

Utilización de FreeHand MX

Macromedia FreeHand MX



Copyright © 1988 - 2003 Macromedia, Inc. Todos los derechos reservados.

Este manual y el software que describe se suministra bajo licencia y no se permite la copia, fotocopia, reproducción, traducción o conversión mediante ningún medio electrónico o mecánico, ya sea de forma total o parcial, sin la previa autorización por escrito de Macromedia, Inc. Macromedia, Inc. no acepta ninguna responsabilidad por cualquier error o inexactitud que pueda aparecer en este manual.

Marcas comerciales

Allaire, Authorware, ColdFusion, Contribute, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, HomeSite, Jrun, Kawa, Macromedia, el logotipo M de Macromedia y su diseño, Macromedia Contribute, Macromedia Flash, Macromedia Flash Communication Server, Macromedia Flash Remoting, Roundtrip, Roundtrip HTML, SoundEdit, Shockwave, UltraDev, what the web can be y Xtra son marcas comerciales de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en Estados Unidos y en jurisdicciones de otros países. Macromedia, Inc. no renuncia a ningún derecho sobre cualquier marca comercial, marca de servicio, nombre comercial o de producto ni logotipo de Macromedia que no aparezca en la lista anterior. Las marcas comerciales, nombres comerciales, nombres de producto y logotipos de otras compañías que aparezcan en este manual pueden ser marcas comerciales o marcas comerciales registradas por sus propietarios respectivos.

Esta guía contiene información relacionada con productos y servicios de terceros que no se encuentran bajo el control de Macromedia. Macromedia sólo proporciona esta información como una ayuda, la inclusión de la información no implica que Macromedia la haga suya ni acepte ninguna responsabilidad sobre el contenido ni el rendimiento de dichos productos y servicios de terceros.

Nota legal de Apple

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

Número de referencia: ZFH11M100SP

Reconocimientos

Redactores: Dale Crawford y Tonya Estes

Editores: Mary Ferguson, Rosana Francescato, Rebecca Godbois y Anne Szabla

Editor ejecutivo: Rosana Francescato

Director de documentación: Gary White

Producción: Chris Basmajian, Aaron Begley, Caroline Branch y Benjamin Salles

Diseño y producción de la ayuda: John Francis

Director de producción: Patrice O'Neill

Director senior de localización: Sami Kaied

Director de proyecto de localización: Gloria Figueroa

Especialista de producción de localización: Seungmin Lee

Logos Group

Agradecimientos especiales para Melana Orton, Delores Highsmith, David Spells, David Morris y David Halpin.

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

Contenido

INTRODUCCIÓN

Procedimientos iniciales	7
Requisitos del sistema	7
Instalación e inicio de FreeHand	8
Desinstalación de FreeHand	8
Recursos para aprender a utilizar FreeHand	9
Novedades de FreeHand MX.	10

CAPÍTULO 1

Conceptos básicos de FreeHand	13
Acerca de los gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits	13
La interfaz Macromedia Studio MX	14
La ventana del documento.	15
Utilización de los paneles.	15
Utilización de las barras de herramientas	21
Utilización de preferencias.	25
Utilización de sugerencias	27
Utilización y administración de Xtras	27
Configuración de la vista del documento.	28
Utilización del botón derecho del ratón (Windows).	33
Impresión de una tarjeta de métodos abreviados de referencia	35
Personalización del entorno de trabajo.	35

CAPÍTULO 2

Configuración del documento	41
Utilización del panel Documento	41
Operaciones con páginas	42
Operaciones con páginas maestras	48
Utilización de las reglas	51
Utilización de cuadrículas y guías	53
Creación y apertura de documentos.	56
Vinculación e inclusión	60
Manipulación de la sustitución de fuentes	63
Envío de correo electrónico (Windows).	64
Utilización de AppleScript para automatizar FreeHand (Macintosh)	65
Operaciones con asistentes (Windows)	65

CAPÍTULO 3

Dibujo	67
Acerca de los gráficos vectoriales	67
Dibujo de rectángulos, elipses y líneas	72
Dibujo de polígonos y estrellas	75
Dibujo de espirales y arcos.	77
Dibujo de trazados de estilo libre.	79
Dibujo con las herramientas Pluma y Curva Bezier	82
Edición de trazados	84
Creación de gráficos y pictogramas	93
Conexión dinámica de objetos.	99
Dibujo con la herramienta Surtidor de gráficos	100

CAPÍTULO 4

Operaciones con objetos	105
Utilización del panel Objeto	105
Selección de objetos.	107
Desplazamiento de objetos	110
Copia de objetos	113
Agrupación de objetos	117
Organización de objetos	120
Adición de nombres y notas a objetos	121
Realización de cambios globales.	121
Combinación de trazados	124
Utilización de trazados de recorte	129
Ampliación de un trazado	132
Cómo hundir un trazado.	133
Transformación de objetos.	134
Cómo deshacer acciones	143
Cambio de los atributos predeterminados	143

CAPÍTULO 5

Operaciones con color.	145
Aplicación de color a objetos	145
Colores de tintas planas y cuatricromáticos	147
Espacios de color	147
Utilización del panel Mezclador de colores	148
Utilización del panel Matices.	150
Utilización del panel Muestras.	151
Edición de colores	159
Exportación de colores.	161

CAPÍTULO 6

Utilización de trazos y rellenos	163
Adición de trazos y rellenos a objetos.	163
Aplicación de atributos a los trazos	164
Aplicación de atributos a los rellenos	175

CAPÍTULO 7

Efectos especiales	191
Adición de efectos especiales automáticos a objetos	191
Extrusión de objetos	203
Operaciones con fusiones	210
Adición de punto a objetos o trazados	214
Creación de aspereza en objetos o trazados	214
Aplicación de un efecto de lente ojo de pez	215
Curvar o hinchar objetos o trazados.	215
Creación de perspectiva	226

CAPÍTULO 8

Utilización de la tipografía.	231
Creación de texto	231
Operaciones con bloques de texto	232
Importación de texto	235
Selección de texto	235
Acerca del aspecto del texto	236
Vinculación de bloques de texto	237
Edición de texto	239
Operaciones con las herramientas de ajuste del texto	246
Configuración de especificaciones exactas de tipografía	248
Definición de tabuladores, sangrías y márgenes	258
Alineación de párrafos y adición de filetes de párrafo.	265
Aplicación de color al texto y a los bloques de texto	266
Copia de atributos de tipografía.	268
Operaciones con columnas, filas y tablas	268
Utilización de estilos de párrafo	272
Aplicación de efectos de texto	276
Conversión de texto en trazados	284

CAPÍTULO 9

Utilización de capas, símbolos y estilos	287
Utilización de capas	287
Utilización del panel Biblioteca	295
Utilización de estilos	298

CAPÍTULO 10

Utilización de ilustraciones importadas.	307
Importación de un gráfico	307
Formatos de importación de archivos	308
Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand	316
Ejecución de Fireworks para editar imágenes de mapa de bits importadas	318
Edición de imágenes de mapa de bits con otros editores externos	321
Trazado de mapa de bits	322
Conversión de gráficos vectoriales en imágenes de mapa de bits.	325
Recorte de una imagen de mapa de bits.	325

CAPÍTULO 11

Creación de gráficos y animaciones Web	327
Aplicación de direcciones URL a objetos y texto	327
Acerca de la compresión de ilustraciones para la Web	328
Publicación de documentos de FreeHand como HTML	329
Animación de objetos y texto.	331
Asignación de acciones de Flash.	333
Utilización de la herramienta Acción	334
Utilización de películas Flash.	335
Control de archivos SWF	339

CAPÍTULO 12

Almacenamiento y exportación de archivos	341
Almacenamiento de archivos	341
Adición de información de archivo IPTC	342
Acerca de los formatos de exportación de archivos.	342
Exportación de archivos.	346
Exportación de ilustraciones vectoriales.	350
Exportación de imágenes de mapa de bits	352
Exportación de archivos PDF	359
Exportación de texto	361

CAPÍTULO 13

Administración del color	363
Estrategia de la administración del color	364
Calibración visual de los colores del monitor.	365
Utilización de los sistemas de administración del color	
Kodak Digital Science y Apple ColorSync	367
Administración del color de imagen RVA para imágenes seleccionadas	371
Utilización de tablas de color.	372

CAPÍTULO 14

Impresión	375
Impresión de un documento	375
Utilización de la Presentación preliminar.	381
Definición de un área de salida	382
Acerca de la impresión de fuentes	383
Aplicación de configuración de medios tonos en objetos seleccionados	385
Acerca de la elección de un dispositivo de salida	385
Pautas para una impresión más rápida	386

ÍNDICE ALFABÉTICO	389
--------------------------------	-----

INTRODUCCIÓN

Procedimientos iniciales

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

Con FreeHand también puede crear e imprimir ilustraciones de web como logotipos y anuncios publicitarios. Puede utilizar la aplicación para convertir gráficos en animaciones de Macromedia Flash.

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

Requisitos del sistema

FreeHand se ejecuta en los sistemas operativos Microsoft Windows y Macintosh. Los programas de instalación se encuentran en discos CD-ROM diferentes. Para instalar y empezar a utilizar FreeHand, es necesario el siguiente hardware y software:

- Para Windows: Un procesador Intel Pentium II (300 MHz o más), o equivalente, que ejecute Windows 98SE, Windows ME, Windows 2000, Windows NT versión 4 (Service Pack 6) o Windows XP; memoria RAM suficiente para cumplir los requisitos del sistema operativo más 64 MB de memoria de aplicación (se recomiendan 128 MB); 70 MB de espacio disponible en disco; una unidad de CD-ROM; un monitor en color capaz de alcanzar una resolución de 1024 x 768 píxeles y 16 bits (con miles de colores, se recomiendan millones de colores); Adobe Type Manager versión 4 o posterior con fuentes Type 1 y una impresora compatible con PostScript Nivel 2 o posterior (recomendado).
- Para Macintosh: Un Power Macintosh G3 (o superior), que ejecute Mac OS 9.1 o posterior, o Mac OS 10.1 o posterior; memoria RAM suficiente para cumplir los requisitos del sistema operativo más 64 MB de memoria de aplicación; 70 MB de espacio disponible en disco; una unidad de CD-ROM; un monitor en color capaz de alcanzar una resolución de 1024 x 768 píxeles y 16 bits (con miles de colores, se recomiendan millones de colores); Adobe Type Manager versión 4 o posterior con fuentes Type 1 (Mac OS 9.x); una impresora compatible con PostScript Nivel 2 o posterior (recomendado) y QuickTime 6 (Mac OS 9.x).

Instalación e inicio de FreeHand

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

Antes de comenzar, asegúrese de que el equipo cumple los requisitos indicados en “Requisitos del sistema” en la página 7. Abra el documento Léame que está en el CD-ROM de FreeHand para conocer la información más reciente.

Para instalar e iniciar FreeHand en Windows:

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

Para instalar e iniciar FreeHand en Macintosh:

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

Desinstalación de FreeHand

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

Para desinstalar FreeHand en Windows:

- 1 Seleccione Inicio > Configuración > Panel de control.
- 2 Haga doble clic en Agregar o quitar programas.
- 3 Seleccione Macromedia FreeHand MX en la lista de programas que se pueden eliminar.
- 4 Haga clic en el botón Agregar o quitar.
- 5 Siga las instrucciones de la pantalla.
Se eliminarán del sistema todos los archivos de programa de FreeHand MX.

Para desinstalar FreeHand en Macintosh:

- 1 Introduzca el CD de FreeHand en la unidad de CD-ROM del sistema y ejecute el instalador.
- 2 En el menú emergente deberá seleccionar una opción. Seleccione Desinstalar.
- 3 Siga las instrucciones de la pantalla.

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

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

Recursos para aprender a utilizar FreeHand

FreeHand MX contiene diversos medios que le enseñarán a crear sus propias ilustraciones rápidamente. Entre estos recursos se incluye *Utilización de FreeHand*, una guía de usuario que se presenta en dos formatos: el sistema de ayuda y un libro como archivo PDF en el CD de la aplicación.

Además, Macromedia ofrece información útil mediante el panel Respuestas. Gracias al panel Respuestas puede acceder fácilmente a los últimos datos del sitio web de Macromedia. En el sitio web, el Centro de asistencia de FreeHand (www.macromedia.com/support/freehand) ofrece asistencia e información para la solución de problemas. El Centro para diseñadores y desarrolladores (www.macromedia.com/es/desdev) ofrece información que le ayudará a mejorar su técnica y aprender otras nuevas.

Lecciones de FreeHand

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

Para ver las lecciones:

- 1 Con una conexión a Internet activa, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Ayuda > Aprendizaje de FreeHand.
 - Seleccione Ventana > Respuestas. Seleccione el vínculo Tutoriales del panel Respuestas.Aparece en una ventana de navegador la página web “Aprendizaje de FreeHand MX”.
- 2 Seleccione una de las lecciones de la lista.

Tutorial de FreeHand

El tutorial de FreeHand constituye una presentación práctica del flujo de trabajo de FreeHand a través de la creación de una ilustración de FreeHand. El tutorial incluye pasos que requieren utilizar varias funciones nuevas en FreeHand MX. En el tutorial se presupone que ya domina los temas descritos en las Lecciones de FreeHand.

Para ver el tutorial:

- 1 Con una conexión a Internet activa, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Ayuda > Aprendizaje de FreeHand.
 - Seleccione Ventana > Respuestas. Seleccione el vínculo Tutoriales del panel Respuestas.Aparece en una ventana de navegador la página web “Aprendizaje de FreeHand MX”.
- 2 Seleccione el vínculo del tutorial.

Novedades de FreeHand MX

Independientemente de que diseñe ilustraciones para impresión, web o una combinación de ambas, FreeHand MX ofrece nuevas funciones que mejoran el acceso, creatividad y potencia de FreeHand.

Estándares e interactividad

FreeHand MX incorpora una nueva interfaz de usuario que simplifica el flujo de trabajo y organiza mejor el espacio de trabajo. La nueva interfaz facilita el aprendizaje de FreeHand si ya conoce otros productos de Macromedia Studio MX como, Dreamweaver MX, Flash MX y Fireworks MX.

Agrupamiento de paneles/fichas Para mayor comodidad, los paneles pueden acoplarse en el borde derecho de la ventana de la aplicación. Estos grupos de paneles personalizables pueden desplazarse, separarse o combinarse. Para más información, consulte “Utilización de los paneles” en la página 15.

Panel Objeto El panel Objeto cambia según el contexto y permite ver y cambiar las propiedades de los objetos y texto seleccionados. Resulta extremadamente útil en prácticamente en cualquier tarea de dibujo. Para más información, consulte “Utilización del panel Objeto” en la página 105.

Ejecución y edición en Flash FreeHand puede ahora ejecutar Flash para modificar películas Flash importadas. Para más información, consulte “Edición de películas Flash importadas” en la página 336.

Ejecución y edición en Fireworks Cuando deba editar un archivo de mapa de bits, FreeHand puede ejecutar automáticamente Macromedia Fireworks, de modo que pueda utilizar las herramientas de Fireworks para la edición de mapas de bits y modificar la imagen y realizar rápidos cambios de optimización. Las dos aplicaciones juntas proporcionan un flujo de trabajo más racional para la edición y el diseño de gráficos. Para más información, consulte “Ejecución de Fireworks para editar imágenes de mapa de bits importadas” en la página 318 y “Ejecución de Fireworks para optimizar imágenes de mapa de bits” en la página 319.

Panel Respuestas Gracias a este panel trabajará más eficazmente, ya que proporciona acceso rápido al contenido del sitio web de Macromedia como tutoriales, lecciones, notas técnicas y otros datos útiles. Para más información, consulte “El panel Respuestas” en la página 21.

Potentes funciones de ilustración

Las numerosas características nuevas convierten a FreeHand MX en una herramienta de ilustración aún más potente.

Herramienta Extrusión La nueva herramienta Extrusión permite aplicar efectos de extrusión 3D en un objeto. Para más información, consulte “Extrusión de objetos” en la página 203.

Trazos y rellenos múltiples Con FreeHand MX, ahora puede aplicar más de un trazo o relleno a un objeto, ofreciendo nuevas posibilidades para sus ilustraciones. Consulte “Adición de trazos y rellenos a objetos” en la página 163.

Efectos “ráster” y de transparencia automáticos Los efectos “ráster” automáticos funcionan de forma similar a los que están presentes en las aplicaciones de edición de fotografías como Fireworks. Estos efectos actúan como propiedades del objeto en el que se aplican y no modifican al propio objeto. Para más información, consulte “Aplicación de efectos automáticos ráster” en la página 197.

Los efectos de transparencia permiten que un relleno o trazo (o partes de los mismos) aparezca transparente o semiopaco. Para más información, consulte “Utilización de un atributo de efecto Transparencia” en la página 202.

Efectos automáticos de vectores Los efectos automáticos de vectores funcionan de forma similar al resto de las funciones de manipulación de FreeHand, excepto que actúan como propiedades del objeto en el que se aplican y no modifican al propio objeto. Para más información, consulte “Aplicación de efectos automáticos de vector” en la página 192.

Herramienta Fusión Las fusiones son ahora más fáciles de aplicar. La herramienta Fusión permite arrastrar dos formas de fusión para crear la fusión. Consulte “Utilización de la herramienta Fusión” en la página 211.

Trazo caligráfico Esta nueva función permite crear bellos trazos caligráficos como parte de los objetos de vectores. Para más información, consulte “Utilización de los atributos de trazo caligráfico” en la página 171.

Herramienta Borrador La nueva herramienta Borrador permite borrar partes de objetos de vectores. Para más información, consulte “Borrado de trazados” en la página 92.

Canales alfa de imagen FreeHand MX muestra e importa los canales alfa de los archivos de mapa de bits. Consulte “Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand” en la página 316.

Nuevos rellenos degradados Se han añadido dos nuevos rellenos degradados a FreeHand MX: los rellenos degradados rectangulares y cónicos. Además, los rellenos degradados incluyen nuevas opciones. Para más información, consulte “Utilización de los atributos de relleno degradado” en la página 178.

Mejoras de los pinceles El atributo Esquinas redondeadas proporciona a los trazados pincelados un aspecto más fluido y natural en las esquinas y ángulos agudos. Para más información sobre pinceles, consulte “Utilización de los atributos de trazo pincel” en la página 167.

Funciones relacionadas con Web

En FreeHand MX existen muchas funciones nuevas y mejoradas que le ayudarán a planificar, esbozar y desarrollar los componentes de un sitio web. Gracias a estas incorporaciones, FreeHand MX se convierte en la herramienta preferida de las etapas iniciales del desarrollo web y en el primer paso en el flujo de trabajo de Macromedia Studio MX.

Herramienta Conector La herramienta Conector permite dibujar líneas de conexión que unen dinámicamente objetos. Las líneas de conexión se ajustan automáticamente al mover los objetos conectados en la ventana de documento. Para más información sobre la herramienta Conector, consulte “Conexión dinámica de objetos” en la página 99.

Herramienta Acción La herramienta Acción permite asignar acciones de Flash a objetos. Para más información, consulte “Utilización de la herramienta Acción” en la página 334.

Área de salida Ahora es posible imprimir o exportar un área de la ventana de documento mediante la herramienta Área de salida. Para más información, consulte “Exportación de un área de un documento” en la página 348.

Configuración simplificada de película Ahora es más fácil controlar la configuración de una película Flash dentro de FreeHand. Para más información, consulte “Utilización de películas Flash” en la página 335.

Importación, colocación y exportación al formato SWF Es posible importar y colocar directamente los archivos SWF de Flash. También es posible la exportación a dicho formato. Consulte “Edición de películas Flash importadas” en la página 336 y “Exportación de documentos de FreeHand como películas Flash” en la página 336.

Facilidad de uso

Finalmente, muchas de las nuevas funciones de FreeHand MX están dedicadas a facilitar aún más el flujo de trabajo.

Modificaciones del panel Herramientas Se ha reorganizado el panel Herramientas para facilitar la localización y el uso de las herramientas. Para más información, consulte “Utilización del panel Herramientas” en la página 24.

Selectores de rellenos degradados Los selectores de rellenos degradados aumentan su control a la hora de manipular este tipo de relleno. Consulte “Utilización de los atributos de relleno degradado” en la página 178.

Botón Añadir página La adición de una nueva página en el documento es ahora tan fácil como hacer clic en el botón Añadir página que se encuentra en la parte inferior de la ventana de la aplicación. Consulte “Operaciones con páginas” en la página 42.

Modificaciones en el Comportamiento de estilo Es posible controlar el tipo de atributos de objeto que se aplicará con un estilo. Consulte “Aplicación de estilos” en la página 299.

