esto puede producir el parpadeo de la imagen.

imagen en escala de grises

Imagen que utiliza el modo de color Escala de grises y que puede mostrar hasta 256 tonos de gris, desde el blanco al negro. Las imágenes de escala de grises, especialmente las fotografías, se suelen llamar imágenes "en blanco y negro".

imagen rasterizada

Imagen constituida por píxeles. Al convertir los archivos de gráficos vectoriales en archivos de mapa de bits, se crean imágenes rasterizadas.

intensidad

La intensidad es una medida del brillo de los píxeles más luminosos de un mapa de bits en comparación con los medios tonos más oscuros y los píxeles oscuros. Un aumento de la intensidad eleva la viveza de los blancos sin que los tonos oscuros dejen de tener esa naturaleza.

interlineado

Espacio entre líneas de texto. El espaciado tiene importancia en la legibilidad y el aspecto.

J

JavaScript

Lenguaje de programación utilizado en Internet para añadir funciones interactivas a las páginas HTML.

JPEG 2000

Versión mejorada del formato de archivo JPEG que incorpora una mejor compresión y permite asociar información a la imagen así como asignar una tasa de compresión distinta a una zona de la imagen.

JPEG

Formato de las imágenes fotográficas comprimidas que ofrece compresión con alguna pérdida de calidad. Debido a su compresión (hasta de 20 a 1) y al pequeño tamaño de los archivos, las imágenes JPEG se emplean con gran profusión para la publicación en Internet.

L

Lab

Modelo de color que contiene un componente de luminancia (o claridad) (L) y dos componentes cromáticos: el "a" (de verde a rojo) y el "b" (de azul a amarillo).

lápiz gráfico

Dispositivo de pluma que se utiliza junto con una tableta y que permite dibujar pinceladas. Un lápiz gráfico sensible a la presión permite variar las pinceladas con cambios sutiles en la presión aplicada.

lente

Objeto que protege una imagen total o parcialmente al realizar correcciones de color y tonales. Es posible visualizar el efecto de una corrección a través de una lente sin que ello afecte a los píxeles subyacentes. Al mover una lente, la corrección se aplica a los píxeles de la nueva ubicación.

línea guía

Línea horizontal, vertical o inclinada que puede situarse en cualquier punto de la ventana de dibujo para facilitar la colocación de objetos.

luz ambiental

Iluminación de una habitación, incluidas las fuentes de luz natural y artificiales.

LZW

Técnica de compresión de archivos sin pérdida que da como resultado un tamaño de archivo más pequeño y mayor rapidez de procesamiento. La compresión LZW se utiliza habitualmente en archivos GIF y TIFF.

M

mapa de bits

Imagen formada por cuadrículas de píxeles o puntos.

Véase también gráfico vectorial.

mapa de imagen cliente/servidor

Tipo de mapa de imagen de uso poco frecuente que incluye código para mapas de imagen de tipo cliente y tipo servidor. Este tipo de mapa de imagen encomienda automáticamente al explorador Web del usuario el procesamiento del mapa de imagen. Si el explorador no admite el uso de mapas de imagen, el servidor utiliza el archivo de mapa externo para procesar la información. En la actualidad, la mayoría de exploradores Web admite su uso, por lo que son más frecuentes los mapas de imagen tipo cliente.

mapa de imagen de tipo servidor

Tipo de mapa de imagen de uso escaso que depende de un servidor para procesar la información del mapa de imagen. Requiere un archivo de mapa (*.map) aparte para el servidor web. En la actualidad, la mayoría de los exploradores Web puede procesar los mapas de imagen, por lo que son más frecuentes los de tipo cliente.

mapa de imagen tipo cliente

Este tipo habitual de mapa de imagen no depende del servidor para procesar la información del mapa.

mapa de imagen

Gráfico incluido en un documento HTML que contiene áreas con enlaces a lugares de la World Wide Web, a otros documentos HTML o a gráficos.

marca al agua

Pequeña cantidad de ruido aleatorio añadido al componente de luminancia de los píxeles que contiene información acerca de la imagen. Esta información no se altera con la edición, impresión y escaneo normales.

máscara de corte

Máscara que permite editar los niveles de transparencia de un objeto sin que ello afecte a sus píxeles. Puede cambiar los niveles de transparencia directamente en el objeto y, después, añadir la máscara de corte, o bien, añadir la máscara de corte antes de realizar los cambios.

máscara

Una máscara se aplica a una imagen durante la edición para definir áreas protegidas y áreas editables.

matiz de color

Matiz de color que a menudo se da en las fotografías como resultado de las condiciones de iluminación u otros factores. Por ejemplo, si se toma una fotografía en un interior con luz incandescente tenue puede dar como resultado un matiz de color amarillento, mientras que, si se toma una fotografía en el exterior con luz del sol, puede dar como resultado un matiz de color azulado.

matiz

Propiedad de un color que permite clasificarlo por su nombre. Azul, verde y rojo, por ejemplo, son distintos matices.

medios tonos

Imagen de tonos continuos convertida en una serie de puntos de diversos tamaños que representan distintos tonos.

microdesplazamiento

Mover un objeto en pequeños incrementos.

Véase también desplazamiento y superdesplazamiento.

miniatura

Versión pequeña y a baja resolución de una imagen o ilustración.

modelo de color sustractivo

Modelo de color como, por ejemplo, CMYK, en el que el color se crea al sustraer longitudes de onda de la luz reflejada en un objeto. Por ejemplo, una tinta de color aparece como azul si absorbe todos los colores excepto el azul.

modelo de color

Diagrama de color sencillo que define el rango de colores visualizado en un modo de color. RGB (rojo, verde, azul), CMY (cian, magenta, amarillo), CMYK (cian, magenta, amarillo, negro), HSB (matiz, saturación, brillo), HLS (matiz, luminosidad, saturación) y CIE L*a*b (Lab) son ejemplos de modelos de color.

modo de color blanco y negro

Modo de color de 1 bit que almacena las imágenes como dos colores uniformes, blanco y negro, sin degradados. Es un modo apropiado para dibujos lineales y gráficos sencillos. Para crear un efecto de fotografía en blanco y negro, puede utilizar el modo de color escala de grises.

Consulte también escala de grises.

modo de color con paleta

Modo de color de 8 bits que muestra las imágenes de un máximo de 256 colores. Puede convertir una imagen compleja al modo de color con paleta para reducir el tamaño del archivo y obtener un control más preciso sobre los colores utilizados en el proceso de conversión.

modo de color

Sistema que define el número y tipo de colores que forman una imagen. Blanco y negro, escala de grises, RGB, CMYK y con paleta son ejemplos de modos de color.

modo de fusión

Método de edición por el que la pintura, objeto o color de relleno seleccionado se combina con otros colores de la imagen.

modos de máscara

Modos de funcionamiento de las herramientas de máscara que es preciso elegir para poder crear o ajustar una máscara y su área editable. Existen cuatro modos de máscara: Normal, Aditivo, Sustractivo y XOR. El modo Normal (predeterminado) es el utilizado para seleccionar un área en una imagen. El modo Aditivo permite ampliar las zonas modificables mediante la selección de varias áreas dentro de la imagen. El modo Sustractivo permite reducir estas zonas eliminando áreas de una selección. Con el modo XOR pueden seleccionarse varias áreas en una imagen. Las zonas que queden superpuestas se excluyen de la zona editable y se añaden al área protegida.

mosaico

Ilustración decorativa realizada mediante la distribución de pequeñas piezas de distintos colores para formar dibujos o patrones.

mosaico

Técnica consistente en la repetición de una imagen pequeña sobre una superficie mayor. Los mosaicos se utilizan con frecuencia para crear un fondo de patrón destinado a páginas web.

muestra de color

Cuadrado de color sólido en una paleta de colores.

muestra

Uno de los elementos de color uniforme que se utilizan como muestra a la hora de seleccionar un color. Un folleto impreso de muestras se llama muestrario. Muestra hace también referencia a los colores de la paleta de colores.

multicanal

Modo de color que muestra imágenes empleando varios canales de color, cada uno con 256 matices de gris. Por ejemplo, si cambia una imagen de color RGB al modo de color Multicanal, los canales de color rojo [R], verde [G] y azul [B] se convierten en información de escala de grises que refleja los valores de colores de los píxeles en cada canal.

multitarea

Opción que puede mejorar el rendimiento de una aplicación optimizando el modo en que la CPU ejecuta las tareas.