CAPÍTULO 1

Conceptos básicos de FreeHand

Para aprovechar todas las ventajas de Macromedia FreeHand MX, será muy útil que se familiarice con el espacio de trabajo de la aplicación, que incluye la ventana del documento, menús de comandos en la parte superior de la pantalla, herramientas y paneles para editar y agregar objetos, además del área de trabajo en la que se crean los gráficos.

Se pueden añadir otros comandos a los menús instalando unas aplicaciones denominadas ‘plug-ins’ y añadir o reorganizar las herramientas de las barras para personalizar su entorno de trabajo.

Acerca de los gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits

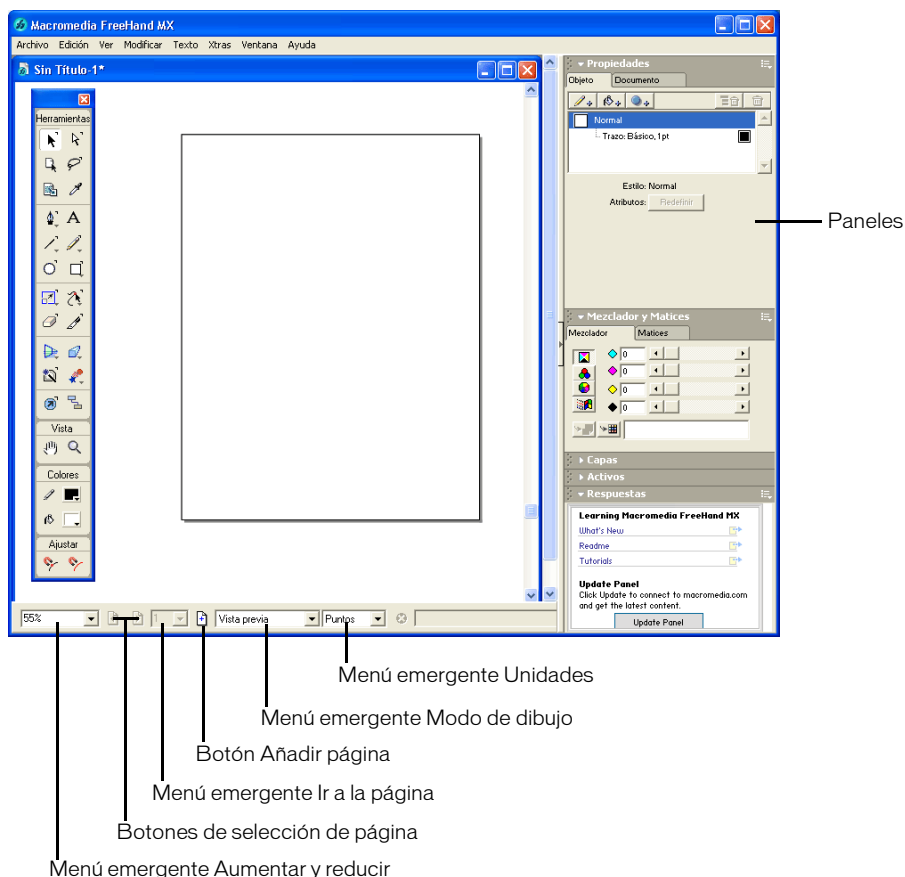
FreeHand es una aplicación que permite dibujar gráficos vectoriales. La resolución de un gráfico vectorial es independiente, el gráfico se puede escalar a cualquier tamaño e imprimirse en un dispositivo de salida con cualquier resolución sin que se pierdan detalles o nitidez. Sin embargo, los gráficos de mapa de bits, que se utilizan en las aplicaciones de edición de imágenes, están compuestos de píxeles. Su aspecto depende de la resolución de la pantalla o de la impresora. Por eso, los gráficos de mapa de bits pueden aparecer con bordes irregulares y pierden la nitidez cuando se cambia su tamaño o se imprimen con baja resolución. Para más información sobre los gráficos vectoriales, consulte “Acerca de los gráficos vectoriales” en la página 67.

Aunque los gráficos vectoriales aparecen con la máxima resolución en la pantalla del equipo, se puede especificar una resolución más baja para preparar borradores de los documentos. Para más información, consulte el Capítulo 14, “Impresión,” en la página 375.

La interfaz Macromedia Studio MX

FreeHand forma parte de la gama de productos Macromedia MX, utiliza el espacio de trabajo Macromedia MX, una interfaz que comparte con el resto de productos Macromedia MX. La coherencia de la interfaz de los diferentes productos permite que los usuarios de un producto puedan aprender fácilmente a utilizar cualquier otro.

La primera vez que abra FreeHand, el espacio de trabajo consta de la ventana del documento y de un conjunto de paneles acoplados. En Windows, el espacio de trabajo está integrado, de modo que puede acoplar todos los paneles y barras de herramienta en una única gran ventana de la aplicación. Esto ayuda a eliminar el desorden asociado con tener varios paneles y barras de herramientas abiertos a la vez.



El espacio de trabajo integrado no puede utilizarse en Macintosh. Sin embargo, los paneles y barras de herramientas pueden acoplarse juntos de forma predeterminada en una configuración que se asemeja al espacio de trabajo integrado de Windows.

En todos los sistemas operativos, los paneles, barras de herramientas y ventanas pueden organizarse, ubicarse y acoplarse unos con otros.

Para más información sobre el espacio de trabajo de FreeHand, consulte las secciones siguientes.

La ventana del documento

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

Esta ventana contiene todos los objetos que hay en un documento. Los objetos se deben colocar en una página si desea imprimirlos con el comando Imprimir; si se colocan en el área de trabajo fuera de los límites de la página, se deben imprimir con la función Área de salida. Para más información, consulte el “Definición de un área de salida” en la página 382.

El área de trabajo mide 222 x 222 pulgadas y puede alojar 520 páginas de tamaño carta. Los botones, los paneles y las barras de herramientas se pueden personalizar. Para más información sobre paneles y barras de herramientas, consulte “Utilización de los paneles” en la página 15 y “Personalización de barras de herramientas” en la página 38.

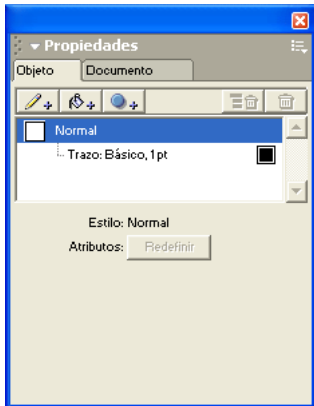
Si modifica un documento, aparece un asterisco junto al nombre del documento en la ventana del documento hasta que lo guarde. Para más información, consulte “Almacenamiento de archivos” en la página 341.

Utilización de los paneles

Al ejecutar FreeHand por primera vez, los paneles visibles (excepto el panel Herramientas) se encuentran acoplados en el borde derecho de la ventana de la aplicación. Estos grupos de paneles personalizables pueden desplazarse, separarse o combinarse. Es posible abrir, cerrar, acoplar, ampliar o contraer los paneles y grupos de paneles.

De forma predeterminada se agrupan los siguientes paneles:

- Los paneles Objeto y Documento residen en un grupo de paneles denominado Propiedades.



- Los paneles Muestras, Estilos y Biblioteca residen en un grupo de paneles denominado Activos.
- Los paneles Mezclador de colores y Matices residen en un grupo de paneles denominado Mezclador y Matices.
- Los paneles Alinear y Transformar residen en un grupo de paneles denominado Alinear y Transformar.
- El panel Buscar y reemplazar y el panel Seleccionar residen en un grupo de paneles denominado Buscar y reemplazar y Seleccionar.

- Los paneles Medios tonos, Capas, Respuestas y Navegación no se encuentran agrupados con otros paneles de forma predeterminada, pero puede agruparlos si lo desea. A excepción de los grupos de paneles Propiedades y Activos, cuando se agrupan, los nombres de todos los paneles aparecen en la barra de título. Sin embargo, es posible asignar el nombre que desee a los grupos de paneles; consulte “Creación de grupos de paneles” en la página 19.

Los paneles Capas y Respuestas y los grupos de paneles Propiedades, Activos y Mezclador y Matices aparecen en pantalla de forma predeterminada al abrir FreeHand por primera vez, aunque algunos pueden aparecer contraídos.

Para abrir un panel:

Seleccione su nombre en el menú Ventana.

Si un panel ya está abierto, al elegir su nombre en el menú Ventana se cerrará o contraerá (si el panel está acoplado).

Nota: Los paneles Buscar y reemplazar y Seleccionar están disponibles en el menú Edición.

Para ampliar o contraer un panel:

Haga clic en el nombre de grupo de paneles o la flecha de ampliación que se encuentra debajo del mismo.

Sugerencia: Si el panel está abierto y contraído, puede seleccionar el nombre del panel en el menú Ventana para ampliarlo.

Para cerrar un panel:

Haga clic en el botón Cerrar de la parte superior de un panel flotante o grupo de paneles.

Para activar un panel en un grupo de paneles:

Haga clic en el nombre o icono del panel.

Para desplazar un panel no acoplado o grupo de paneles a otro punto de la pantalla:

Arrastre la barra de título (el área que está encima del nombre de grupo) del grupo de paneles.

Sugerencia: Asegúrese de no arrastrar un asa de grupo de paneles ya que podría acoplarlo accidentalmente en otro grupo de paneles.

Para cambiar entre grupos de paneles abiertos y flotantes (Windows):

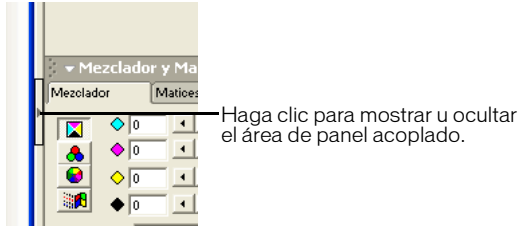
Presione las teclas Control+Tab.

Para mostrar u ocultar todos los paneles abiertos:

Seleccione Ver > Paneles.

Para mostrar u ocultar paneles acoplados en la ventana de la aplicación (sólo Windows):

Haga clic en la flecha pequeña que separa el área de paneles acoplados del resto de la ventana de la aplicación.



Para devolver los paneles a su posición predeterminada:

- 1 Salga de FreeHand.
- 2 Localice la carpeta Macromedia/FreeHand/11/Spanish/Configuración en la carpeta específica del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicaciones (Macintosh).

Nota: La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice. Para más información, consulte la documentación de su sistema operativo.

- 3 Borre el archivo fhprefs.txt (Windows) o Preferences (Macintosh).

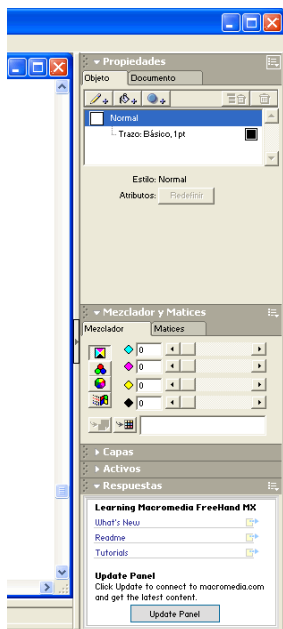
Para definir el aspecto de las etiquetas de los paneles:

- 1 Puede ver las preferencias de los paneles realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Paneles.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Paneles.
- 2 En el menú emergente Fichas de paneles con, elija sólo texto, sólo icono o una combinación de icono y texto.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Acoplamiento de paneles

Es posible acoplar paneles independientes y grupos de paneles en otros.

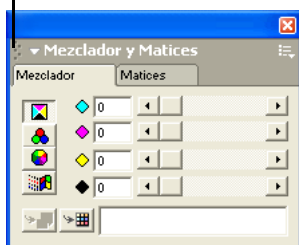
En Windows, también puede acoplar paneles en la ventana integrada de la aplicación. Los paneles y grupos de paneles pueden acoplarse en Windows en el lado derecho, izquierdo o a ambos lados de la pantalla.



Para acoplar un panel o grupo de paneles:

Arrastre el asa del panel o grupo hasta la ubicación que desee.

Asa de panel



Cuando se dispone a acoplar un panel en otro o un grupo, un elemento resaltado le indica el punto en el que se colocará si se suelta el botón del ratón.

En Windows, cuando se dispone a acoplar un panel o grupo con la ventana integrada de la aplicación y no existe ningún otro panel o grupo en esa posición, aparece un contorno para indicar la posición de acoplamiento.

Para desacoplar un panel o un grupo de paneles:

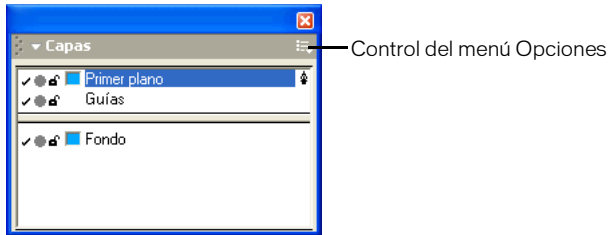
Arrastre el asa del panel o grupo hasta la ubicación que desee.

Utilización del menú Opciones de un panel

Cada panel incluye un menú Opciones con una gama de posibles selecciones específicas.

Para abrir el menú Opciones de un panel:

Haga clic en el control del menú Opciones que se encuentra en la esquina superior derecha del grupo de paneles.



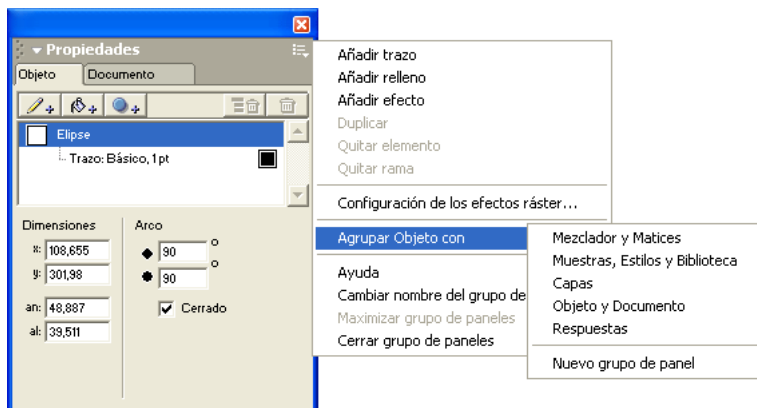
Creación de grupos de paneles

Es posible agrupar paneles con otros, añadirlos a un grupo de paneles y quitarlos de un grupo.

Cuando se combinan paneles en un grupo, el título del grupo de paneles refleja los nombres de cada panel. Si un título de grupo de paneles resulta demasiado largo puede cambiar su nombre.

Para agrupar los paneles:

- 1 Abra o amplíe el panel que desee añadir a un grupo.
- 2 Seleccione Agrupar [*Nombre de panel*] con en el menú Opciones del panel y seleccione un panel o grupo en el menú emergente.



Para eliminar un panel de un grupo:

- 1 Active el panel que desee quitar de un grupo.
- 2 Seleccione Agrupar [*Nombre de panel*] con en el menú Opciones del panel y seleccione Nuevo grupo de panel.

El panel se convierte en su propio grupo.

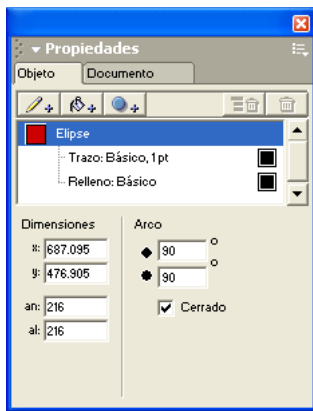
Para cambiar el nombre de un grupo de paneles:

- 1 Con cualquier panel activo del grupo, seleccione Cambiar nombre de grupo de paneles en el menú Opciones del panel.
- 2 Escriba un nuevo nombre.
- 3 Haga clic fuera del grupo de paneles o presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

El grupo de paneles Propiedades

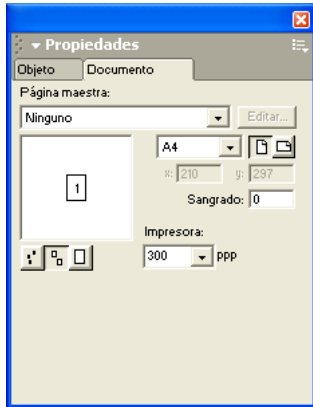
El grupo de paneles Propiedades contiene dos paneles que permiten ver y modificar las propiedades de los objetos y páginas.

El panel Objeto muestra las propiedades de un objeto u objetos seleccionados. La mitad superior del panel muestra una lista de las propiedades, como el trazo, relleno y efecto aplicados a un objeto seleccionado. La mitad inferior del panel cambia según el contexto y muestra opciones para la propiedad seleccionada en la lista que se encuentra encima.



El panel Objeto se utiliza en casi todas las actividades de dibujo. Para más información sobre el panel Objeto, consulte “Utilización del panel Objeto” en la página 105, “Aplicación de atributos a los trazos” en la página 164, “Aplicación de atributos a los rellenos” en la página 175, “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246 y Capítulo 7, “Efectos especiales,” en la página 191.

El panel Documento muestra iconos de miniatura para cada página del documento. Es posible mover las miniaturas en el panel con la herramienta Puntero, a fin de desplazar las páginas correspondientes en el área de trabajo. Se puede elegir entre tres vistas aumentadas. El panel Documento contiene opciones para añadir, duplicar y eliminar páginas, así como para definir el tamaño de página, la orientación, el sangrado y la resolución de impresora. Para más información, consulte “Utilización del panel Documento” en la página 41.



El panel Respuestas

Gracias al panel Respuestas trabajará más eficazmente, ya que proporciona acceso rápido al contenido del sitio web de Macromedia como tutoriales, lecciones, notas técnicas y otros datos útiles.

Para obtener la última información sobre FreeHand de macromedia.com, con una conexión con Internet activa, haga clic en el botón Actualizar.

Utilización de las barras de herramientas

FreeHand tiene varias barras de herramientas, las cuales pueden aparecer a lo largo de los bordes superior, izquierdo o inferior de la ventana del documento. Estas barras de herramientas pueden personalizarse; para más información, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la página 38.

También puede aparecer información sobre las herramientas cuando el puntero pase por encima de ellas; (consulte “Utilización de sugerencias” en la página 27).

FreeHand tiene las barras de herramientas siguientes:

- El panel Herramientas es realmente una barra de herramientas. Al igual que el resto de las barras de herramientas, puede acoplarse en la parte superior o inferior de la ventana de la aplicación. Para más información, consulte “Utilización del panel Herramientas” en la página 24.
- La barra de herramientas principal contiene muchos de los comandos de menú que permiten crear, abrir, guardar documentos o importar archivos, buscar y reemplazar gráficos, bloquear y desbloquear objetos y ver los paneles utilizados con más frecuencia. Para más información, consulte “La barra de herramientas Principal” en la página 23.

- La barra de herramientas Texto incluye comandos comunes que permiten elegir una fuente, tamaño, estilo, interlineado, alineación y otras funciones relacionadas con el texto. Para más información, consulte “La barra de herramientas Texto” en la página 247.
- La barra de herramientas Envoltura incluye herramientas para aplicar transformaciones de envoltura a un objeto o un grupo de varios. Para más información, consulte “Creación de perspectiva” en la página 226.
- La barra de herramientas Información proporciona datos sobre los objetos seleccionados, según el tipo de objeto y la acción actual. Los elementos que puede incluir esta barra de herramientas son el tipo de objeto, la posición del puntero, los cambios en la posición del objeto, además de su ángulo, centro de rotación, radio y número de lados.
- La barra de estado (Windows) aparece sobre el lado inferior de la ventana del documento. Para más información, consulte “La barra de herramientas Estado” en la página 25.
- La barra de herramientas Xtra contiene herramientas de dibujo y transformación que son plug-ins, por lo que se pueden añadir y eliminar de la aplicación. Para más información, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 27.
- La barra de herramientas Operaciones Xtra contiene botones para operaciones con trazados. Para más información, consulte “Combinación de trazados” en la página 124.

Para acoplar y desacoplar barras de herramientas:

Arrastre la barra de herramientas a una nueva ubicación.
















Aparece un contorno que indica la posición en la que se colocará la barra de herramientas si se suelta el botón del ratón.