N

NCSA (National Center for Supercomputing Applications)

NCSA es un sistema de servidor. Si crea un mapa de imagen para mostrarlo en Internet, necesita saber el sistema utilizado por el servidor, ya que los códigos de mapa de imagen pueden ser diferentes. Póngase en contacto con el administrador del servidor para comprobar qué sistema utiliza su servidor.

nodo de degradado

Punto cuadrado que representa cada color en la flecha de degradado de un relleno degradado y que sirve para cambiar los puntos inicial y final, los colores y los valores de transparencia del relleno.

nodos

Puntos cuadrados situados en el extremo de una línea o un segmento curvo. Puede alterar la forma de una línea o curva arrastrando uno o más de sus nodos.

NTSC (National Television Standards Committee)

Filtro de color de vídeo que se utiliza normalmente para definir la gama de color admitida por los televisores de Norteamérica.

nuevo muestreo

Proceso para cambiar la resolución y las dimensiones de un mapa de bits. Al aumentar la resolución, se aumenta el tamaño de la imagen, y al reducirla, se disminuye el tamaño. La repetición del muestreo con resolución fija permite mantener la resolución de la imagen añadiendo o sustrayendo píxeles al tiempo que se varía el tamaño de la imagen. La repetición del muestreo con resolución variable mantiene el mismo número de píxeles pero cambia el tamaño de la imagen, por lo que reduce o aumenta la resolución con respecto a la imagen original.

O

objeto (Corel PHOTO-PAINT)

Mapa de bits independiente que ocupa una capa sobre la imagen de fondo. Los cambios aplicados a los objetos no afectan a la imagen situada debajo.

objeto activo (Corel PHOTO-PAINT)

Objeto cuya miniatura tiene un borde rojo alrededor en la ventana acoplable **Administrador de objetos**.

objeto flotante

Mapa de bits que carece de fondo. Los objetos flotantes también se denominan objetos de foto o imágenes de recorte.

objeto principal

Objeto cuya forma se combina con los elementos de imagen de otro objeto, llamado objeto secundario. El conjunto de objeto secundario y objeto principal se denomina grupo de recorte. El objeto principal debe encontrarse en una capa inferior al objeto secundario.

objeto secundario

Objeto cuyos elementos de imagen se insertan en la forma de otro objeto, denominado objeto principal. El conjunto de objeto secundario y objeto principal se denomina grupo de recorte. El objeto secundario debe encontrarse en una capa superior al objeto principal.

opacidad

Cualidad de un objeto que dificulta ver a través de él. Si un objeto es opaco al 100 por ciento, no es posible ver nada a través del mismo. Los niveles de opacidad inferiores al 100 por ciento aumentan la transparencia de los objetos.

Véase también transparencia.

orden de apilamiento

Secuencia en la que se crean los objetos en la ventana de imagen. Este orden define la relación entre los objetos y, por tanto, el aspecto de la imagen. El primer objeto creado aparece al fondo y el último en primer plano.

P

página de códigos

Tabla del sistema operativo DOS o Windows que define el juego de caracteres ASCII o ANSI que debe utilizarse para mostrar texto. Para los distintos idiomas se utilizan distintos juegos de caracteres.

página de dibujo

Parte de la ventana de dibujo enmarcada por un rectángulo con una sombra.

PAL

Filtro de color de vídeo que se utiliza normalmente para definir la gama de color admitida por los televisores de Europa y Asia.

paleta de colores

Conjunto de colores sólidos entre los que puede elegir para rellenos y contornos.

panorámica (Corel PHOTO-PAINT)

Función que permite mover la imagen dentro de la ventana de imagen, normalmente cuando aquélla es mayor que su ventana. El cambio de panorámica afecta a la vista de la imagen de la misma forma que las barras de desplazamiento mueven la imagen hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha en la ventana de imagen. Al trabajar con niveles elevados de ampliación en que no se muestra toda la imagen, es posible desplazar rápidamente la panorámica para ver partes de la imagen antes ocultas.