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

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

La barra de herramientas Principal

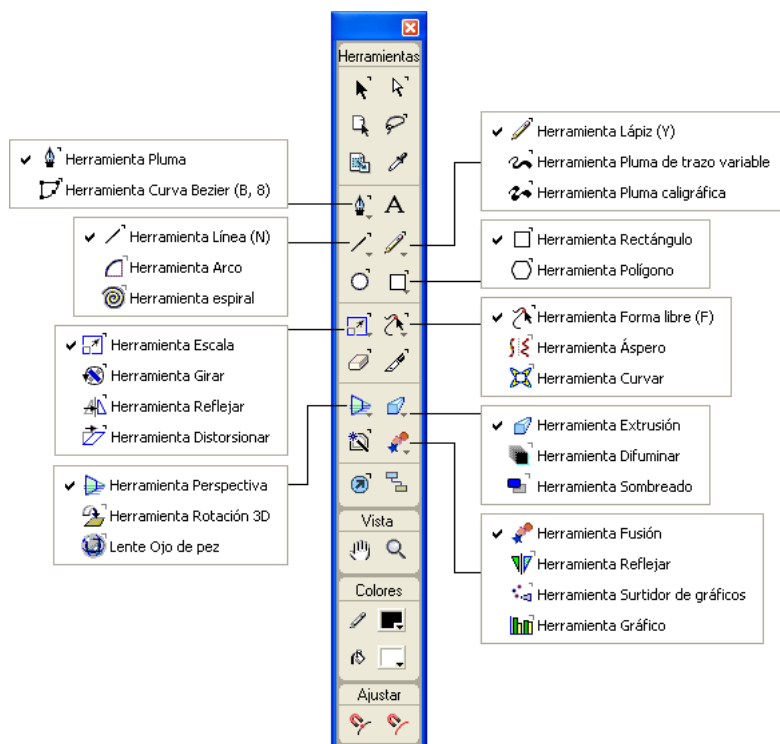
La barra de herramientas Principal contiene los comandos básicos para iniciar un proyecto de FreeHand. Puede utilizar esta barra de herramientas para abrir archivos y manipular el aspecto del documento. La barra de herramientas Principal también proporciona acceso rápido a muchos de los paneles más utilizados. De forma predeterminada, la barra de herramientas Principal contiene los botones descritos a continuación, aunque puede añadir otros si lo desea. Para más información, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la página 38.

	Crea un nuevo documento		Abre el panel Alinear
	Abre un documento existente		Abre el panel Transformar
	Guarda el documento activo		Abre el panel Biblioteca
	Importa un archivo o un objeto		Abre el panel Objeto
	Imprime el documento activo		Abre el panel Mezclador de colores
	Bloquea los objetos seleccionados		Abre el panel Muestras
	Desbloquea los objetos seleccionados		Abre el panel Capas
	Abre el panel Buscar y reemplazar		

Utilización del panel Herramientas

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

Algunas de las herramientas del panel Herramientas tienen una flecha en la esquina inferior derecha. Esta flecha indica la presencia de un menú emergente de herramienta. Puede seleccionar los otros miembros de un menú emergente de herramienta haciendo clic y manteniendo el puntero sobre dicha herramienta y seleccionando otra herramienta en el menú que aparece.



Para seleccionar una herramienta de un menú emergente de herramienta:

- 1 En el panel Herramientas, haga clic y mantenga el puntero en una herramienta que forme parte de un menú emergente de herramienta.
- 2 Seleccione una herramienta en el menú emergente que aparece.

Para añadir una herramienta al panel Herramientas, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Personalizar. Amplíe la categoría que desee en la lista Comandos y arrastre una herramienta de la parte derecha del cuadro de diálogo hasta el panel Herramientas.
- Arrastre una herramienta manteniendo presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) desde una barra al panel Herramientas.

Para eliminar una herramienta del panel Herramientas, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Personalizar y arrastre el botón que desee fuera del panel Herramientas.
- Arrastre una herramienta manteniendo presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) fuera del panel Herramientas.

Una vez eliminada una herramienta, podrá volver a colocarla en el panel mediante el cuadro de diálogo Personalizar. Para más información sobre la personalización de barras de herramientas, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la página 38.

La barra de herramientas Estado

La barra de herramientas Estado aparece sobre el borde inferior de la ventana del documento. Incluye un botón para añadir páginas y los botones selectores de página, además, incluye menús emergentes para el aumento y reducción, la vista de página, el modo de dibujo y las unidades de medida.

En Windows, la barra de herramientas Estado muestra mensajes sobre el progreso de una tarea o el comando de menú que esté resaltado. Para cancelar una operación en Windows, puede hacer clic en el botón Cancelar de esta barra.



En Macintosh, la barra de herramientas Estado está siempre acoplada a la ventana de documento; no es posible desacoplarla ni colocarla en otra posición.

Utilización de preferencias

Las preferencias de FreeHand permiten personalizar el entorno de trabajo. La configuración almacenada en el archivo Preferencias incluye los datos siguientes:

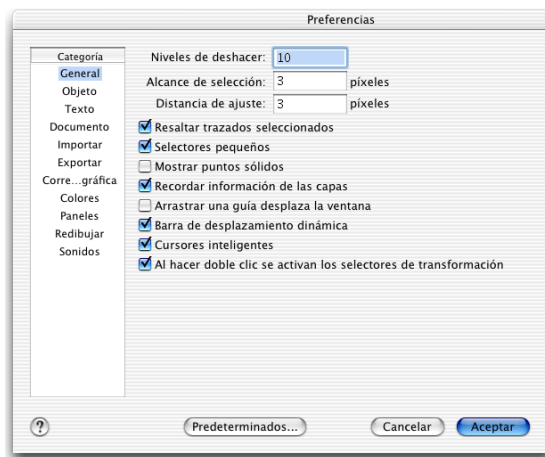
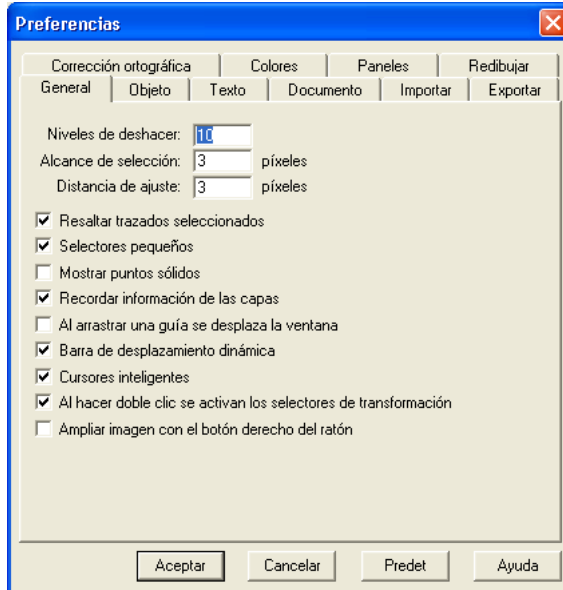
- Número de acciones de deshacer
- Comportamiento de la edición de trazados, los rellenos y el propio comportamiento de los trazados
- Anchuras de línea y los estilos de gráficos predeterminados
- Opciones del texto
- Visualización del documento y posición de las ventanas
- Configuración de página activa
- Opciones de revisión al cerrar documentos
- Atributos de archivos importados y exportados
- Valores para incorporar gráficos EPS y otros formatos del Portapapeles
- Preferencias de ortografía
- Colores de guías y de cuadrícula con las opciones de administración del color
- Opciones de visualización de paneles
- Efectos de texto, tamaño de texto pequeño (texto “simulado”), resolución de pantalla de la imágenes y objetos configurados para sobreimpresión

- Sonidos de ajuste (sólo Macintosh)

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

Para ver las opciones de las preferencias:

- 1 Presione las teclas Control+U (Windows) o Comando+U (Macintosh).
- 2 En Windows, haga clic en una ficha; en Macintosh, haga clic en un elemento de la lista Categorías.



Fichas de preferencias de Windows y categorías de preferencias de Macintosh

Para restablecer los valores predeterminados de todas las preferencias.

- 1 Presione las teclas Control+U (Windows) o Comando+U (Macintosh).
Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.
- 2 Haga clic en el botón Predeterminado que está en la parte inferior del cuadro de diálogo Preferencias y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización de sugerencias

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

Para mostrar las sugerencias:

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

Para desactivar las sugerencias:

- 1 Puede ver las preferencias de los paneles realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Paneles.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Paneles.
- 2 Cancele la selección de Mostrar sugerencias y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización y administración de Xtras

Los Xtras son extensiones de software (plug-in) que aumentan la capacidad de FreeHand. Los Xtras de FreeHand están desarrollados por Macromedia y otras compañías.

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

Los Xtras que se incluyen con FreeHand se instalan automáticamente con la aplicación. Puede instalar Xtras adicionales y eliminar los que no desee utilizar.

Para instalar un Xtra:

- 1 Arrastre el archivo Xtra a la carpeta Xtras ubicada dentro de la carpeta de la aplicación FreeHand MX.

Nota: En algunos sistemas operativos, esta carpeta puede encontrarse en la subcarpeta Spanish de la carpeta de la aplicación FreeHand MX.

- 2 Reinicie FreeHand.

Para eliminar un Xtra:

Arrastre el archivo Xtra fuera de la carpeta Xtras. (Consulte en el procedimiento anterior la ubicación de la carpeta).

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

- Seleccione el Xtra en el menú Xtras.
- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para ver la barra de herramientas y haga clic en el Xtra.
- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra para ver la barra de herramientas y haga clic en el Xtra.

Configuración de la vista del documento

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

Los comandos del menú Ver sirven para elegir distintos modos de previsualización y vistas del trabajo. Puede definir preferencias para que las páginas se coloquen y vean como desee cuando abra un documento.

Para configurar las preferencias de vistas y colocación del documento:

1 Puede ver las preferencias de documento realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Documento.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Documento.

2 Seleccione una opción para definir cómo aparecerán los documentos al abrirse:

Restablecer última visualización al abrir documento abre el documento con el nivel de aumento que tenía la última vez que lo guardó.

Tamaño de ventana y ubicación anteriores abre el documento en una ventana del mismo tamaño y en la misma posición que la última vez que lo guardó.

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

Para obtener más información sobre las preferencias, consulte “Utilización de preferencias” en la página 25.

Suavizado de los gráficos

El suavizado elimina los bordes dentados de los gráficos en pantalla, de modo que al ampliarse tenga un aspecto más uniforme. De forma predeterminada, se suavizan los objetos de vectores y de texto en todos los modos de dibujo. Esta opción se puede desactivar.

Nota: En Macintosh, el suavizado sólo está disponible si ejecuta Mac OS X o una versión posterior.

Para desactivar el suavizado:

1 Compruebe las preferencias de la actualización de pantalla realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Redibujar.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Redibujar.

2 Cancele la selección de Activar suavizado y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

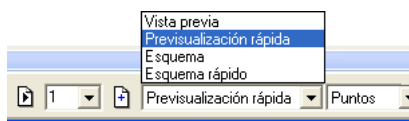
Optimización de la actualización en pantalla de los documentos

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

Los modos de dibujo rápidos: Previsualización rápida y Esquema rápido, optimizan la actualización de la pantalla al reducir las fases de fusión a 10 y simular el texto en pantalla que tenga un tamaño de 50 puntos o menor.

Para elegir un modo de dibujo:

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

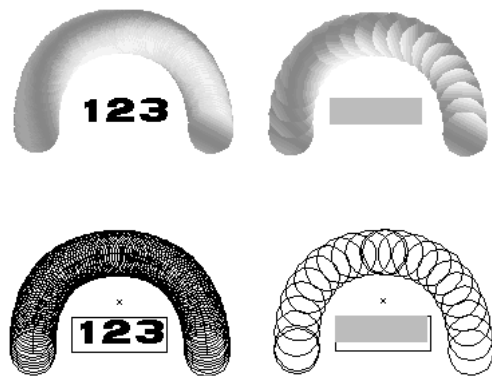


Previsualización muestra el documento tal como se imprimirá. (No es posible previsualizar los trazos y rellenos personalizados, PostScript o con textura).

Previsualización rápida muestra las fusiones con pocas etapas y el texto simulado (atenuado).

Esquema sólo muestra un fino trazo negro, sin el relleno de los objetos y cuadros con una X para las imágenes EPS y de mapa de bits.

Esquema rápido muestra las fusiones con pocas etapas y el texto simulado (atenuado).



De izquierda a derecha: Previsualización, Previsualización rápida, Esquema, Esquema rápido

Para cambiar entre los modos Previsualización y Esquema:

Seleccione Ver > Esquema.

Este comando funciona como un conmutador. Una marca de verificación junto a Esquema indica que el documento se encuentra en uno de los modos de Esquema. Si no existe ninguna marca, el documento se encuentra en uno de los modos de previsualización.

Para cambiar entre los modos rápidos y el resto:

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

Estos comandos cambian entre los modos rápidos y el resto. Una marca de verificación junto a Modo rápido indica que el documento se encuentra en el modo Previsualización rápida o Esquema rápido.

Para definir cómo afecta el desplazamiento a la actualización en pantalla:

- 1 Compruebe las preferencias de la actualización de pantalla realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Redibujar.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Redibujar.
- 2 Seleccione Redibujar durante el desplazamiento para que el documento se actualice al hacer clic en una flecha o una barra de desplazamiento.

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

Para activar la previsualización de objetos al arrastrarlos:

- 1 Puede ver las preferencias de los objetos realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Objeto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Objeto.
- 2 Cancele la selección de Copia el trazado mediante Alt-arrastrar (Windows) o Copia el trazado mediante Opción-arrastrar (Macintosh) y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para previsualizar un objeto al arrastrar:

- 1 Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh):
- 2 Arrastre el objeto.

Nota: Antes de arrastrar el objeto, asegúrese de haber cancelado la selección de Copia el trazado mediante Alt-arrastrar (Windows) o de Copia el trazado mediante Opción-arrastrar (Macintosh) en las preferencias de objetos. Consulte el procedimiento anterior.

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

- 1 Compruebe las preferencias de la actualización de pantalla realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Redibujar.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Redibujar.
- 2 Escriba un valor en el cuadro de texto Mostrar al arrastrar.

Nota: La previsualización de un gran número de objetos puede ralentizar la actualización de la pantalla.

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

Para arrastrar un objeto sin previsualizarlo:

Arrastre el objeto hasta la ventana del documento.

El trazado del objeto aparece al moverse, de forma similar al modo en que los objetos aparecen en el modo Esquema.

Aumento y reducción de la vista

Es posible aumentar o reducir una vista utilizando herramientas, comandos de menú y métodos abreviados del teclado. También se puede crear una vista personalizada a partir del aumento y reducción aplicados con la herramienta Zoom. Mediante el menú Ver o el menú emergente Aumentar y reducir, puede seleccionar valores comprendidos entre 6% a 6400%, en función del menú que utilice.

En Windows, puede aumentar un área seleccionada presionando el botón derecho del ratón. Es posible especificar este comportamiento a través de las preferencias; consulte “Utilización del botón derecho del ratón (Windows)” en la página 33.

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



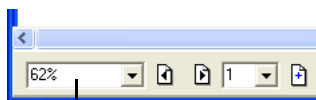
1 Haga clic en la herramienta Zoom.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Para aumentar la vista, haga clic en la página.
- Para aumentar un área seleccionada, arrástrela.
- Para reducir una vista de página, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en la página.
- Para reducir un área seleccionada, arrástrela con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionadas.

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

- Elija un nivel de aumento en el menú emergente Aumentar y reducir de la barra de estado (Windows) o de la parte inferior de la ventana del documento (Macintosh), también puede introducir un valor en el cuadro de texto. También puede introducir un valor seguido de una x, hasta 256x.



Menú emergente Aumentar y reducir

- Seleccione Ver > Aumentar y reducir para seleccionar un nivel de aumento del 25% al 800%.
- En Windows, haga clic con el botón derecho en el espacio de trabajo para ver un menú de contexto, seleccione Ver y elija un incremento comprendido entre 6% y 6400%.

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

1 Haga clic en la herramienta Zoom.

2 Realice una de las acciones siguientes:

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

Para ajustar la vista a una selección o página:

Seleccione una opción del menú Ver o del menú emergente Aumentar y reducir de la barra de estado (Windows) o de la parte inferior de la ventana del documento (Macintosh):

Ajustar a página encaja la página activa dentro de la ventana del documento.

Objeto seleccionado encaja todos los objetos seleccionados dentro de la ventana del documento.

Ajustar todo encaja todas las páginas en la ventana del documento.

Visualización de varias vistas de un documento

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

Para abrir otra vista del documento:

- 1 Seleccione Ventana > Nueva ventana.
- 2 Cambie la vista y el nivel de aumento de la nueva ventana.

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

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

Asignación de nombre y almacenamiento de vistas personalizadas

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

Para guardar la configuración con un nombre de vista personalizado:

- 1 Ajuste como desee los elementos de la vista con las barras de desplazamiento y con los menús emergentes Modo de dibujo y Aumentar y reducir.
- 2 Seleccione Ver > Personalizado > Nuevo.
- 3 Asigne un nombre a la vista y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

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

- Seleccione el nombre de la vista en el menú emergente Aumentar y reducir.
- Seleccione Ver > Personalizado y seleccione la vista en el menú emergente.

Para definir, asignar un nombre y guardar una vista con la herramienta Zoom:

- 1 Haga clic en la herramienta Zoom.
- 2 Arrastre manteniendo presionada la tecla Mayús para definir la nueva vista.
Aparece el cuadro de diálogo Nueva vista después de definir una vista nueva.
- 3 Asigne un nombre a la nueva vista y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para editar una vista personalizada:

- 1 Ajuste los elementos para volver a definir la vista con las barras de desplazamiento y con los menús emergentes Aumentar y reducir y Modo de dibujo.
- 2 Seleccione Ver > Personalizado > Editar.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar vistas, seleccione un nombre de vista personalizada y haga clic en Redefinir.

Sugerencia: Para cambiar el nombre de una vista personalizada, haga doble clic en el nombre y escriba uno nuevo.

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

Para borrar una vista personalizada:

- 1 Seleccione Ver > Personalizado > Editar.
- 2 Seleccione la vista que desea eliminar.
- 3 Haga clic en Borrar y después en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para cambiar de la vista actual a la anterior:

Seleccione Ver > Personalizado > Anterior.

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

Utilización del botón derecho del ratón (Windows)

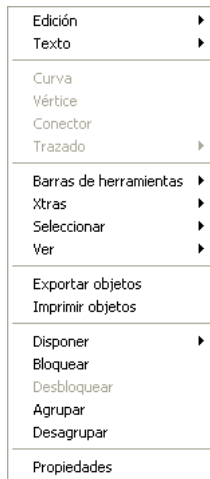
En Windows, puede elegir comandos de menús contextuales a medida que trabaja. Haciendo clic con el botón derecho, puede ver comandos contextuales para paneles y objetos como trazados, bloques de texto, imágenes de mapa de bits, trazados EPS, grupos y fusiones.

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

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

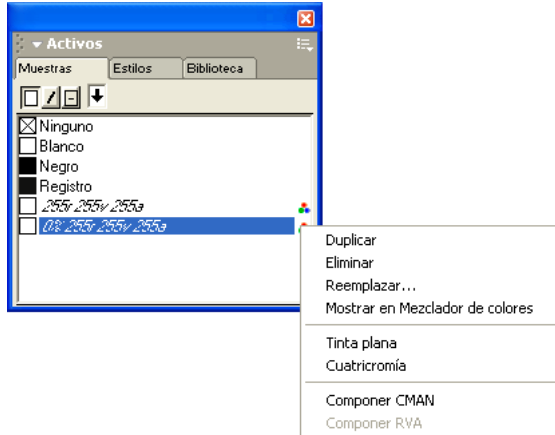
- Haga clic con el botón derecho en un objeto para ver un menú contextual con comandos específicos del objeto.

- Seleccione varios objetos presionando la tecla Mayús o arrastrando un recuadro de límite alrededor de los mismos. Haga clic con el botón derecho en la selección para mostrar los comandos comunes.



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

Esto puede utilizarse en los paneles Documento, Muestras, Capas, Estilos, Matices y en todas las muestras, cuadros de color y áreas vacías del documento.



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

- 1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.
- 2 Seleccione Activar/desactivar el botón derecho del ratón y haga clic en Aceptar.

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

Impresión de una tarjeta de métodos abreviados de referencia

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

Para imprimir una tarjeta de métodos abreviados de referencia:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado.
- 2 En el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado, haga clic en Imprimir.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece vuelva a hacer clic en Imprimir.

Aparece el cuadro de diálogo Imprimir del sistema. Defina las opciones que desee y haga clic en el botón adecuado para enviar la tarjeta a la impresora.

Para guardar una tarjeta de métodos abreviados de teclado personalizada:

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

FreeHand crea un archivo de texto que puede abrirse en cualquier otra aplicación (como un editor de texto) para cambiar el formato y reorganizar el texto para crear una tarjeta personalizada. Por ejemplo, puede convertir el texto en una tabla y ordenarla por métodos abreviados, comandos o descripciones.

Personalización del entorno de trabajo

FreeHand permite personalizar muchos aspectos del entorno de trabajo. Es posible añadir o eliminar métodos abreviados de teclado, utilizar los métodos abreviados de otras aplicaciones, organizar las barras de herramientas y cambiar sus botones.

Personalización de métodos abreviados

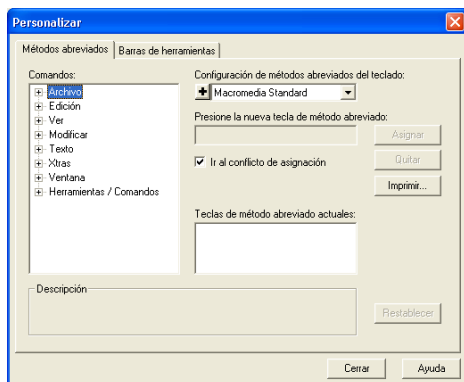
Utilice la ficha Métodos abreviados del cuadro de diálogo Personalizar (Windows) o Métodos abreviados (Macintosh) para modificar los métodos abreviados actuales o asignar otros a comandos que no dispongan de ellos. Aunque se pueden asignar métodos abreviados con el comando Repetir último Xtra, no es posible asignar métodos abreviados a otros Xtras.

Además del grupo de métodos abreviados predeterminados de FreeHand, se suministran los grupos de métodos abreviados predeterminados para FreeHand 8, FreeHand 9, y otras aplicaciones como Adobe Illustrator, QuarkXPress, Adobe PageMaker (Macintosh), Adobe Photoshop (Macintosh) y Macromedia Director (Macintosh). También puede copiar grupos personalizados de métodos abreviados del sistema de otro usuario u otra ubicación de su disco duro.

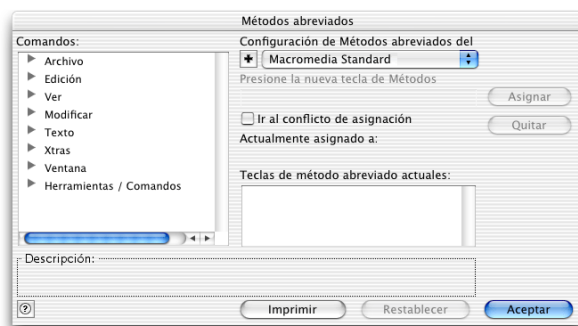
Para ver y elegir en los grupos de métodos abreviados disponibles:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado.

Aparece el cuadro de diálogo Personalizar (Windows) o Métodos abreviados (Macintosh).



Ficha Métodos abreviados en el cuadro de diálogo Personalizar (Windows)



Cuadro de diálogo Métodos abreviados (Macintosh)

- 2 Seleccione un grupo de métodos abreviados en el menú emergente Configuración de métodos abreviados del teclado.

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

- 1 Seleccione el archivo Métodos abreviados que se encuentra en la carpeta Teclado dentro de Macromedia/FreeHand/11/Spanish/Configuración en la carpeta específica del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicaciones (Macintosh).

Nota: La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice. Consulte la documentación de su sistema operativo para obtener más información sobre la localización de esta carpeta.

- 2 Copie este archivo en la carpeta de usuario del mismo nombre del otro sistema.

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

Para asignar un método abreviado personalizado:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado.

Aparece el cuadro de diálogo Personalizar (Windows) o Métodos abreviados (Macintosh).

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

- Seleccione una aplicación en el menú Configuración de métodos abreviados del teclado.
 - Para mantener intactos todos los métodos abreviados predeterminados de FreeHand, haga clic en el botón más (+) situado en el campo de configuración de métodos abreviados. Examine una ubicación, escriba el nombre del archivo y haga clic en Guardar.
- 3 En la lista Comandos, haga clic en el signo más (+) (Windows) o en el triángulo (Macintosh) para ver las categorías.

La lista de comandos incluye todos los menús de FreeHand y algunas funciones más. Si el comando al que desea asignar un método abreviado no se encuentra en un menú de FreeHand, amplíe la categoría Herramientas/Comandos de la lista Comandos.

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

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

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

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

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

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

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

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

Para eliminar un método abreviado:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado.

- 2 Amplíe la lista Comandos para localizar y seleccionar el comando que desee.

- 3 Seleccione el método abreviado que desee eliminar en Teclas de método abreviado actuales.

- 4 Haga clic en Eliminar.
- 5 Haga clic en Cerrar o seleccione un nuevo grupo de métodos abreviados para confirmar la eliminación.

Personalización de barras de herramientas

Para personalizar la forma, ubicación y contenido de una barra de herramientas, puede utilizar el cuadro de diálogo Personalizar (Windows) o Personalizar barras de herramientas (Macintosh). También puede arrastrar botones de barra de herramientas.

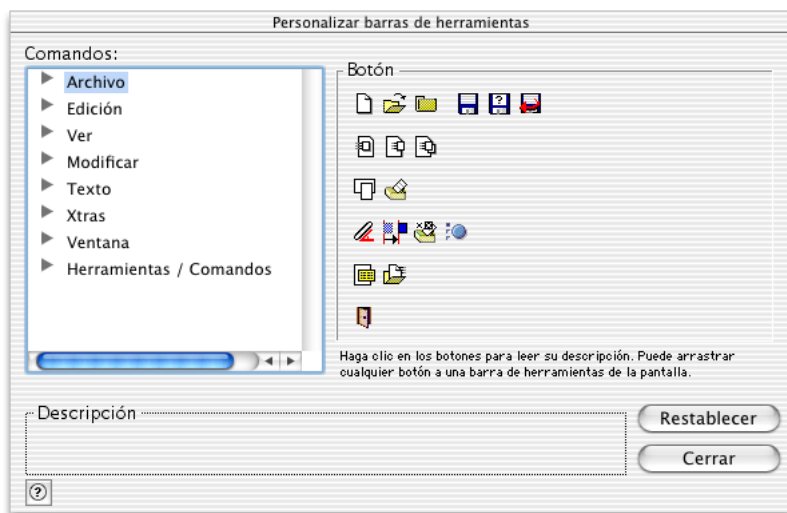
Nota: Los botones desactivados no se pueden mover ni eliminar.

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

- 1 Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Personalizar. (Como alternativa, en Windows puede seleccionar Edición > Métodos abreviados de teclado y hacer clic en la ficha Barras de herramientas).



Ficha Barras de herramientas en el cuadro de diálogo Personalizar (Windows)



Cuadro de diálogo Personalizar barras de herramientas (Macintosh)

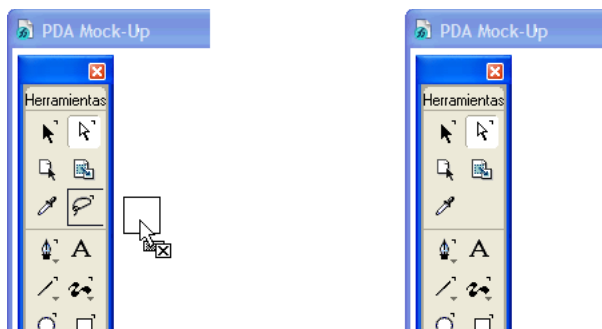
- 2 Realice uno de los siguientes pasos para seleccionar el comando que desea añadir:
 - Desplácese por la lista Comandos para buscar el comando cuyo botón desee colocar en una barra de herramientas. Si es necesario, haga clic en el signo más (+) (Windows) o en el triángulo (Macintosh) para ver las categorías.
 - Si el comando no se encuentra en un menú de FreeHand, amplíe la categoría Herramientas/Comandos.
 - Haga clic en un menú o un comando para resaltar los botones asociados.
 - Haga clic en un botón para resaltar el comando de menú asociado.

La lista de comandos incluye todos los menús de FreeHand y algunas funciones más.
 - 3 Arrastre el botón del cuadro de diálogo Personalizar barras de herramientas a su nueva ubicación en una barra de herramientas.
- Si es necesario, los botones existentes se desplazarán para colocar el nuevo botón.

Para eliminar un botón de una barra de herramientas, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Personalizar y arrastre el botón que desee fuera de la barra de herramientas.
- Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre el botón fuera de la barra de herramientas.

Nota: Esta operación no puede deshacerse una vez que arrastra el botón fuera de la barra de herramientas, pero puede volver a colocar un botón mediante el comando Personalizar. Para más información, consulte el procedimiento anterior.



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

Para personalizar barras de herramienta arrastrando botones de herramientas:

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

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

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

Para mover una barra de herramientas acoplada al área de trabajo:

Arrastre el área de color gris de una barra de herramientas hasta el área de trabajo.

Un área resaltada indica el punto en que se colocará la barra de herramientas si se suelta el botón del ratón. Al soltarla fuera del área de barras de herramientas, se convierte en una barra flotante cuyo tamaño puede cambiarse.

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

Arrastre el área de color gris de la barra de herramientas flotante hasta el área superior, inferior o lateral de barras de herramientas.

Un área resaltada indica el punto en que se colocará la barra de herramientas si se suelta el botón del ratón. La barra de herramientas flotante se convierte en normal cuando se suelta fuera del área de trabajo.

CAPÍTULO 2

Configuración del documento

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

Para alinear y colocar objetos en el documento, es posible definir guías, cuadrículas y reglas de página. Asimismo, puede establecer la unidad de medida del documento.

Si abre o importa un documento que utilice fuentes no instaladas en el sistema, FreeHand permite reemplazar estas fuentes ausentes.

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

Utilización del panel Documento

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

Para visualizar el panel Documento, realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Ventana > Documento.
- Haga clic en la ficha Documento del panel Propiedades si es visible.
- Haga clic en el botón del panel Documento en la barra de herramientas Principal.

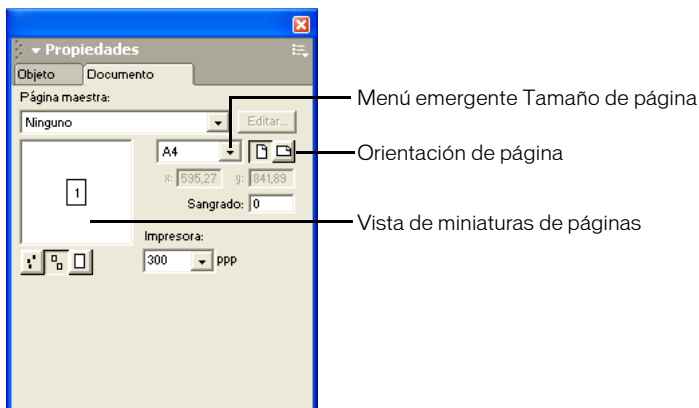
Nota: El botón del panel Documento no aparece de modo predeterminado al abrir FreeHand. Para añadir este botón a la barra de herramientas principal, consulte “Personalización de barras de herramientas” en la página 38.

Operaciones con páginas

Puede definir opciones de página, como el tamaño, la orientación y el valor de sangrado, con el panel Documento o el cuadro de diálogo Añadir página. También puede añadir rápidamente páginas en un documento mediante el botón Añadir página.

Para definir opciones de página:

- 1 Seleccione Ventana > Documento para ver el panel Documento si no estuviera ya abierto.



- 2 Seleccione un tamaño de página en el menú emergente Tamaño de página.
- 3 Haga clic en uno de los botones de orientación de página a la derecha del menú emergente Tamaño de página, con el fin de seleccionar una orientación: vertical (retrato) u horizontal (paisaje).



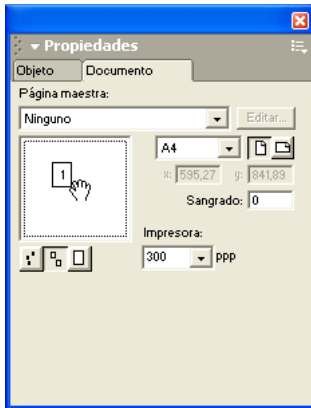
- 4 Escriba un valor de sangrado en el cuadro de texto Sangrado. El tamaño del papel deberá ser mayor que el tamaño de página que especifique. Para definir el tamaño, elija Archivo > Imprimir. Para más información sobre los sangrados, consulte “Impresión” en la página 375.
- 5 Haga clic en un botón de aumento y reducción de página para aumentar o reducir el tamaño de las miniaturas.



Cuando el aumento se define en sus niveles medio o máximo, es posible que no se vean todas las páginas en la ventana del área de trabajo del panel Documento.

- 6 Seleccione un valor del menú emergente Resolución de la impresora. Para obtener más información sobre la resolución de la impresora, consulte “Impresión” en la página 375.
- 7 Para desplazar páginas en el área de trabajo, arrastre una miniatura hasta una nueva posición en la ventana del panel Documento.

- 8 Para desplazarse por la vista del área de trabajo, mantenga presionada la barra espaciadora y arrastre en el área de trabajo.



Para añadir páginas a un documento mediante el panel Documento:

- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Documento y seleccione Añadir páginas.
- 2 Defina opciones en el cuadro de diálogo Añadir páginas.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para añadir páginas a un documento desde la ventana de documento, realice uno de los siguientes pasos:

- Haga clic en el botón Añadir página que se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento.
- Seleccione la herramienta Página en el panel Herramientas y arrastre la página manteniendo la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada.

Selección de páginas

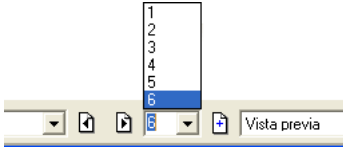
Para cambiar los atributos de una página, es necesario seleccionarla primero. Puede seleccionarla directamente en el documento o en el panel Documento.

También puede establecer preferencias que permiten seleccionar una página en la ventana Documento mediante una herramienta del panel Herramientas.

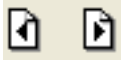
Para seleccionar una página, realice uno de estos pasos:

- Haga clic en la herramienta Página del panel Herramientas y en una sola página en el área de trabajo.
- En el panel Documento, haga clic en una miniatura de página.

- Seleccione un número de página en el menú emergente Ir a la página de la barra de estado (Windows) o en la parte inferior de la ventana del documento (Macintosh), o escriba un valor en el cuadro de texto.



- Haga clic en un botón selector de página en la barra de estado (Windows) o en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento (Macintosh).



- Haga clic en la página en la ventana de documento con cualquier herramienta. Para que funcione con todas las herramientas, es necesario que esté seleccionada la opción Activar página al utilizar herramientas; consulte el siguiente procedimiento.

Para establecer cómo se activan las páginas:

- 1 Puede ver las preferencias de documento realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Documento.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Documento.

- 2 Seleccione ambas o una de las siguientes opciones:

Activar página al cambiar de vista permite seleccionar una página en el panel Documento o en la ventana de documento con las barras de desplazamiento. Cuando la opción está seleccionada, puede activar una nueva página desplazándose por la ventana del documento. La página activa aparecerá en la barra de estado (Windows) o en la parte inferior de la ventana del documento (Macintosh) y estará resaltada en el panel Documento.

Activar página al utilizar herramientas permite seleccionar las páginas con cualquier herramienta. Cuando esta opción está seleccionada, puede activar una nueva página utilizando cualquier herramienta en la ventana del documento.

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

Duplicación, eliminación y desplazamiento de páginas

Para duplicar, eliminar o desplazar páginas se utiliza el panel Documento o la herramienta Página.

Para duplicar una página:

- 1 Seleccione la página (consulte “Selección de páginas” en la página 43).

- 2 Realice una de las acciones siguientes:



- Haga clic en el control del menú Opciones del panel Documento y seleccione Duplicar.



- Con la herramienta Página, arrastre la página en el espacio de trabajo manteniendo la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada.

Para eliminar una página:

1 Realice una de las acciones siguientes:



- Seleccione la página en la previsualización del área de trabajo del panel Documento. Después, haga clic en el control del menú Opciones del panel Documento y seleccione Quitar.
 - Utilice la herramienta Página para seleccionar la página en el espacio de trabajo y presione la tecla Supr.
- 2 Si la página seleccionada contiene objetos, en la indicación haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

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

Para desplazar una página y su contenido, realice uno de estos pasos:

- Con la herramienta Página, seleccione y arrastre la página a la ubicación que desee del área de trabajo.
- En el panel Documento, seleccione y arrastre la página a la nueva ubicación.

Para desplazar una página sin mover su contenido:

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

Modificación, cambio de tamaño y rotación de páginas

Utilice la herramienta Página para modificar los atributos de página, cambiar el tamaño y girar páginas.

No es posible modificar, cambiar el tamaño ni girar una página secundaria de una maestra; estas modificaciones deben realizarse en la página maestra.

Para modificar una página:



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

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

- 1 Verifique que está seleccionada Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula.

Para más información, consulte “Utilización de la cuadrícula” en la página 53.

- 2 Haga clic en la herramienta Página del panel Herramientas.
- 3 Haga clic en la página que desee cambiar de tamaño para ver sus selectores.
- 4 Arrastre un selector superior, lateral o de esquina. Para cambiar el tamaño de la página conservando las proporciones, mantenga presionada la tecla Mayús al arrastrar.

Para girar una página:

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

Nota: La rotación de una página no gira los objetos que hay en la página.

Definición de tamaños de página personalizados

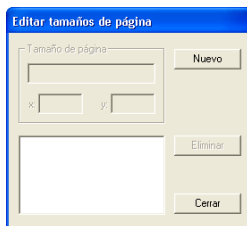
Puede añadir tamaños personalizados a un documento utilizando el cuadro de diálogo Editar tamaños de página. Los tamaños personalizados se basan en la unidad de medida actual del documento. No se pueden modificar; para editar un tamaño personalizado que haya definido, deberá eliminarlo y volver a crearlo.

Las páginas personalizadas se conservan en el documento de FreeHand. Para que una página personalizada esté disponible en los nuevos documentos de FreeHand, puede añadir su definición a una plantilla de FreeHand. Para más información, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 58.

Para añadir un tamaño de página personalizado:

- 1 Seleccione Ventana > Documento para ver el panel Documento si no estuviera ya abierto.
- 2 En el panel Documento, seleccione Editar en el menú emergente Tamaño de página a la izquierda de los botones de orientación de página.

Aparecerá el cuadro de diálogo Editar tamaños de página.



- 3 Haga clic en Nuevo.
- 4 Escriba el nombre de la nueva página personalizada en el cuadro de texto Tamaño de página.
- 5 Introduzca el tamaño de la página en los cuadros de texto X e Y. Los valores se encuentran en la unidad de medida actual del documento. Para más información, consulte “Definición de la unidad de medida” en la página 47.
- 6 Haga clic en Cerrar.

Para eliminar un tamaño de página personalizado:

- 1 En el panel Documento, seleccione Editar en el menú emergente Tamaño de página.
- 2 En el cuadro de diálogo Editar tamaños de página, seleccione el tamaño de página que quiere eliminar.
- 3 Haga clic en Borrar.

La eliminación de un tamaño de página personalizado en el cuadro de diálogo Editar tamaños de página no tiene efecto en las páginas personalizadas del documento. El tipo de página cambia a Personalizado en el panel Documento.

Para aplicar un tamaño personalizado a una página seleccionada:

Selecione la página personalizada en el menú emergente Tamaño de página del panel Documento.

Para crear una nueva página con un tamaño personalizado:



- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Documento y seleccione Añadir páginas.
- 2 En el cuadro de diálogo Añadir páginas, introduzca el número de páginas que desee añadir.
- 3 Seleccione la página personalizada en el menú emergente Tamaño de página.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Definición de la unidad de medida

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

- Se puede elegir entre puntos, picas, pulgadas, pulgadas decimales, milímetros, kys, centímetros o píxeles en la visualización de reglas, paneles y cuadros de diálogo.
- Puede utilizar una unidad de medida distinta de la predeterminada en los cuadros de texto numéricos. Al utilizar otra unidad de medida diferente a la predeterminada, la aplicación sigue convirtiendo los valores a la unidad predeterminada. Por ejemplo, si introduce **125m** en un cuadro de texto, el resultado es 125 milímetros en vez de 125 puntos; el valor de 125 milímetros se convierte automáticamente en 354,3307 puntos.
- Puede escribir ecuaciones matemáticas y combinar unidades de medida en los cuadros de texto numéricos, con el fin de que se calculen los valores automáticamente.
- Puede definir unidades de medida personalizadas equivalentes a otras unidades, como metros, pies, millas, círcos y puntos didot. Para más información, consulte “Utilización de las reglas” en la página 51.

Para definir la unidad de medida de todo el documento:

- 1 Haga clic en el menú emergente Unidades que está en la barra de herramientas Estado (Windows) o en la parte inferior de la ventana del documento (Macintosh).
- 2 Seleccione una unidad de medida.

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

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

- 1 Escriba el valor numérico seguido de la unidad: **i** para pulgadas, **p** para picas, **pt** para puntos, **m** milímetros, **c** para centímetros y **x** para píxeles.

Por ejemplo, escriba **7p** para 7 picas.

- 2 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Para especificar un valor utilizando funciones matemáticas:

- 1 Introduzca valores numéricos y cree una ecuación utilizando cualquiera de los símbolos matemáticos:

+ (suma)

– (resta)

* (multiplicación)

/ (división)

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

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

- 2 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Operaciones con páginas maestras

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

Nota: También puede utilizar plantillas para crear documentos con un diseño de página predefinido. Para más información, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 58.