patrón muaré

Efecto visual de curvas irradiadas que se crea por la superposición de dos patrones regulares. Por ejemplo, un patrón muaré puede ser consecuencia de solapar dos pantallas de medios tonos que varían en ángulo, espaciado de puntos y tamaño de punto. Los patrones muaré son el resultado no deseable de volver a tramar una imagen con una pantalla de medios tonos diferente o con la misma pero con un ángulo diferente al de la pantalla original.

perfil de color

Descripción de las capacidades y características de administración de los colores que posee un dispositivo.

píxel

Punto de color que constituye la parte más pequeña de un mapa de bits.

Véase también resolución.

pixelación

Tipo de distorsión por la que los píxeles individuales se pueden distinguir a simple vista, o por la que grupos de píxeles se muestran como bloques de colores. Las causas de la pixelación pueden ser una resolución inapropiada o unas dimensiones incorrectas de la imagen, o la aplicación intencionada de un efecto especial.

pluma sensible a la presión

Lápiz gráfico que puede utilizarse para acceder a comandos y dibujar imágenes. Para utilizarla con Corel PHOTO-PAINT, es preciso instalar la pluma sensible a la presión junto con una tableta sensible a la presión y sus correspondientes controladores.

PNG (Portable Network Graphics)

Formato de archivos gráficos diseñado para la visualización en línea. Este formato permite importar gráficos de color de 24 bits.

Portapapeles

Área que se utiliza para almacenar temporalmente información cortada o copiada. Esa información se almacena hasta que la sustituya otra que se corte o se copie al Portapapeles.

ppp (puntos por pulgada)

Medida de la resolución de una impresora en puntos por pulgada. Las impresoras láser de sobremesa suelen imprimir a 600 ppp. Las filmadoras imprimen a 1270 o 2540 ppp. Las impresoras que ofrecen mayor número de puntos por pulgada producen resultados más uniformes y nítidos. El término ppp también se utiliza para medir la resolución de un escáner y para indicar la resolución de un mapa de bits.

profundidad de bits

Número de bits binarios que define la tonalidad o color de cada uno de los píxeles que componen un mapa de bits. Por ejemplo, un píxel de una imagen en blanco y negro tiene una profundidad de 1 bit, ya que sólo puede ser blanco o negro. El número de valores de color que puede producir una profundidad de bits determinada es igual a 2 elevado a la profundidad de bits. Por ejemplo, una profundidad de bits de 1 bit produce dos valores de color ($2^1=2$), y una profundidad de bits de 2 bits, produce valores de 4 colores ($2^2 = 4$).

La profundidad de bits oscila entre 1 y 64 bits por píxel (bpp) y determina la profundidad de color de una imagen.

profundidad de color

El número máximo de colores que puede contener una imagen. La profundidad de color se determina por la profundidad de bits de una imagen y el monitor de la pantalla. Por ejemplo, una imagen GIF de 8 bits puede contener hasta 256 colores, mientras que una imagen JPEG de 24 bits puede contener unos 16 millones de colores. Una imagen GIF es un ejemplo de una imagen de 8 bits; una imagen JPEG es un ejemplo de una imagen de 24 bits.

progresivo

En imágenes JPEG, método con el que las imágenes aparecen en pantalla en su totalidad, pero con una resolución baja, de aspecto cuadriculado. A medida que se cargan los datos de la imagen, la calidad de la misma aumenta progresivamente.

proporción

Relación entre la anchura y la altura de una imagen (que se expresa matemáticamente como x:y). Por ejemplo, la proporción de una imagen de 640 x 480 píxeles es de 4:3.

punto blanco

Medida del blanco en un monitor en color que influye en cómo se muestran los resaltes y el contraste.