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

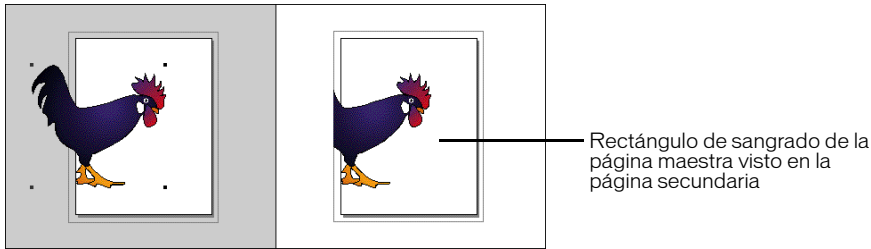
Gracias al panel Biblioteca puede administrar las páginas maestras como si se trataran de símbolos gráficos. Puede agrupar, duplicar, cambiar de nombre y eliminar las páginas maestras, y ocultar o mostrarlas en el panel Biblioteca. Para más información sobre el panel Biblioteca, consulte “Utilización del panel Biblioteca” en la página 295.

Las páginas maestras se pueden exportar para utilizarlas en otros documentos, e importar de otros documentos para aplicarlas al actual. También se puede incluir información sobre las páginas maestras en un informe de documento. Para más información, consulte “Impresión” en la página 375.

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

- Cuando se aplica una página maestra a una secundaria, los elementos de la primera se colocan en el fondo de cada capa de la página secundaria.

- Los objetos se pueden sangrar fuera de la página maestra hacia el área de trabajo. Cuando se aplican páginas maestras con sangrados a páginas secundarias, las ilustraciones de éstas se controlan por el rectángulo de sangrado.



Páginas maestra y secundaria

- Si se selecciona una página maestra en el menú emergente **Página maestra** del panel Documento, la página actual (o intervalo de páginas) se convierte en secundaria de dicha página maestra. Si se selecciona **Ninguno/a**, la página actual (o intervalo de páginas) se convierte en normal, sin asociarse a la página maestra.

Para crear una nueva página maestra:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:



- Seleccione **Ventana > Documento** para ver el panel Documento si no estuviera visible. Después, haga clic en el control del menú Opciones del panel Documento y seleccione **Nueva página maestra**.
- Seleccione **Ventana > Biblioteca** para ver el panel Biblioteca si no estuviera visible. Después, haga clic en el control del menú Opciones del panel Biblioteca y seleccione **Nueva página maestra**.

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

- 2 Coloque elementos como texto y gráficos en la página maestra.
- 3 Una vez terminado su diseño, cierre la ventana de páginas maestras. Los atributos se guardarán con el símbolo de página maestra en la biblioteca.

Para convertir una página en una nueva página maestra:

- 1 Seleccione la página (consulte “Selección de páginas” en la página 43).



- 2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Documento y seleccione **Convertir en página maestra**.

Nota: Para convertir una página secundaria en una página maestra, primero debe liberarla. Para más información, consulte los procedimientos siguientes.

Para aplicar una página maestra a la página del documento:



- 1 Seleccione la página o páginas con la herramienta **Página**.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- En el panel Documento, seleccione una página maestra en el menú emergente **Página maestra**.

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

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

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



- Haga clic en el control del menú **Opciones** del panel Documento y seleccione **Añadir páginas**. Seleccione la opción **Página secundaria de maestra** y seleccione una página maestra en el menú emergente, después, haga clic en **OK** (Macintosh) o en **Aceptar** (Windows).
- Seleccione una página secundaria y seleccione **Duplicar** en el menú **Opciones** del panel Documento.
- Con la herramienta **Página**, arrastre una página secundaria en el área de trabajo manteniendo la tecla **Alt** (Windows) u **Opción** (Macintosh) presionada hasta una ubicación vacía del área de trabajo.

Para editar una página maestra:

1 Realice una de las acciones siguientes:

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

2 Modifique la página maestra como sea necesario.

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

Para liberar una página secundaria:

1 Seleccione una o varias páginas con la herramienta **Página**.

Nota: La página actual deberá ser secundaria.



2 Haga clic en el control del menú **Opciones** del panel Documento y seleccione **Liberar página secundaria**.

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

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



Haga clic en el control del menú **Opciones** del panel Biblioteca y seleccione **Mostrar páginas maestras**.

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

Para importar una página maestra:



1 Haga clic en el control del menú **Opciones** del panel Biblioteca y seleccione **Importar**.

2 En el cuadro de diálogo que aparece, explore la carpeta de la que importar la página maestra.

- 3 Haga clic en el nombre de archivo y en Abrir.

Nota: En Mac OS X, haga clic en Seleccionar.

- 4 Seleccione la página maestra en el cuadro de diálogo Importar símbolos (haga clic con la tecla Mayús presionada para seleccionar varias páginas) y haga clic en Importar.
La parte inferior del panel Biblioteca muestra la página maestra importada.

Para exportar una página maestra:



- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Biblioteca y seleccione Exportar.
- 2 Seleccione las páginas maestras y haga clic en Exportar.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, abra la carpeta en la que se exportará el símbolo.
- 4 Escriba el nombre de archivo de la página maestra y haga clic en Guardar.

Utilización de las reglas

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

Las reglas se ajustan cuando se desplaza o aumenta y reduce en un archivo. Las marcas grandes indican la unidad de medida (como puntos) y las pequeñas indican el incremento (como 16 puntos).

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

Nota: Para que las unidades personalizadas estén disponibles en nuevos documentos de FreeHand, puede añadirlas a una plantilla de FreeHand. Para más información, consulte "Creación de una nueva plantilla predeterminada" en la página 59.

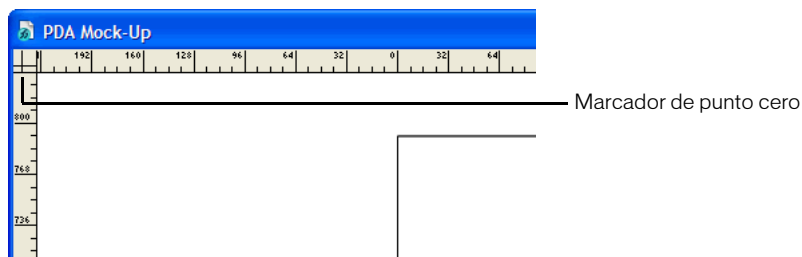
Para mostrar u ocultar las reglas de página:

Seleccione Ver > Reglas de página > Mostrar.

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

Para cambiar el punto cero de las reglas de página:

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



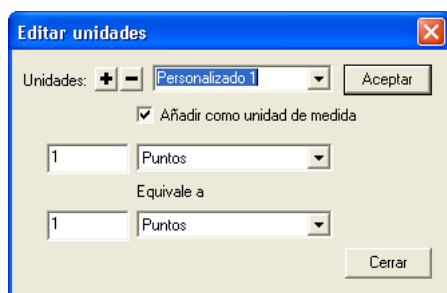
Nota: Es posible definir un punto cero para cada página de un documento.

Para restablecer las reglas de página:

Haga doble clic en el marcador de punto cero.

Para definir una unidad de medida personalizada:

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



- 3 Introduzca valores numéricos en los cuadros de texto y utilice los menús emergentes para elegir las unidades en que se basará la unidad de medida personalizada.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Para añadir más unidades personalizadas, haga clic en el botón Más (+) y realice los pasos 2-4 para cada unidad.
- 6 Haga clic en Cerrar cuando haya terminado de añadir o de quitar unidades de medida personalizadas.

Para eliminar una unidad de medida personalizada:

- 1 Seleccione Ver > Reglas de página > Edición para abrir el cuadro de diálogo Editar unidades.
- 2 Seleccione la unidad de medida que desea eliminar en el menú emergente Unidades.
- 3 Haga clic en el botón Menos (-).

- 4 En el cuadro de diálogo de aviso, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows). Después, haga clic en Cerrar.

Utilización de cuadrículas y guías

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

Para cambiar el color de la cuadrícula o las guías:

- 1 Puede ver las preferencias de los colores realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.
- 2 Para cambiar el color de las guías o la cuadrícula, haga clic en el correspondiente cuadro Guías o Color de la cuadrícula para seleccionar otro color.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización de la cuadrícula

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

Para mostrar u ocultar la cuadrícula:

Seleccione Ver > Cuadrícula > Mostrar.

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

Para activar y desactivar el ajuste a la cuadrícula:

Seleccione Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula.

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

Para configurar opciones de cuadrícula:

- 1 Seleccione Ver > Cuadrícula > Edición.
- 2 Introduzca el tamaño de cuadrícula en las unidades de medida definidas para el documento actual. (Para más información sobre la configuración de unidades de medida, consulte “Definición de tamaños de página personalizados” en la página 46).
- 3 Elija el tipo de ajuste:
 - Para hacer que los objetos se ajusten a la misma posición relativa dentro de la celda de cuadrícula de destino, seleccione Cuadrícula relativa.
 - Para hacer que los objetos se ajusten a determinadas intersecciones de la cuadrícula, cancele la selección de Cuadrícula relativa.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización de guías

Las guías son líneas no imprimibles que ayudan a alinear y colocar los objetos. De forma predeterminada, estas guías son de color azul, pero puede cambiar este color si lo desea (consulte “Utilización de cuadrículas y guías” en la página 53). Las guías se pueden definir donde sea necesario utilizando las reglas de página o el comando Editar guías. Puede añadir, modificar y eliminar las guías del modo que sea necesario. También puede bloquearlas en su posición. Las guías pertenecen a las páginas; no puede arrastrarlas al área de trabajo.

De modo predeterminado, la ventana del documento no se desplaza cuando se arrastra una guía. Sin embargo, se pueden definir preferencias para que sí se desplace. (Para más información sobre la configuración de preferencias, consulte “Utilización de preferencias” en la página 25). También puede cambiar lo cerca de una guía que están los objetos antes de quedar ajustados si utiliza la preferencia Distancia de ajuste. Para más información, consulte “Selección de objetos” en la página 107.

Los trazados se pueden convertir en objetos de guía y las guías se pueden bloquear con el panel Capas; para más información, consulte “Utilización de capas” en la página 287.

Nota: Las guías que residen en una página maestra se pueden modificar o eliminar sólo de la página maestra y no de las páginas secundarias asociadas.

Para mostrar u ocultar las guías, realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Ver > Guías > Mostrar.

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

- En el panel Capas, haga clic en la columna de marcas de verificación junto a la capa Guías.

Para añadir una guía al arrastrar:

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

Nota: Al arrastrar una guía desde una regla, asegúrese de soltar el botón del ratón cuando el puntero esté sobre la página. En caso contrario se borrará la guía.

Para eliminar una guía:

Arrastre la guía fuera de la página.

Para añadir guías con precisión:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Ver > Guías > Edición.
- Haga doble clic en una guía existente.

- 2 Haga clic en Añadir.

- 3 Seleccione Horizontal o Vertical.

- 4 Elija una opción Añadir en para añadir guías:

- Seleccione Recuento y escriba un valor para añadir un número determinado de guías.
- Seleccione Incremento y escriba un valor para añadir guías a intervalos definidos.

- 5 Introduzca la primera y última posición de las guías.

- 6 Defina el intervalo de páginas.
- 7 Haga clic en Añadir.
- 8 Repita los pasos del 2 al 7 para añadir más guías horizontales o verticales.
- 9 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para activar y desactivar el ajuste a las guías:

Seleccione Ver > Guías > Ajustar a guías.

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

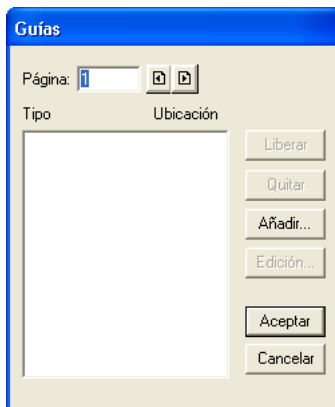
El puntero muestra un triángulo horizontal o vertical cuando los objetos se ajustan a la guía respectiva, de este modo se indica que el objeto se ajustará a la guía en dicho punto al soltarlo.

Para bloquear o desbloquear las guías, realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Ver > Guías > Bloquear.
Este comando alterna entre bloquear y desbloquear las guías. Una marca de verificación junto al elemento de menú indica que las guías están bloqueadas. Las guías están desbloqueadas de forma predeterminada.
- En el panel Capas, haga clic en el icono de candado junto a la capa Guías.

Para editar, liberar o eliminar guías:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Ver > Guías > Edición.
 - Haga doble clic en una guía existente.



- 2 Seleccione la guía que desee modificar.
Para modificar más de una guía a la vez, haga clic con la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) presionada. Haga clic con la tecla Mayús presionada para seleccionar guías adyacentes.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:

- Para modificar la posición de una guía, haga clic en Edición. En el cuadro de diálogo Posición de la guía, escriba una nueva ubicación y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
 - Para liberar las guías, haga clic en Liberar. Una guía liberada se convierte en un objeto.
 - Para eliminar las guías, haga clic en Eliminar (Windows) o en Borrar (Macintosh).
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para establecer si la ventana del documento se desplaza al arrastrar una guía:

- 1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Arrastrar una guía desplaza la ventana para que la ventana se desplace al arrastrar una guía vertical u horizontal fuera de los bordes de la ventana del documento.
 - Para evitar que la ventana pueda desplazarse al arrastrar una guía, no seleccione la opción Arrastrar una guía desplaza la ventana.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Creación y apertura de documentos

Un documento nuevo se basa en la plantilla predeterminada de documento. Para más información sobre las plantillas, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 58.

Puede abrir un documento de varias páginas, realizar cambios y guardarlo. Para facilitar el acceso, los últimos cuatro documentos guardados aparecerán en el menú Archivo > Abrir reciente. Al salir de FreeHand, tendrá la oportunidad de revisar todos los documentos no guardados.

Puede establecer preferencias que determinan la vista y colocación de las páginas que tendrá un documento cuando se abra. Para más información sobre la configuración de preferencias, consulte “Utilización de preferencias” en la página 25.

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

FreeHand permite mantener abiertos todos los documentos que desee. La única limitación es la memoria del sistema.

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

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

Para abrir un documento existente:

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

Para cambiar entre los documentos abiertos:

En el menú Ventana seleccione el nombre del documento que desea ver.

Para cerrar un archivo y salir de FreeHand:

- 1 Seleccione Archivo > Salir.

Nota: En Mac OS X, seleccione FreeHand > Salir de FreeHand.

- 2 Si aún no ha guardado o asignado un nombre al archivo, aparecerá un cuadro de diálogo de aviso. Para guardar el archivo, haga clic en Revisar y después en Sí (Windows) o Guardar (Macintosh).

- 3 Escriba un nombre en el cuadro de texto Nombre (si es necesario) y haga clic en Guardar.

Para obtener más información sobre el almacenamiento de archivos, consulte “Almacenamiento de archivos” en la página 341.

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

- 1 Puede ver las preferencias de documento realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Documento.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Documento.

- 2 Realice cualquiera de las siguientes acciones:

- Para abrir un documento con el mismo aumento que tenía cuando lo guardó por última vez, seleccione Restablecer última visualización al abrir documento.
- Para abrir un documento en una ventana del mismo tamaño y en la misma posición que el último documento guardado, seleccione Tamaño de ventana y ubicación anteriores.
- Para crear nuevos documentos utilizando una plantilla diferente, seleccione una plantilla en el menú emergente Plantilla para documento nuevo o haga clic en el botón de puntos suspensivos (...) (Windows) o en el botón Seleccionar (Macintosh) y localice otro archivo de plantilla. Para más información sobre el uso de plantillas, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 58.
- Para revisar y guardar cada documento que esté abierto al salir de la aplicación, seleccione Al salir, revisar documentos sin guardar.
- Seleccione Búsqueda de vínculos perdidos (sólo Macintosh) para localizar los vínculos con gráficos que se hayan perdido.
- Haga clic en Predeterminado para restablecer las preferencias predeterminadas.

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

Apertura de documentos de versiones anteriores de FreeHand

FreeHand MX puede abrir documentos creados en FreeHand 8 y versiones posteriores.

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

Para convertir un archivo de una versión anterior de FreeHand:

Abra el archivo en FreeHand MX.

El archivo convertido se convierte en *nombrearchivo.FH11* (Windows) o *nombrearchivo* (convertido) (Macintosh).

Utilización de las plantillas

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

También puede utilizar las páginas maestras para aplicar composiciones a cada página. Para más información, consulte “Operaciones con páginas maestras” en la página 48.

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

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

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

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

Para guardar un documento como plantilla:

- 1 Seleccione Archivo > Guardar como.
- 2 Introduzca el nombre del archivo de plantilla en el cuadro de diálogo Guardar documento (Windows) o el cuadro de diálogo Guardar (Macintosh).
- 3 Seleccione Plantilla FreeHand en el menú emergente Guardar como archivos de tipo (Windows) o en el menú emergente Formato (Macintosh).
- 4 Seleccione un destino y haga clic en Guardar. En Windows, se añade la extensión .ft11 al nombre del archivo.

Para modificar una plantilla de FreeHand:

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

La plantilla modificada sustituye a la anterior.

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

- 1 Seleccione el archivo de FreeHand en el Finder.
- 2 Seleccione Archivo > Obtener información o Archivo > Mostrar información y seleccione Plantilla.
Para convertir una plantilla en un documento de FreeHand, cancele la selección de Plantilla.

Para cambiar la plantilla predeterminada:

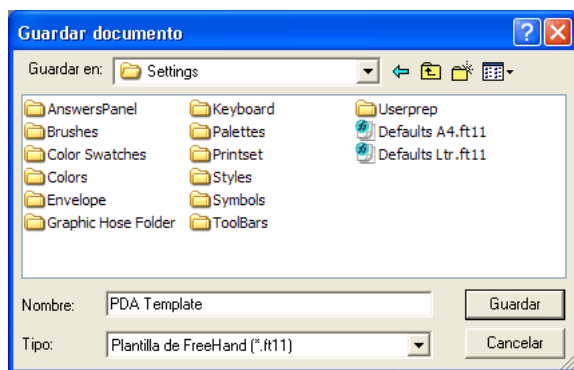
- 1 Puede ver las preferencias de documento realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Documento.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Documento.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione una plantilla en el menú emergente Plantilla para documento nuevo.
 - Haga clic en el botón de puntos suspensivos (...) (Windows) o en el botón Seleccionar (Macintosh) y localice otro archivo de plantilla.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Creación de una nueva plantilla predeterminada

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

Para crear una nueva plantilla predeterminada:

- 1 Seleccione Archivo > Nuevo.
- 2 Modifique el documento.
Por ejemplo, modifique el tamaño de página, los colores predeterminados de la lista, el tamaño de fuente predeterminado o el nivel de aumento y guarde los cambios con la plantilla.
- 3 Seleccione Archivo > Guardar como.
- 4 Seleccione Plantilla FreeHand en el menú emergente Guardar como archivos de tipo (Windows) o en el menú emergente Formato (Macintosh).



- 5 Asigne un nombre al archivo y guárdelo en la carpeta Macromedia/FreeHand/11/Spanish/Configuración de la carpeta específica del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicaciones (Macintosh). En Windows, se añade la extensión .ft11 al nombre del archivo.

La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice. Para más información sobre cómo localizar esta carpeta, consulte la documentación de su sistema operativo.

Sugerencia: Un método rápido de localizar la carpeta específica del usuario es abrir la ficha o categoría Documento del cuadro de diálogo Preferencias, hacer clic en el botón de puntos suspensivos (...) (Windows) o el botón Seleccionar (Macintosh) que se encuentra junto a Plantilla para documento nuevo y examinar la ruta de acceso a la plantilla actual predeterminada.

Vinculación e inclusión

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

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

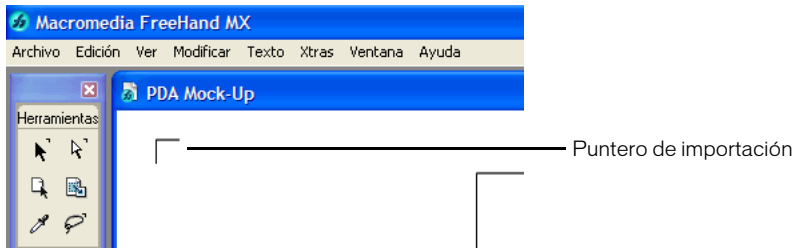
Nota: No incluya archivos EPS de DCS 1.0 en un documento de FreeHand. Un archivo DCS 1.0 está compuesto de cinco archivos distintos: uno de baja resolución para previsualización compuesta y uno para cada color de cuatricromía (CMAN). Si intenta incluir el archivo, sólo se incluirá el archivo de baja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

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

Para vincular un gráfico:

- 1 Puede ver las preferencias de importación realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Importar.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Importar.
- 2 No seleccione las opciones Incluir imágenes y archivos EPS al importar ni Convertir archivos EPS editables al importar.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 4 Seleccione Archivo > Importar.
- 5 Examine y busque el gráfico que desee importar.