En la corrección de imágenes, el punto blanco determina el valor de brillo que se considera blanco en una imagen de mapa de bits. En Corel PHOTO-PAINT, puede establecer el punto blanco para mejorar el contraste de una imagen. Por ejemplo, si en el histograma de una imagen con una escala de brillos de 0 (oscura) a 255 (clara) se establece el punto blanco en 250, todos los píxeles con un valor superior a 250 se convierten a blanco.

punto negro

Un valor de brillo que se considera negro en una imagen de mapa de bits. En Corel PHOTO-PAINT, puede establecer el punto negro para mejorar el contraste de una imagen. Por ejemplo, si en el histograma de una imagen con una escala de brillos de 0 (oscura) a 255 (clara) se establece el punto negro en 5, todos los píxeles con un valor superior a 5 se convierten a negro.

puntos de control (Corel PHOTO-PAINT)

Puntos que se extienden desde un nodo a lo largo de una curva que se está modificando con la herramienta Forma. Estos puntos determinan el ángulo en el que la curva corta el nodo.

R

radio

Si se aplica a órbitas, establece la distancia entre el centro de la pincelada y las plumillas que se encuentran alrededor del centro de la pincelada al pintar con órbitas. Al aumentar su valor, se incrementa el tamaño de la pincelada.

Si se aplica al filtro Polvo y arañazos, establece el número de píxeles alrededor del área dañada que se utilizan para aplicar el filtro.

rango de corte

Porcentaje del rango de valores que no se muestra en la parte superior del eje vertical del histograma.

rango tonal

Distribución de píxeles de una imagen de mapa de bits, desde oscuros (un valor de cero, que indica que no hay claridad) a claros (un valor de 255, que indica un brillo total). Los píxeles situados en el primer tercio del rango se consideran sombras, los del medio se consideran medios tonos, y los píxeles del último tercio se consideran resaltes. Lo ideal es que los píxeles de una imagen estén distribuidos a lo largo de todo el rango tonal. Un histograma es una excelente herramienta para visualizar y evaluar el rango tonal de las imágenes.

recorte

Eliminar áreas no deseadas de una imagen sin afectar a la resolución de la parte que permanece.

recuadro

Contorno punteado que rodea un área editable o un objeto de una imagen. De forma predeterminada, los recuadros de objetos son azules y los recuadros de máscara son negros.

regla

Barra horizontal o vertical graduada utilizada para determinar el tamaño y la posición de los objetos. De forma predeterminada, las reglas se muestran a la izquierda, en la parte superior de la ventana de la aplicación; sin embargo, es posible ocultarlas o moverlas.

regulador

En la impresión comercial, forma de recorte en la que se extiende el objeto de fondo hacia el objeto en el primer plano.

relleno de mapa de bits

Relleno creado a partir de cualquier mapa de bits.

relleno de patrón

Un relleno consiste en una serie de imágenes u objetos vectoriales que se repiten.

relleno de textura

Relleno generado fractalmente que, de forma predeterminada, rellena un objeto o un área con una única imagen en lugar de con una serie de imágenes repetidas.

relleno degradado

Progresión suave entre dos o más colores aplicados a un área de una imagen que siguen un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado. Los rellenos degradados de dos colores tienen una progresión directa de un color a otro, mientras que los personalizados pueden tener una progresión de muchos colores.

relleno uniforme

Tipo de relleno utilizado para aplicar un único color uniforme a una imagen.

Véase también relleno.

relleno

Color, mapa de bits, gradación de colores o patrón que se aplica a un área de una imagen.

representación

Capturar una imagen bidimensional a partir de un modelo tridimensional.

resalte, sombra y medios tonos

Términos utilizados para describir el brillo de los píxeles en una imagen de mapa de bits. Los valores de brillo van de 0 (oscuro) a 255 (claro). Los píxeles situados en el primer tercio del rango se consideran sombras, los del medio se consideran medios tonos, y los píxeles del último tercio se consideran resaltes. Puede aclarar u oscurecer áreas específicas de una imagen ajustando los resaltes, sombras o medios tonos. Un histograma es una excelente herramienta para visualizar y evaluar los resaltes, sombras y medios tonos de las imágenes.

resolución

Cantidad de detalle que contiene un archivo de imagen o que puede producir un dispositivo de entrada, de salida o de visualización. La resolución se mide en puntos por pulgada (ppp). Las resoluciones bajas pueden producir un aspecto granulado; las altas pueden generar imágenes de mejor calidad pero los archivos son más grandes.

RGB

Modo de color que combina los tres colores de luz (rojo, verde y azul) en diversas intensidades para producir todos los demás colores. A cada canal de rojo, verde y azul se asigna un valor entre 0 y 255. Los monitores, los escáneres y el ojo humano utilizan RGB para producir o detectar el color.

round-tripping

Conversión de un documento guardado en un formato de archivo como Portable Document Format (PDF) en otro formato como Corel DESIGNER (DES) y guardado otra vez en el formato original.

ruido

En la edición de mapas de bits, el ruido hace referencia a la presencia de píxeles aleatorios en la superficie de un mapa de bits que recuerdan a las interferencias en un televisor.

S

sangría

Parte de la imagen impresa que sobrepasa el borde de la página. La sangría garantiza que la imagen final se sitúa correctamente en el borde del papel después de recortar y encuadernar.

saturación

La pureza o viveza de un color expresada como ausencia de blanco. Un color con un 100 por ciento de saturación no contiene blanco. Un color con 0 por ciento de saturación es un tono de gris.

segmento (trayecto)

Sección de un trayecto entre dos nodos consecutivos. Un trayecto es una serie de segmentos.

segmento

Línea o curva entre dos nodos de un objeto de curvas.

selección con recuadro

Método de selección de objetos o nodos arrastrando la herramienta **Selección** o **Forma** y rodeándolos con un recuadro (el contorno de puntos que aparece al arrastrar en sentido diagonal).

selección

Zona de una imagen, también llamada área editable, que no está protegida por una máscara y que, por lo tanto, está disponible para su modificación. La selección se puede modificar utilizando las herramientas de pintura y edición, efectos especiales y comandos.

sensibilidad del rango

Opción del modo de color con paleta que permite especificar un color que actúa como color destino de la conversión. Puede ajustar el color y su importancia en la conversión.

separaciones de color

En impresión comercial, es el proceso de división de los colores de una imagen compuesta para la producción de un cierto número de imágenes distintas en escala de grises, una por cada color primario presente en la imagen original. Para las imágenes CMYK, se deben realizar cuatro separaciones (una por cada uno de los colores cian, magenta, amarillo y negro).

símbolo

Objeto o grupo de objetos reutilizables. Un símbolo se define una vez y se puede hacer referencia a él muchas veces en una imagen.

sin pérdida de calidad

Tipo de compresión de archivo que mantiene la calidad de una imagen que ha sido comprimida y descomprimida.

sobreimpresión de color

Un término del campo de la impresión, utilizado para describir un método de solapamiento de colores para compensar por separaciones de color mal alineadas (error de registro). Este método evita las astillas blancas que aparecen entre colores contiguos en una página blanca.

Véase también extensión, regulador y sobreimpresión.

sobreimpresión

Se consigue una sobreimpresión cuando se imprime un color sobre otro. Dependiendo de los colores que seleccione, los colores sobreimpresos se mezclan y crean un nuevo color, o el color superior cubre al inferior. La sobreimpresión de un color oscuro sobre uno claro se utiliza a menudo para evitar problemas de registro, que ocurren cuando las separaciones de colores no están alineadas de manera precisa.

Véase también sobreimpresión de color, regulador y extensión.

subtrayecto (Corel PHOTO-PAINT)

Segmento que no está unido al trayecto principal.

superdesplazamiento

Desplazamiento de un objeto en grandes incrementos presionando Mayús y una tecla de flecha. El valor de superdesplazamiento se multiplica por el de desplazamiento para obtener la distancia que se mueve el objeto.

Véase también desplazamiento y microdesplazamiento.

superposición

Hoja transparente de color rojo que es posible superponer a las áreas protegidas de una imagen. La superposición de máscara facilita la diferenciación entre las áreas editables y las enmascaradas (protegidas) de la imagen. Cuando se aplica la superposición, las áreas con máscara se visualizan con distintas intensidades de rojo (en función de su grado de transparencia). Cuanto mayor sea el grado de saturación del color rojo, mayor será el nivel de protección.

Véase también área editable y área protegida.