- Haga doble clic en el nombre de archivo.
Aparece el puntero de importación.



- Sitúe el puntero de importación en el punto donde debe aparecer la esquina superior izquierda del gráfico o bloque de texto.
- Coloque el gráfico realizando uno de estos pasos:
 - Haga clic para colocar el gráfico con su tamaño predeterminado.
 - Para cambiar el tamaño de la imagen al importarla, arrastre el puntero para crear un recuadro de selección. Suéltelo cuando el recuadro tenga el tamaño correcto.

Para incluir siempre los gráficos:

- Puede ver las preferencias de importación realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Importar.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Importar.
- Seleccione la opción Incluir imágenes y archivos EPS al importar.
- No seleccione la opción Convertir archivos EPS editables al importar.
- Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Administración de vínculos

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

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

- Guarde los gráficos vinculados en la misma carpeta que el documento o incluya todos los gráficos en el documento.
- Cuando prepare un documento para enviarlo a un servicio de filmación, utilice el comando Reunir para impresión con el fin de reunir todos los elementos necesarios, incluidos los archivos de gráficos vinculados. Para más información, consulte “Impresión” en la página 375.
- Utilice la función Búsqueda de vínculos perdidos (Macintosh). Para más información, consulte “Actualización y solución de vínculos perdidos al abrir el documento” en la página 62.

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

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Edición > Vínculos para mostrar el cuadro de diálogo Vínculos.
- En el panel Objeto, haga clic en el botón Vínculos cuando el gráfico esté seleccionado en el documento.

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

2 Realice cualquiera de las siguientes acciones:

- Para ver la información de un gráfico vinculado, como su nombre, ubicación, fecha de última modificación, clase y tamaño y una miniatura del gráfico, seleccione el archivo en la lista y haga clic en Información. Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) tras ver la información.
- Para actualizar o restablecer un vínculo, seleccione el archivo con el vínculo perdido en la lista y haga clic en Cambiar. Después, examine el archivo que ha movido o cambiado de nombre y haga clic en Abrir.
- Para incluir una imagen, seleccione el archivo en el cuadro de diálogo Vínculos y haga clic en Incluir.

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

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Edición > Vínculos. Seleccione el gráfico en la lista y haga clic en Extraer.
- Con el gráfico seleccionado en el documento, haga clic en el botón Vínculos del panel Objeto y haga clic en Extraer.

2 En el cuadro de diálogo Extraer importación, seleccione la carpeta en la que desee extraer el gráfico.

3 Acepte el nombre predeterminado o escriba uno nuevo en el cuadro de texto Nombre de archivo.

4 Haga clic en Guardar.

5 Si desea guardar sobre un archivo existente, aparecerá un cuadro de diálogo que le pregunta si desea sustituirlo. Haga clic en Sí para reemplazarlo o en No y examine otra ubicación distinta.

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

Actualización y solución de vínculos perdidos al abrir el documento

Si intenta abrir un documento que tenga un vínculo perdido con algún gráfico, se le solicitará localizar el vínculo.

Para localizar un vínculo perdido:

1 Seleccione Archivo > Abrir.

2 Examine la ubicación del archivo que va a abrir. Haga clic en Abrir.

3 En el cuadro de diálogo Buscar en, examine la ubicación del archivo que falta y selecciónelo.

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

4 Haga clic en Abrir.

El documento se actualizará con el nuevo vínculo.

5 Guarde el documento.

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

1 Presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Documento.

2 Seleccione Búsqueda de vínculos perdidos y haga clic en el botón Seleccionar para buscar en la carpeta especificada y sus subcarpetas los vínculos perdidos.

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

3 Haga clic en Seleccionar y después en OK.

Manipulación de la sustitución de fuentes

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

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

Sustitución de fuentes no instaladas

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

Para reemplazar las fuentes no instaladas:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Archivo > Nuevo para abrir un nuevo archivo. Después, elija Archivo > Importar para importar un archivo.
- Seleccione Archivo > Abrir y abra un archivo.

Aparece el cuadro de diálogo Fuentes que faltan.

2 Resalte una fuente en la lista y haga clic en Seleccionar todo para seleccionar todas las fuentes ausentes.

3 Haga clic en Reemplazar para mostrar el cuadro de diálogo Reemplazar fuente. Seleccione el nombre de fuente y el estilo con el que sustituir la fuente o fuentes especificadas, y haga clic en Cambiar.

4 Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para abrir el documento con las nuevas fuentes.

Si no hizo clic en Reemplazar antes de hacer clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows), las fuentes ausentes aparecen e imprimen de forma provisional con las fuentes predeterminadas del sistema.

- Haga clic en Cancelar para no abrir el documento.

Sustitución automática de fuentes

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

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

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

Envío de correo electrónico (Windows)

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

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

1 Seleccione Archivo > Enviar.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Para adjuntar el documento activo con el mensaje de correo electrónico, seleccione el nombre del archivo.
- Para adjuntar todos los documentos abiertos con el mensaje de correo electrónico, elija Todos los documentos abiertos.

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

3 Añada el mensaje que desee.

4 Para añadir las direcciones de correo electrónico, escríbalas en el cuadro de texto o haga clic en Para.

5 Haga clic en Enviar.

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

Utilización de AppleScript para automatizar FreeHand (Macintosh)

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

Para utilizar las funciones de AppleScript en FreeHand, debe tener instalados tanto AppleScript como el Editor de scripts de Apple en el sistema. El Editor de scripts de AppleScript permite crear scripts que se ejecutan desde el propio Editor de scripts o almacenándolos como una aplicación y abriéndolos desde el escritorio o el menú Apple.

Para más información sobre los comandos de AppleScript utilizados en FreeHand:

- 1 Abra el Editor de scripts de AppleScript.
- 2 Siga las instrucciones del archivo Léame de AppleScript para seleccionar FreeHand MX como el diccionario. El archivo Léame de AppleScript se encuentra en la carpeta Archivos Léame de la carpeta de aplicación de FreeHand MX.

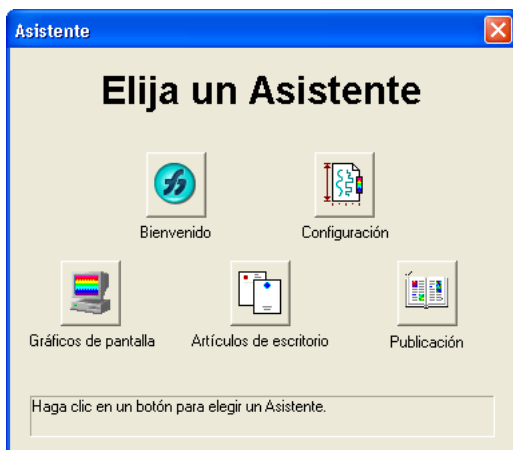
Para más información sobre el Editor de scripts de AppleScript y otros comandos de AppleScript, consulte el archivo Léame de AppleScript o consulte *AppleScript Handbook*, cuyo autor es Danny Goodman y está editado por Random House Electronic Publishing.

Operaciones con asistentes (Windows)

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

Para utilizar un asistente:

- 1 Seleccione Ayuda > Asistentes.



- 2 Elija un tema:

Bienvenido permite crear un documento, abrir el anterior, elegir y abrir un documento de una lista, abrir una plantilla o abrir la Ayuda de FreeHand. Esta pantalla aparece al iniciar FreeHand.

Configuración crea un documento a partir de un estilo de ilustración, técnica o de estilo libre. Puede seleccionar los colores, el modo de color, la unidad de medida, el tamaño y la orientación de página.

Gráficos de pantalla crea un documento optimizado para crear gráficos, tanto para Internet como para la edición multimedia o de imágenes. Puede seleccionar los colores y establecer el tamaño y la orientación de los diseños en pantalla.

Artículos de escritorio crea documentos comerciales: como membretes, sobres y tarjetas de presentación. Puede seleccionar los colores y un tamaño de papel estándar. Puede examinar distintos conceptos de diseño.

Publicación crea documentos de varias páginas. Puede seleccionar el tamaño de página, el número de páginas, la orientación, los colores, la unidad de medida y los estilos.

3 Siga las instrucciones de la pantalla.

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

CAPÍTULO 3

Dibujo

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

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

Hay otras herramientas que sirven para crear objetos especiales. Por ejemplo, la herramienta Gráfico permite añadir gráficos numéricos a los dibujos. La herramienta Conector permite crear líneas de conexión que se ajustan dinámicamente al volver a situar objetos en el dibujo. Con el Surtidor de gráficos, se puede dibujar utilizando otra ilustración como si fuera un pincel.

Acerca de los gráficos vectoriales

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

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

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

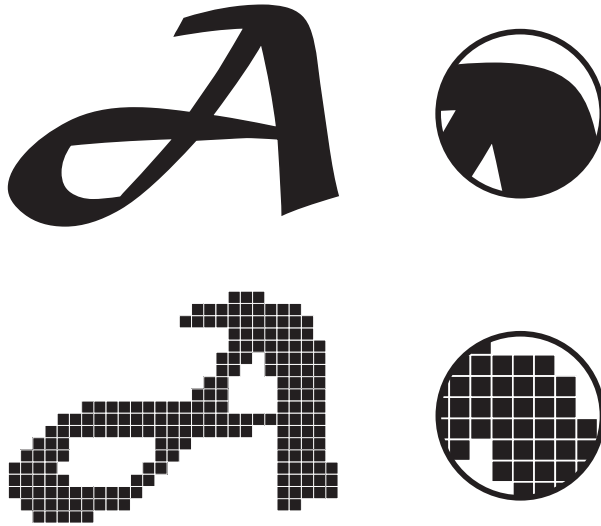


Imagen vectorial (arriba) e imagen de mapa de bits (abajo)

FreeHand es una aplicación de dibujo vectorial, aunque también se puede trabajar con imágenes de mapa de bits de distintas maneras. Los objetos de FreeHand se pueden convertir en una imagen de mapa de bits en el documento, este proceso se denomina *rasterización*. Para más información, consulte “Conversión de gráficos vectoriales en imágenes de mapa de bits” en la página 325. También se puede exportar un documento completo de FreeHand o los objetos seleccionados a un formato de archivo de mapa de bits. Para más información, consulte “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 352.

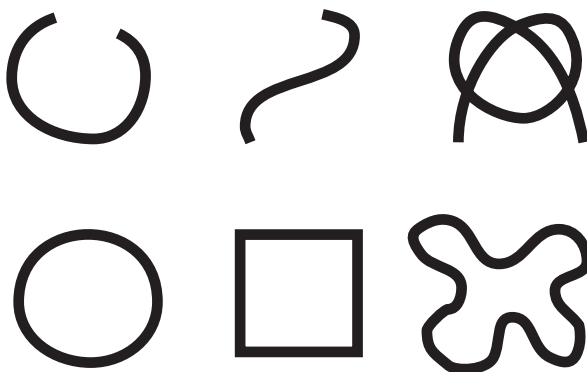
Se puede importar o copiar una imagen de mapa de bits en un dibujo de FreeHand. Por ejemplo, si desea mejorar un dibujo puede importar la fotografía de una rosa, que sería difícil de crear con gráficos vectoriales. (Para más información, consulte el Capítulo 10, “Utilización de ilustraciones importadas,” en la página 307). Macromedia FreeHand MX puede importar muchos formatos de gráficos vectoriales y de mapa de bits.

También se puede trazar una imagen de mapa de bits en FreeHand. La herramienta Trazar crea trazados que siguen el contorno de una imagen de mapa de bits. Por ejemplo, puede importar la fotografía de una vaca y trazar el contorno de toda la vaca o sólo las manchas en la piel. Para más información, consulte “Trazado de mapa de bits” en la página 322.

Características de los trazados y puntos

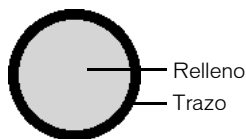
Los trazados y los puntos tienen las siguientes características básicas:

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



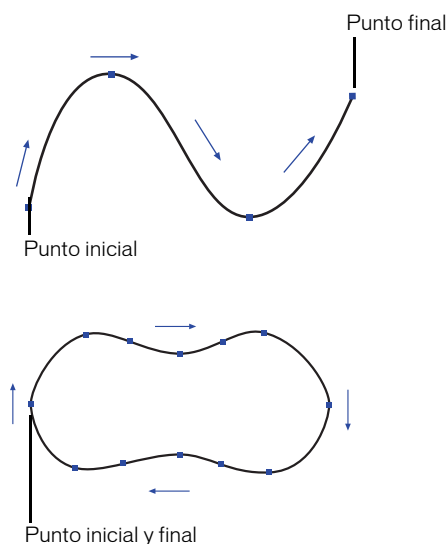
Ejemplo de trazados abiertos (arriba) y cerrados (abajo)

- Cada trazado puede tener hasta 32.000 puntos, por lo que se pueden importar archivos complejos de otro origen. Sin embargo, cuantos más puntos se utilicen mayor será el tamaño del archivo y más lentas serán la actualización en pantalla y la impresión.
- Los trazados pueden tener un contorno de uno o varios trazos de distinta anchura y rellenarse con colores, degradados o patrones. También se pueden rellenar con imágenes vectoriales, mapas de bits o rellenos en mosaico.



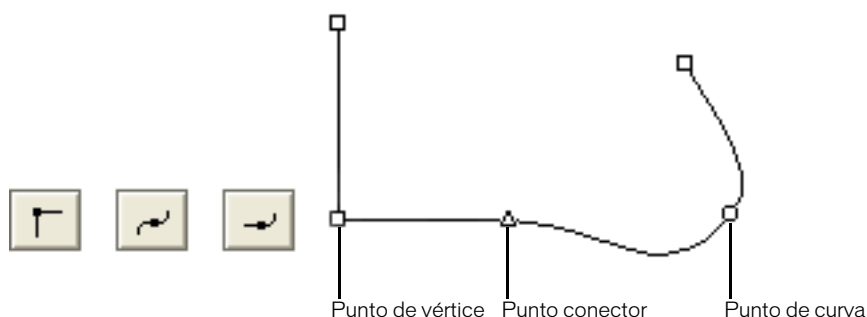
Los trazados abiertos, de forma predeterminada, no tienen relleno, aunque es posible cambiar esta opción. Para más información, consulte “Configuración de las preferencias de visualización de los trazados y puntos” en la página 71.

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



La dirección afecta a las operaciones que se hagan con trazados (consulte “Cambio de la dirección del trazado” en la página 93) y las fusiones.

- Los distintos tipos de puntos anclan los segmentos de un trazado y permiten editar las líneas y las curvas de distintas maneras mediante el ajuste de sus selectores.



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

FreeHand coloca un punto de *curva*, que se muestra como un círculo, cuando se dibuja un segmento de trazado curvo. Los selectores del punto de curva se mueven juntos. Cuando se selecciona un punto de curva por primera vez, sus selectores están extendidos. Cuando se encuentra sin seleccionar, los puntos de curva aparecen como cuadrados.

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

Configuración de las preferencias de visualización de los trazados y puntos

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

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

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

1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.

2 Seleccione una o varias opciones:

Selectores pequeños muestra los puntos y selectores con un tamaño pequeño.

Mostrar puntos sólidos muestra los puntos con forma sólida. No seleccione esta opción si desea ver sólo el contorno de los puntos.

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

Para configurar las preferencias de visualización de un relleno de trazado abierto:

1 Puede ver las preferencias de los objetos realizando uno de estos pasos:

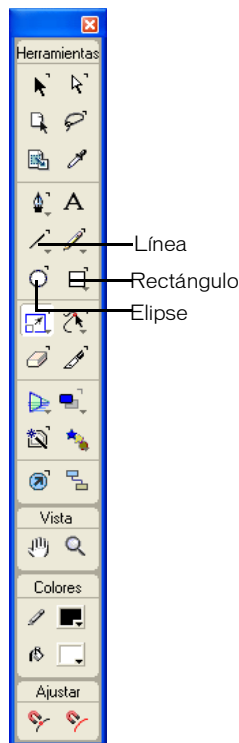
- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Objeto.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Objeto.

2 Seleccione **Mostrar relleno** para los nuevos trazados abiertos si desea que se vea el relleno de los trazados abiertos. Esta opción se aplica sólo a los trazados creados después de seleccionar esta preferencia.

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

Dibujo de rectángulos, elipses y líneas

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



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

Para dibujar un rectángulo, una elipse o una línea:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Elipse o seleccione las herramientas Rectángulo o Línea en los menús emergentes.
- 2 Arrastre para definir el objeto y suelte el botón del ratón para finalizar el trazado.

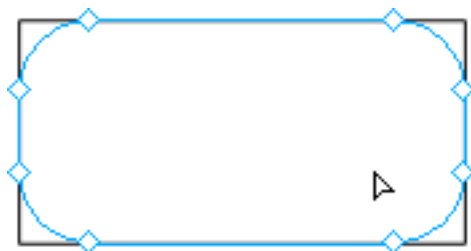
Para dibujar un rectángulo, una elipse o una línea desde su centro:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Elipse o seleccione las herramientas Rectángulo o Línea en los menús emergentes.
- 2 Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la correspondiente herramienta.

Dibujo de rectángulos con esquinas curvas

Puede editar con precisión la curvatura de las esquinas de un rectángulo mediante el panel Objeto. Las esquinas de un rectángulo pueden ser uniformes, o bien, puede editar las esquinas de forma individual desbloqueándolas en el panel Objeto. Las esquinas bloqueadas se modifican de forma uniforme, incluso si algunas de las otras esquinas están desbloqueadas.

También puede modificar las esquinas de forma manual utilizando la herramienta Subseleccionar para arrastrar los selectores de radio de un rectángulo.



Para dibujar rectángulos con esquinas curvas:

- 1 Si no aparece la herramienta Rectángulo en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Rectángulo.
- 3 En el cuadro de diálogo de la herramienta Rectángulo, escriba un valor o mueva el deslizador para ajustar el ángulo del vértice, entre 0 para un ángulo recto de 90° y 100 para conseguir esquinas muy curvadas.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 5 Dibuje el rectángulo.

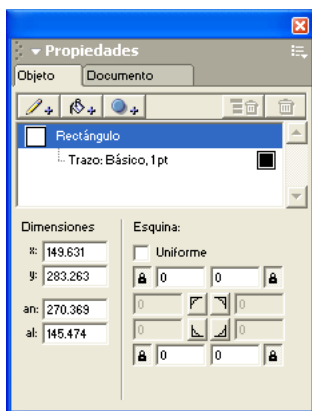
Para ajustar los vértices de un rectángulo seleccionado:



- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Subseleccionar.
- 2 Seleccione el rectángulo.
- 3 Arrastre un selector de radio.

Para ajustar los vértices de un rectángulo seleccionado de forma independiente:

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Subseleccionar.
- 2 Seleccione el rectángulo.
- 3 En el panel Objeto, cancele la selección de la opción Uniforme.

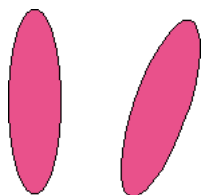


- 4 Arrastre un selector de radio.

Restricción de una forma básica al dibujar

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

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



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

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

Para definir el ángulo de restricción:

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

Reubicación de una forma básica al dibujar

Es posible desplazar un rectángulo, línea, elipse, polígono o estrella al dibujar estas formas.

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

- Mantenga presionada la barra espaciadora.
- (Sólo Windows) Mantenga presionado el botón derecho del ratón.

Dibujo de polígonos y estrellas

La herramienta Polígono se puede utilizar para dibujar polígonos y estrellas. Al dibujar un polígono se crea un trazado cerrado. La herramienta Polígono dibuja desde el centro.

Para definir las opciones de la herramienta Polígono:

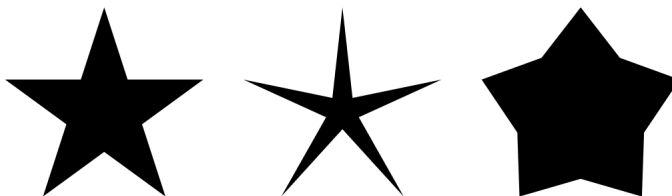
- 1 Si no aparece la herramienta Polígono en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.



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

La ventana de previsualización muestra los resultados de la configuración.