T

tabla de aceleradores

Archivo que contiene una lista de las teclas de acceso directo. Puede haber activas diferentes tablas dependiendo de la tarea que se esté realizando.

temperatura

Modo de describir la luz en términos de grados Kelvin. Los valores más bajos corresponden a condiciones de iluminación tenues que causan un matiz anaranjado, como la luz de una vela o de una bombilla incandescente. Los valores más altos corresponden a condiciones de mucha luz, como la luz del sol, que pueden causar que aparezca un matiz azulado.

tinta

En la edición de fotografías, tinta a menudo se refiere a un color semitransparente aplicado sobre una imagen. También se denomina matiz de color.

En el campo de la impresión, tinta se refiere a un matiz más claro de un color creado con pantalla de medios tonos, como por ejemplo un color directo.

Véase también medios tonos.

tiradores de distorsión

Flechas de dos puntas situadas en cada esquina del cuadro de resaltado.

tiradores de inclinación

Flechas rectas de dos puntas situadas en el centro de cada lado del cuadro de resaltado.

tiradores de perspectiva

Círculos vacíos situados en las esquinas del cuadro de resaltado.

tiradores de rotación

Flechas curvas dobles situadas en las esquinas del cuadro de resaltado.

tiradores

Conjunto integrado por ocho cuadros negros que aparecen en las esquinas y a los lados de un objeto cuando se encuentra seleccionado. Al arrastrar los tiradores de forma individual, podrá escalar, reflejar o cambiar el tamaño de los objetos. Si hace clic en un objeto seleccionado, la forma de los tiradores cambia a flechas para que pueda girar e inclinar el objeto.

tolerancia al color

Valor que determina el rango de color o sensibilidad de las herramientas Máscara lazo, Máscara varita mágica y Relleno. La tolerancia se utiliza también en el cuadro de diálogo Máscara de color para determinar los píxeles que se protegerán al crear una máscara de color. Un píxel se incluye en el rango de color especificado si su valor de escala de grises está comprendido dentro de la tolerancia definida.

tono

Las variaciones de un color o de la gama de grises entre blanco y negro.

tramado

Proceso utilizado para simular un número mayor de colores cuando sólo hay disponible un número limitado de colores.

transparencia

Cualidad de un objeto que facilita ver a través de él. Al definir niveles bajos de transparencia se establecen niveles altos de opacidad y una menor visibilidad de los elementos o de la imagen que quedan por debajo.

Véase también opacidad.

trayecto

Serie de segmentos de línea o de curva conectados por extremos cuadrados denominados nodos.

TWAIN

Mediante el controlador TWAIN proporcionado por el fabricante del hardware, las aplicaciones gráficas Corel pueden capturar imágenes directamente desde una cámara digital o un escáner.

U

umbral (trayecto)

Control disponible al crear un trayecto a partir de una máscara. Los valores de umbral pueden estar comprendidos entre 1 y 10, y determinan el tamaño del ángulo necesario entre dos secciones de una máscara para crear un nodo ahí. Un valor bajo produce más nodos asimétricos y, por lo tanto, más nodos en el trayecto resultante.

umbral

Nivel de tolerancia para las variaciones de tono en un mapa de bits.

Unicode

Estándar de codificación de caracteres que define los juegos de caracteres de todos los idiomas escritos del mundo mediante la utilización de un juego de códigos de 16 bits y más de 65.000 caracteres. Unicode permite manejar textos de manera eficaz, sin tener en cuenta el idioma del texto, el sistema operativo o la aplicación que se utilice.

unidad de fotocomposición

Dispositivo de alta resolución que produce fotolitos o copias en papel fotográfico y que se utiliza en la producción de planchas para impresión.

URL (localizador uniforme de recurso)

Dirección exclusiva que define dónde puede encontrar una determinada página web en Internet.

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Interfaz y controlador estándar, creado por Microsoft, para cargar imágenes desde dispositivos periféricos, como escáneres y cámaras digitales.

Z

ZIP

Técnica de compresión de archivos sin pérdida que da como resultado un tamaño de archivo más pequeño y mayor rapidez de procesamiento.

zona interactiva

Área de un objeto en la que se puede hacer clic para ir a la dirección especificada por un URL.

zoom

Función que permite reducir o ampliar la vista de un dibujo. Puede ampliar para ver más detalles o reducir para obtener una vista más general.