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



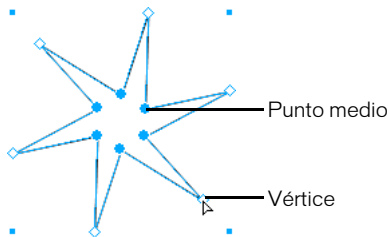
Automáticos (izquierda), agudos (centro) y obtusos (derecha)

Para dibujar un polígono o una estrella:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Polígono en su menú emergente.
- 2 Arrastre para dibujar un polígono o una estrella:
- 3 Para modificar el polígono o estrella mientras dibuja, utilice cualquiera de las siguientes teclas:
 - Presione la tecla Mayús para restringir los ángulos del polígono.
 - Presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para dibujar desde el centro, independientemente de la opción de dibujo seleccionada.

Para dibujar un polígono o una estrella:

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Subseleccionar.
- 2 Seleccione el polígono o estrella.
- 3 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Arrastre un selector con forma de rombo para modificar los vértices o “picos” del polígono o estrella de forma uniforme.
 - Arrastre un selector circular para modificar los puntos medios o “valles” del polígono o estrella de forma uniforme.



- 4 Para restringir los vértices y los puntos medios al ángulo original del polígono o estrella, presione la tecla Mayús conforme arrastra.

Dibujo de espirales y arcos

Por medio de las herramientas Espiral y Arco, se pueden dibujar espirales y arcos fácilmente. Las opciones permiten personalizar la forma en que cada herramienta funciona.

Para definir las opciones de la herramienta Espiral:



1 Si no aparece la herramienta Espiral en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.

2 Haga doble clic en la herramienta Espiral.

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

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

4 Seleccione una opción Dibujado por:

Rotaciones especifica el número de rotaciones en la espiral, independientemente de su tamaño. Defínala escribiendo un valor en el cuadro de texto Número de rotaciones o ajustando el control deslizador.

Incrementos añade más rotaciones a medida que la espiral se hace más grande. Establezca el espaciado entre cada rotación escribiendo un valor en el cuadro de texto Ancho de incremento o ajustando el control deslizador. Para las espirales expandidas, escriba un valor en el cuadro de texto Radio inicial.

5 Seleccione una opción Dibujado desde:

Centro permite hacer clic para definir el punto central de la espiral y arrastrar para colocar el punto final.

Borde permite hacer clic para situar el punto final de la espiral y arrastrar para colocar el punto central.

Esquina permite hacer clic para situar un punto final y arrastrar para situar el otro punto final.

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

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

Para dibujar una espiral:

1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Espiral en su menú emergente.

2 Arrastre para dibujar una espiral.

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

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

Para definir las opciones de la herramienta Arco:

- 1 Si no aparece la herramienta Arco en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.



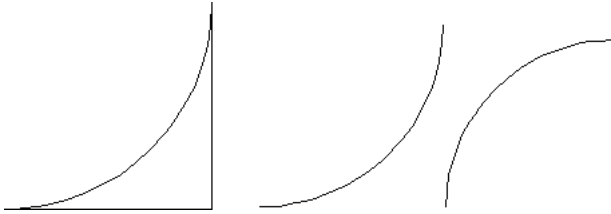
- 2 Haga doble clic en la herramienta Arco.

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

Crear arco abierto permite dibujar sólo la curva del arco. No seleccione esta opción si desea dibujar el arco como una cuña circular.

Crear arco invertido permite voltear la orientación del arco.

Crear arco cóncavo permite dibujar el arco con un vértice externo.



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

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

Para dibujar un arco:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Arco en su menú emergente.
- 2 Arrastre para dibujar un arco.
- 3 Para modificar el arco mientras lo dibuja, presione cualquiera de las siguientes teclas, solas o combinadas, después de empezar a dibujar:
 - Presione la tecla Mayús para restringir el arco.
 - Presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para dibujar un arco volteado.
 - Presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) para dibujar un arco cerrado.
 - (Sólo Windows) Presione la tecla Control y mantenga presionado el botón derecho del ratón para crear un arco cóncavo.
 - (Sólo Macintosh) Presione la tecla Control si desea dibujar un arco cóncavo.

Dibujo de trazados de estilo libre

Con las herramientas Lápiz, Pluma de trazo variable y Pluma caligráfica se puede crear trazados de estilo libre que sigan los movimientos de la mano.

Dibujo con la herramienta Lápiz

La herramienta Lápiz dibuja una línea al arrastrar el ratón.

Para definir las opciones de la herramienta Lápiz:



- 1 Si no aparece la herramienta Lápiz en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Lápiz.
- 3 En el cuadro de diálogo de la herramienta Lápiz, seleccione las distintas opciones:
 - Escriba un valor entre 1 y 10 en el cuadro de texto Precisión o ajuste el control deslizador. Elija un valor alto para conservar las pequeñas variaciones al dibujar. Elija un valor bajo para que se suavicen las variaciones al dibujar.
 - Seleccione Línea discontinua para dibujar los trazados más rápidamente mostrando una línea discontinua. El trazado final seguirá siendo sólido.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 5 Utilice los selectores de color de trazo y de relleno en el panel Herramientas para establecer los atributos de color del trazado.

Para dibujar un trazado con la herramienta Lápiz:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Lápiz en su menú emergente.
- 2 Arrastre para dibujar un trazado. Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para dibujar una línea recta.

Para continuar un trazado seleccionado con la herramienta Lápiz:



- 1 Coloque la herramienta Lápiz sobre el punto final de un trazado; el signo más (+) indicará que puede seguir dibujando el trazado.

Dibujo con la herramienta Pluma de trazo variable

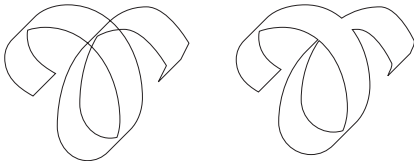
La herramienta Pluma de trazo variable dibuja un trazado que se asemeja a una pincelada. Se puede utilizar comandos de teclado o una tableta sensible a la presión para variar la anchura del trazado al dibujar.

Para definir las opciones de la herramienta Pluma de trazo variable:



- 1 Si no aparece la herramienta Pluma de trazo variable en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Pluma de trazo variable.
- 3 En el cuadro de diálogo de la herramienta Pluma de trazo variable, seleccione las distintas opciones:
 - Escriba un valor entre 1 y 10 en el cuadro de texto Precisión o ajuste el control deslizador. Elija un valor alto para conservar las pequeñas variaciones al dibujar. Elija un valor bajo para que se suavicen las variaciones al dibujar.

- Seleccione Línea discontinua para dibujar los trazados más rápidamente mostrando una línea discontinua. El trazado final seguirá siendo sólido.
- Seleccione Autoelim. de superposiciones para eliminar los segmentos innecesarios y crear un trazado compuesto.



Original (izquierda) y con Autoeliminación de superposiciones aplicada (derecha)

Nota: La opción Autoelim. de superposiciones prolongará el tiempo de redibujo de la imagen. Las superposiciones también se pueden eliminar seleccionando el trazado y eligiendo Modificar > Alterar trazado > Eliminar superposiciones, o haciendo clic en el botón Eliminar superposiciones de la barra de herramientas Operaciones Xtra.

- En Grosor, especifique los groseres mínimos y máximos del trazo, medidos desde la línea central entre 1 y 72 puntos.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 5 Utilice los selectores de color de trazo y de relleno en el panel Herramientas para establecer los atributos de color del trazado.

Para dibujar un trazado con la herramienta Pluma de trazo variable:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Pluma de trazo variable en su menú emergente.
- 2 Arrastre para dibujar un trazado.
- 3 Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para dibujar una línea recta.

Dibujo con la herramienta Pluma caligráfica

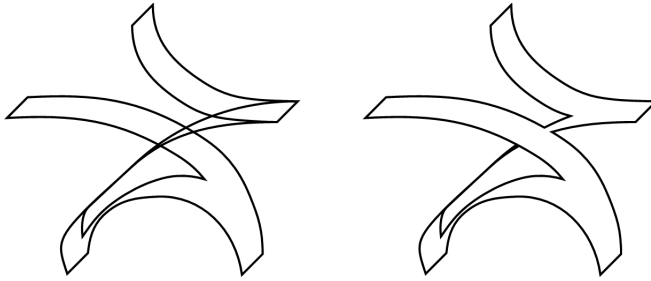
La herramienta Pluma caligráfica dibuja un trazado que se asemeja a un trazo caligráfico. Puede utilizar comandos de teclado o una tableta sensible a la presión para variar la anchura del trazado al dibujar.

Para definir las opciones de la herramienta Pluma caligráfica:



- 1 Si no aparece la herramienta Pluma caligráfica en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Pluma caligráfica.
- 3 En el cuadro de diálogo de la herramienta Pluma caligráfica, seleccione las distintas opciones:
 - Escriba un valor entre 1 y 10 en el cuadro de texto Precisión o ajuste el control deslizador. Elija un valor alto para conservar las pequeñas variaciones al dibujar. Elija un valor bajo para que se suavicen las variaciones al dibujar.
 - Seleccione Línea discontinua para dibujar los trazados más rápidamente mostrando una línea discontinua. El trazado final seguirá siendo sólido.

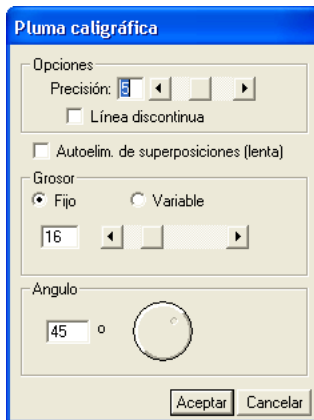
- Seleccione Autoelim. de superposiciones para eliminar los segmentos innecesarios y crear un trazado compuesto.



Original (izquierda) y con Autoeliminación de superposiciones aplicada (derecha)

Nota: La opción Autoelim. de superposiciones puede aumentar el tiempo de actualización de la imagen. Las superposiciones también se pueden eliminar seleccionando el trazado y eligiendo Modificar > Alterar trazado > Eliminar superposiciones, o haciendo clic en el botón Eliminar superposiciones de la barra de herramientas Operaciones Xtra.

- Seleccione Fijo para definir un grosor constante de los trazados caligráficos, o haga clic en Variable para especificar un grosor entre 1 y 72 puntos.



- Establezca el ángulo de Pluma caligráfica escribiendo un valor o arrastrando el dial Ángulo entre 0° y 359°. El grosor del trazo en una posición del trazado dependerá de la dirección en la que arrastre.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
 - 5 Utilice los selectores de color de trazo y de relleno en el panel Herramientas para establecer los atributos de color del trazado. Seleccione sin trazo y seleccione un relleno básico para que el aspecto sea lo más parecido a una verdadera pluma caligráfica.

Para dibujar un trazado con la herramienta Pluma caligráfica:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Pluma caligráfica en su menú emergente.
- 2 Arrastre para dibujar un trazado.
- 3 Para alterar el trazado al dibujar, realice uno de los siguientes pasos:
 - Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para dibujar una línea recta.
 - Para reducir el grosor del trazado, presione la tecla de flecha izquierda (Windows) o de corchete izquierdo (Macintosh).
 - Para aumentar el grosor del trazado, presione la tecla de flecha derecha (Windows) o de corchete derecho (Macintosh).
 - Si utiliza una tableta sensible a la presión, el grosor de los segmentos del trazado aumenta o disminuye según la presión que aplique.

Para continuar un trazado seleccionado con la herramienta Pluma caligráfica:

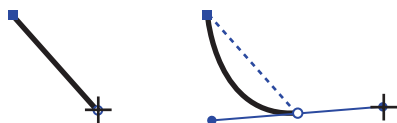


Coloque la herramienta Lápiz sobre el punto final del trazado; el signo más (+) indicará que puede seguir dibujando el trazado.

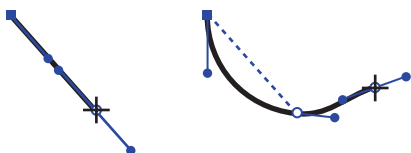
Dibujo con las herramientas Pluma y Curva Bezier

Las herramientas Pluma y Curva Bezier permiten dibujar colocando los puntos que definen el trazado. Ambas herramientas se diferencian en el modo en que colocan los puntos. A medida que se desplaza el puntero de las herramientas Pluma o Curva Bezier, el cursor cambia para mostrar la acción que ocurrirá si se hace clic en la posición de la herramienta.

- La herramienta Pluma permite ajustar los selectores de los puntos al dibujar, y con ello, la curvatura del trazado. Haga clic para situar un punto y después arrastre para ajustar los selectores. Utilice la herramienta Pluma para crear un trazado con segmentos curvos. Después de colocar el primer punto, la herramienta Pluma muestra una previsualización de “goma elástica” del aspecto que tendrá el trazado cuando haga clic para colocar el siguiente punto.
- La herramienta Curva Bezier establece la posición de los puntos. Haga clic para colocar un punto y siga arrastrando para desplazarlo. Utilice la herramienta Curva Bezier para crear un trazado con segmentos rectos.



Dibujo con la herramienta Pluma



Dibujo con la herramienta Curva Bezier

Para dibujar con la herramienta Pluma:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Pluma en su menú emergente.
- 2 Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Haga clic para situar un punto de vértice.
 - Arrastre para situar un punto de curva y extender sus selectores. Presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras arrastra para desplazar el punto de curva a otra posición distinta.
 - Mantenga presionada la tecla Alt y haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) para situar un punto conector.
Si arrastra mientras sitúa el punto conector, se extiende el selector del punto. Este selector tiene efecto en la curva del próximo segmento del trazado.
- 3 Para terminar el trazado, realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en el último punto o presione la tecla Tab para crear un trazado abierto.
 - Haga clic en el primer punto para crear un trazado cerrado.

Para dibujar con la herramienta Curva Bezier:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Curva Bezier en su menú emergente.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic para situar un punto de vértice.
 - Para situar un punto de curva, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras hace clic con el ratón.
 - Para volver a colocar un punto y sus selectores a la vez, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre ese punto hasta su nueva posición.
 - Para situar un punto conector entre un segmento recto y un trazado curvo: en Windows, mantenga presionada la tecla Alt y arrastre con el botón derecho del ratón; en Macintosh, arrastre con la tecla Control presionada.
- 3 Para terminar el trazado, realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga doble clic en el último punto o presione la tecla Tab para crear un trazado abierto.
 - Haga clic en el primer punto para crear un trazado cerrado.

Para restringir los segmentos del trazado:

Mantenga presionada la tecla Mayús al situar el punto.

Para continuar un trazado seleccionado:

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Subseleccionar.
- 2 Seleccione un punto final del trazado que desee continuar.
- 3 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Pluma o la herramienta Curva Bezier en su menú emergente. Se puede continuar un trazado de Pluma con la herramienta Curva Bezier y viceversa.
- 4 Haga clic o arrastre para dibujar más segmentos.

Para continuar un trazado no seleccionado:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Pluma o la herramienta Curva Bezier en su menú emergente. Se puede continuar un trazado de Pluma con la herramienta Curva Bezier y viceversa.
- 2 Desplace el puntero hasta un punto final del trazado que desee continuar.
- 3 Arrastre manteniendo presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para ampliar el trazado.
- 4 Haga clic o arrastre para dibujar más segmentos.

Para cerrar un trazado abierto seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:

- Utilice las herramientas Puntero o Subseleccionar para arrastrar un punto final sobre el otro punto final.
- Seleccione Ventana > Objeto. En el panel Objeto, seleccione Cerrado para conectar automáticamente los puntos finales con un nuevo segmento del trazado.
- (Sólo Windows) haga clic con el botón derecho sobre el trazado y seleccione Trazado > Cerrado en el menú contextual.

Para abrir un trazado cerrado seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Ventana > Objeto. En el panel Objeto, cancele la selección de Cerrado para eliminar el último segmento del trazado.
- (Sólo Windows) haga clic con el botón derecho sobre el trazado y seleccione Trazado > Abierto en el menú contextual.

Edición de trazados

Los trazados se pueden editar fácilmente por medio de varias herramientas y técnicas. Una vez dibujado un trazado, se puede añadir o eliminar puntos, cambiar de posición los puntos, o cambiar la dirección del trazado.

La edición del trazado puede efectuarse con las herramientas Pluma, Curva Bezier, Puntero y Subseleccionar. Es posible modificar la forma de los trazados con la herramienta Forma libre, dividir trazados con la herramienta Cuchilla y borrar partes de los trazados con la herramienta Borrador. También se pueden aplicar Xtras para simplificar los trazados y reducir su número de puntos.

La visualización y el comportamiento de los trazados se pueden controlar con el panel Objeto.

Cómo añadir y eliminar segmentos y puntos de un trazado

Al eliminar varios segmentos de un trazado, uno o más segmentos permanecen abiertos.

Para eliminar un segmento o un punto del trazado:

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Subseleccionar.
- 2 Haga clic en un trazado para seleccionarlo.
- 3 Haga clic en un punto o en un segmento del trazado para seleccionarlo. Haga clic con la tecla Mayús presionada para seleccionar otros segmentos o puntos.
- 4 Presione la tecla Supr (Windows) o Retroceso (Macintosh).

Para añadir puntos manualmente a un trazado seleccionado:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Pluma en su menú emergente.
- 2 Haga clic en el trazado para colocar un nuevo punto de vértice.

Para añadir puntos automáticamente a un trazado seleccionado:



Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra. Haga clic en el botón Añadir puntos de la barra de herramientas Operaciones Xtra o seleccione Xtras > Distorsionar > Añadir puntos.

Se añadirá otro punto entre cada par de puntos del trazado.

Remodelado de un trazado

Se puede cambiar la forma de un trazado moviendo los puntos y segmentos mediante las herramientas Puntero o Subseleccionar. También es posible ajustar los puntos de un trazado arrastrándolos con la herramienta Puntero o mediante el panel Objeto.

La herramienta Forma libre también permite modificar un trazado, consulte “Edición de un trazado con la herramienta Forma libre” en la página 88.

Para mover los puntos de un trazado seleccionado:

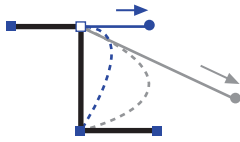
- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en la herramienta Puntero del panel Herramientas si va a seleccionar puntos de un trazado no agrupado.
 - Haga clic en la herramienta Subseleccionar del panel Herramientas si va a seleccionar puntos de un trazado que forma parte de un grupo.
- 2 Haga clic en un punto para seleccionarlo.
- 3 Haga clic con la tecla Mayús presionada para seleccionar más puntos.
- 4 Arrastre cualquiera de los puntos seleccionados para moverlos todos a la nueva posición.

Para ajustar los selectores de los puntos:

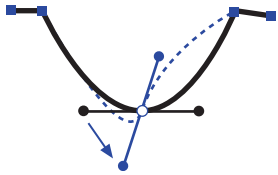
- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en la herramienta Puntero del panel Herramientas si va a seleccionar puntos de un trazado no agrupado.
 - Haga clic en la herramienta Subseleccionar del panel Herramientas si va a seleccionar puntos de un trazado que forma parte de un grupo.
- 2 Seleccione el trazado.
- 3 Haga clic en un punto para ver sus selectores. También se muestran los selectores adyacentes correspondientes a los puntos en ambos lados del punto seleccionado.

4 Arrastre un selector para ajustar la curva.

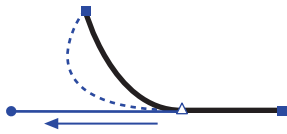
Al acercar un selector al punto se reduce la curvatura. Al alejarlo del punto se aumenta la curvatura.



Cómo arrastrar el selector de un punto de vértice para curvar un segmento de trazado recto



Cómo arrastrar el selector de un punto de curva para invertir la curva de un segmento de trazado

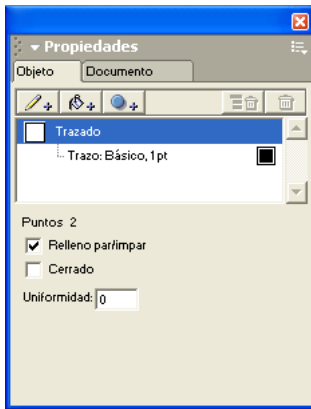


Cómo arrastrar el selector de un punto conector para aumentar la curvatura de un segmento de trazado

Cuanto más arrastre un selector desde un punto de vértice, de curva o conector, más pronunciada se volverá la curva.

Para ajustar los puntos con el panel Objeto:

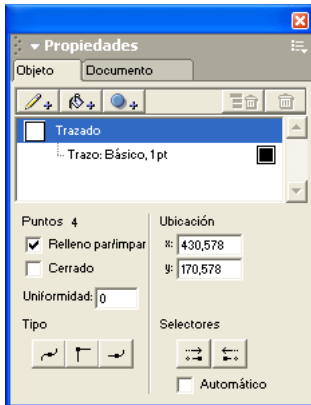
- 1 Seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto.



Información del trazado en el panel Objeto

- 2 Seleccione el trazado y los puntos que desee ajustar. El panel Objeto muestra distintas opciones para los puntos seleccionados.

Si selecciona más de un punto, los cuadros de texto Posición del punto se ocultarán.



Información de punto en el panel Objeto

- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en un botón Tipo de punto con el fin de cambiar el tipo de punto seleccionado.
 - Haga clic en un botón Selectores para retraer los selectores del punto seleccionado.
 - Seleccione Automático para extender los selectores y los segmentos adyacentes y para que se ajusten del mejor modo posible al trazado existente. Esta opción puede desplazar los selectores de puntos de curva de su posición original, pero no añadirá más selectores a los puntos de vértice o los puntos conectores.

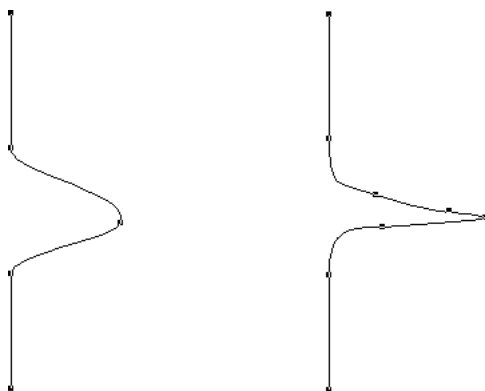
- Cambie la posición de un punto modificando los valores de los cuadros de texto Posición del punto X e Y. Los valores corresponderán a la unidad de medida predeterminada y se medirán desde el punto cero de la página.

Edición de un trazado con la herramienta Forma libre

La herramienta Forma libre permite modificar un trazado empujando, estirando o remodelándolo. Esta herramienta añade y elimina puntos o cambia el tipo de punto automáticamente a medida que se modifican los trazados.

La herramienta tiene dos modos de funcionamiento:

- **Empujar/Estirar** permite ajustar un trazado seleccionado *empujando* el puntero por los segmentos o *estirando* los segmentos directamente. La función Estirar es similar a arrastrar un segmento con la herramienta Subseleccionar. La función Empujar sólo remodela la parte del trazado que toca el puntero.
- **Remodelar** es semejante a empujar, excepto que el efecto se hace más débil a medida que se arrastra el puntero. Es una herramienta muy útil para crear formas naturales como tentáculos o ramas de árboles.



Empujar (izquierda) y Remodelar (derecha)

Para definir las opciones de Empujar/Estirar de la herramienta Forma libre:

- 1 Si no aparece la herramienta Forma libre en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.



- 2 Haga doble clic en la herramienta Forma libre.
- 3 En el cuadro de diálogo de la herramienta Forma libre, seleccione Empujar/Estirar.
- 4 Seleccione las opciones de Configuración de Empujar:
 - Defina el tamaño del puntero escribiendo un valor entre 1 y 1.000 píxeles en el cuadro Tamaño o ajustando el deslizador.
 - Establezca la precisión de la herramienta escribiendo un valor entre 1 y 10 en el cuadro Precisión o ajustando el deslizador. Los números bajos ofrecerán una precisión menor y se añadirán menos puntos al trazado.
- 5 Seleccione las opciones de Configuración de Estirar.

- 6 Elija una opción de Curvar en el menú emergente:

Por longitud permite especificar la longitud del segmento afectado, entre 1 y 1.000 píxeles.

Entre puntos afecta a todos los segmentos del trazado entre sus puntos finales. Una *s* pequeña junto al cursor de estiramiento indica que la opción está activada.

- 7 Defina las opciones Presión si utiliza una tableta de dibujo sensible a la presión:

Tamaño activa la capacidad de ajuste del tamaño según la presión sobre la tableta.

Longitud activa la capacidad de ajuste de la longitud según la presión sobre la tableta.

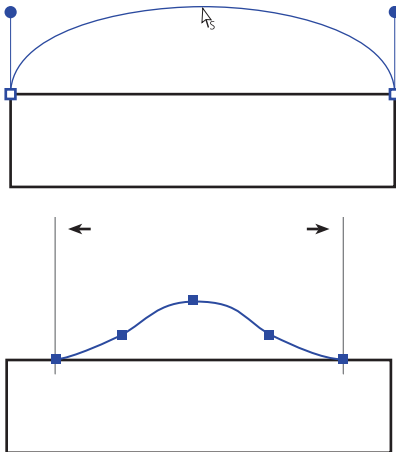
- 8 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para empujar o estirar un trazado seleccionado:

- 1 Si no aparece la herramienta Forma libre en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.

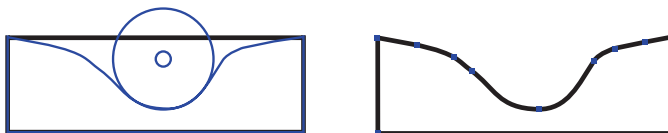
- 2 El trazado se puede ajustar de dos maneras:

- Haga clic en el trazado y arrastre para estirarlo. Una *s* pequeña junto al puntero indica que está en el modo Estirar.



Estiramiento de un segmento entre puntos (arriba) y de un trazado de una longitud especificada (abajo)

- Haga clic junto al trazado y arrastre para empujarlo. Un puntero circular indica que está en el modo Empujar. El tamaño de este puntero dependerá de la definición de tamaño de la herramienta Forma libre.



Empujar definido en 50 (izquierda) y curva después de empujar (derecha)

- 3 Al arrastrar con la herramienta Forma libre en el modo Empujar/Estirar, puede modificar la operación utilizando las siguientes teclas:
 - Mantenga presionada la tecla Mayús para restringir el movimiento del puntero.
 - Para cambiar provisionalmente entre las opciones Por longitud y Entre puntos, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre con el puntero de estirar. Si mantiene presionadas estas teclas después de empezar a arrastrar se clonará el trazado.
 - Para aumentar la anchura del cursor de empujar, presione la tecla de flecha derecha o de corchete (]) derecho. Para reducir su anchura, presione la tecla de flecha izquierda o de corchete ([) izquierdo.

Para establecer las opciones Remodelar de la herramienta Forma libre:

- 1 Si no aparece la herramienta Forma libre en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Forma libre.
- 3 En el cuadro de diálogo de la herramienta Forma libre, seleccione Remodelar.
- 4 Seleccione las opciones de Configuración:
 - Defina el tamaño del puntero escribiendo un valor entre 1 y 1.000 píxeles en el cuadro Tamaño o ajustando el deslizador.
 - Defina la fuerza del puntero, que establece cómo se distorsionará un trazado, escribiendo un valor de porcentaje entre 1 y 100 en el cuadro Fuerza o ajustando el deslizador.
 - Establezca la precisión de la herramienta escribiendo un valor entre 1 y 10 en el cuadro Precisión o ajustando el deslizador. Los números bajos ofrecerán una precisión menor y se añadirán menos puntos al trazado.
- 5 Defina las opciones Presión si utiliza una tableta de dibujo sensible a la presión:
 - Seleccione Tamaño para activar la capacidad de ajuste del tamaño según la presión sobre la tableta.
 - Seleccione Longitud para activar la capacidad de ajuste de la longitud según la presión sobre la tableta.
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para remodelar un trazado seleccionado:

- 1 Si no aparece la herramienta Forma libre en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Forma libre.
- 3 En el cuadro de diálogo de la herramienta Forma libre, seleccione Remodelar área.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 5 Sitúe el puntero cerca del trazado y presione el botón del ratón.
Se cambiará al puntero de remodelar.



Nota: El círculo interno del puntero de remodelar representa la configuración de fuerza.

- 6 Arrastre el puntero por el trazado para remodelarlo.
- 7 Al arrastrar con la herramienta Forma libre en el modo Remodelar, puede modificar la operación utilizando las siguientes teclas:
 - Mantenga presionada la tecla Mayús para restringir el movimiento del puntero.
 - Para aumentar la anchura del puntero de remodelar, presione la tecla de flecha derecha o de corchete (]) derecho. Para reducir su anchura, presione la tecla de flecha izquierda o de corchete ([) izquierdo.
 - Para aumentar la fuerza del puntero de remodelar, presione la tecla de flecha arriba. Para reducir su fuerza, presione la tecla de flecha abajo.

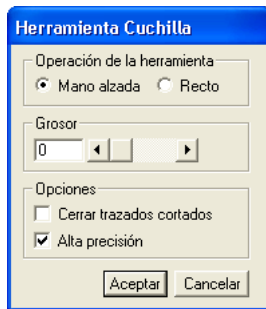
División de trazados

Con la herramienta Cuchilla o el comando Dividir, es posible dividir manualmente los trazados y crear trazados abiertos o cerrados.

Para establecer las opciones de la herramienta Cuchilla:



- 1 Haga doble clic en la herramienta Cuchilla del panel Herramientas.
- 2 Seleccione las opciones en el cuadro de diálogo Herramienta Cuchilla:



- Seleccione Mano alzada para efectuar un corte a mano alzada o Recto para que el corte sea recto. Si realiza la operación con Mano alzada, puede mantener presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) al arrastrar para cortar en línea recta. Mantenga presionada la tecla Mayús si desea restringir el corte.
- Escriba un valor entre 0 y 72 puntos en el cuadro de texto Grosor, o ajústelo con el control deslizador. Un grosor de 0 produce un corte fino único. Los valores altos producen dos cortes espaciados según el valor de Grosor.
- Seleccione Cerrar trazados cortados para cerrar los trazados del resultado y mostrar el trazo y el relleno del trazado original. Cancele la selección de esta opción si desea mantener abiertos los trazados del resultado y mostrar el trazo únicamente.

Nota: Si ha seleccionado la preferencia Mostrar relleno para los nuevos trazados abiertos, el resultado sigue mostrando el relleno del trazado original, con independencia de la configuración de la herramienta Cuchilla.

- Seleccione Alta precisión para que el corte siga el trazado que dibuje con el movimiento de la mano.

Para dividir un trazado seleccionado con la herramienta Cuchilla:

Arrastre con la herramienta Cuchilla sobre el trazado.

Para dividir trazados con el comando Dividir:

- 1 Seleccione uno o más trazados.
- 2 Seleccione uno o más puntos en cada trazado. El trazado se divide por todos los puntos que seleccione.
- 3 Seleccione Modificar > Dividir.

Borrado de trazados

Puede borrar partes de los trazados seleccionados con la herramienta Borrador.

Para establecer las opciones de la herramienta Borrador:



- 1 Haga doble clic en la herramienta Borrador del panel Herramientas.
- 2 Escriba un valor entre 0 y 72 puntos en el cuadro de texto Mín., o ajústelo con el control deslizador.
- 3 Escriba un valor entre 0 y 72 puntos en el cuadro de texto Máx., o ajústelo con el control deslizador.

Para borrar un trazado seleccionado con la herramienta Borrador:

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Borrador.
- 2 Arrastre con la herramienta Borrador sobre el trazado.
 - Para reducir el grosor del borrador, presione la tecla de flecha izquierda.
 - Para aumentar el grosor del borrador, utilice la tecla de flecha derecha.
 - Si utiliza una tableta sensible a la presión, el grosor de los segmentos del trazado aumenta o disminuye según la presión que aplique.

Simplificación de trazados

La utilización de muchos puntos en un trazado aumenta el tamaño del archivo y puede prolongar el proceso de redibujo de la pantalla y la impresión. La simplificación de trazados hace más fácil su edición, visualización e impresión, además de ser útil con los objetos creados con las herramientas Trazar y Lápiz.

Para simplificar los trazados de un documento selectivamente, utilice el comando Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos con el fin de seleccionar aquellos trazados que tengan más de un número establecido de puntos. Para obtener más información sobre este comando, consulte “Realización de cambios globales” en la página 121.

También puede cambiar la configuración de Uniformidad para mejorar la velocidad de impresión en impresoras con poca memoria. Para más información, consulte “Impresión” en la página 375.

Para simplificar un trazado seleccionado:

- 1 Seleccione Modificar > Alterar trazado > Simplificar.
- 2 Escriba un valor en el cuadro de texto Cantidad o ajuste el deslizador. Cuanto más alto sea el valor, se eliminará un número mayor de puntos del trazado.
- 3 Haga clic en Aplicar para previsualizar el resultado. Puede cambiar el resultado y previsualizarlo todas las veces que quiera.

- 4 Haga clic en Cancelar para anular la operación o haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para confirmar el resultado.

Cambio de la dirección del trazado

La dirección del trazado determina qué selector ajustará un determinado segmento del mismo, a cuál de los extremos se unirá la flecha y el modo en que el texto se unirá al trazado. La dirección también afecta a los trazados fusionados, los trazados compuestos y las pinceladas.

Para invertir la dirección de un trazado seleccionado:

Seleccione Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección.

Superposición de rellenos

Los trazados cerrados pueden ir en dos direcciones: en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario. Cuando un trazado que sigue la dirección de las agujas del reloj se encuentra con otro que sigue la dirección contraria, ambos producen una sección transparente y superpuesta en un trazado compuesto. Cuando dos trazados cerrados de la misma dirección se superponen, producen una sección rellena superpuesta. Si el relleno superpuesto del trazado compuesto no tiene el comportamiento previsto, intente corregir su dirección o realice una subselección de un trazado e invierta su dirección.

Para aplicar Corregir dirección a un trazado compuesto seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Modificar > Alterar trazado > Corregir dirección.
- Seleccione Xtras > Simplificar > Corregir dirección.
- Haga clic en el botón Corregir dirección de la barra de herramientas Operaciones Xtra.

Creación de gráficos y pictogramas

Utilice la herramienta Gráfico para crear gráficos que presenten visualmente datos numéricos. Estos gráficos se crean introduciendo los datos y eligiendo opciones de visualización. Los datos se pueden editar más adelante y las opciones de visualización se pueden cambiar, a fin de actualizar el gráfico.

Un gráfico de FreeHand consta de una serie de objetos agrupados que actúan en conjunto: puede aumentar, escalar, rotar o desplazar el grupo y editar cada elemento del gráfico. Una vez desagrupado un gráfico de este tipo, no es posible volver a editar los datos aunque lo vuelva a agrupar.

Los pictogramas son gráficos en que las barras o líneas usuales se reemplazan por una imagen. Por ejemplo, puede representar un valor económico con una columna de monedas o un valor de biblioteca con una pila de libros.

Estos gráficos se crean en escala de grises. Es posible colorearlos con diferentes técnicas.

Para crear un gráfico:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Gráfico en su menú emergente.
- 2 Arrastre el puntero para definir el tamaño inicial del gráfico.

Aparece el cuadro de diálogo Gráfico con el punto de inserción en el cuadro de introducción de datos. La celda activa se muestra en un contorno negro.

Para cambiar de celda activa, haga clic en otra celda o presione las teclas de flecha.

- 3 Realice uno de estos pasos para añadir datos a la celda seleccionada:
 - Escriba los datos en el cuadro de texto encima de las celdas del gráfico. Para deshacer el último cambio, haga clic en el botón **Deshacer**.
 - Haga clic en **Importar** si desea importar texto delimitado por tabuladores de otra aplicación, como Microsoft Excel.
- 4 Si desea crear etiquetas y leyendas, deje vacía la celda superior izquierda. Para introducir la leyenda del gráfico, escriba los datos en la primera fila y para introducir las etiquetas, escríbalos en la columna izquierda.
 Las etiquetas aparecen en la parte inferior y la leyenda aparece sobre el lado derecho del gráfico. Introduzca las etiquetas numéricas entre comillas para que se lean como números en vez de datos.
- 5 Para transponer los datos de filas y columnas, haga clic en el botón **C. fil./col.**
- 6 Para ajustar la anchura de las columnas, arrastre el triángulo que está por encima de las líneas de separación.
- 7 Para establecer la precisión de los datos, escriba un valor en **Precisión decimal**, que será el número de espacios decimales al que se redondearán los datos. Seleccione **Separador de millares** si desea puntuar los millares y valores superiores.
- 8 Repita los pasos del 3 al 7 para seguir introduciendo los datos que sea necesario.

Nota: La herramienta Gráfico lee las celdas vacías como valores cero.

- 9 Una vez que termine de escribir los datos, haga clic en **Aplicar** para crear el gráfico, o en **Aceptar** para crearlo y cerrar el cuadro de diálogo.



- 10 Haga clic en el botón de estilo en la parte superior del cuadro de diálogo para especificar el tipo de gráfico. Para más información, consulte “Definición del tipo de gráfico y opciones” en la página 95.

Para editar los datos de un gráfico:

- 1 Seleccione el gráfico en el documento.
- 2 Si no aparece la herramienta Gráfico en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 3 Haga doble clic en la herramienta Gráfico.
- 4 En el cuadro de diálogo Gráfico, seleccione una celda o arrastre para seleccionar varias a la vez.
- 5 Para editar los datos en la hoja de cálculo, elija cualquiera de las siguientes opciones:
 - Cortar** elimina los datos de las celdas resaltadas.
 - Copiar** copia los datos de las celdas resaltadas.
 - Pegar** pega los datos copiados o cortados en las celdas empezando en la que esté resaltada.
- 6 Para cambiar las categorías y los grupos de datos:
 - Haga clic en **C. fil./col.** para cambiar las columnas a filas y las filas a columnas.
 - Si desea crear un gráfico de dispersión, haga clic en **Cambio XY** para invertir los ejes x e y.
- 7 Una vez que termine de editar los datos, haga clic en **Aplicar** para previsualizar los cambios sin cerrar el cuadro de diálogo Gráfico, o haga clic en **Aceptar** para aplicarlos y cerrar el panel.

Para editar el aspecto de los elementos de un gráfico:

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Subseleccionar.
- 2 Haga clic en un elemento del gráfico para seleccionarlo.
- 3 Seleccione Edición > Seleccionar > Superselección o presione la tecla de tilde (-) para seleccionar todos los elementos de la serie.
- 4 Edite la selección como desee. Es posible aplicar casi todos los cambios y transformaciones de los objetos de FreeHand a los elementos seleccionados, como el coloreado, el cambio de escala o la rotación.

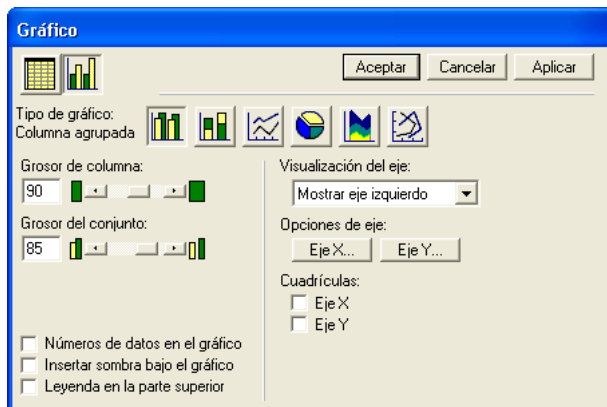
Puede añadir perspectiva al gráfico entero, pero no a los elementos individuales. Para más información, consulte “Creación de perspectiva” en la página 226.

Para colorear los elementos seleccionados de un gráfico:

Seleccione un color de trazo o de relleno en los cuadros de color emergentes del panel Herramientas. También puede utilizar la función Buscar y reemplazar gráficos para cambiar los colores del gráfico. Para más información, consulte “Realización de cambios globales” en la página 121.

Definición del tipo de gráfico y opciones

Es posible seleccionar los distintos tipos y opciones de gráficos y previsualizar la presentación de los datos, a medida que se crea el gráfico o después. Las opciones son distintas según el tipo de gráfico.



Para elegir el tipo del gráfico seleccionado:

- 1 Si no aparece la herramienta Gráfico en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Gráfico.
- 3 En el cuadro de diálogo Gráfico, haga clic en el botón Tipo de gráfico para ver las opciones.

4 Seleccione un tipo de gráfico:

Columna agrupada permite comparar los datos utilizando barras. Cada barra representa una celda de datos.

Columna apilada permite comparar la evolución de los datos. Cada barra representa una fila de datos.

De líneas muestra la tendencia de los datos en un intervalo de tiempo. Cada línea representa una columna de datos.

De sectores muestra los datos como cuñas en un gráfico circular. Cada celda de datos representa un sector. Cada fila de datos produce un gráfico de sectores.

De área muestra áreas rellenas que representan la evolución de los datos a lo largo del tiempo. Cada área representa una columna de datos en la hoja de cálculo. Cada valor se suma al total anterior de esa columna.

De dispersión muestra los datos como pares de coordenadas a fin de identificar su tendencia. Cada coordenada representa una fila de datos con dos celdas.

5 Para previsualizar el tipo seleccionado de gráfico, haga clic en Aplicar.

Para especificar las opciones de gráficos:

1 En el cuadro de diálogo Gráfico, haga clic en el botón Tipo de gráfico para ver las opciones.

2 Seleccione un tipo de gráfico con los botones y después seleccione las opciones de ese tipo:

- Para los gráficos del tipo Columna agrupada y Columna apilada, especifique el Grosor de columna a fin de ajustar el espacio de cada columna. Con un valor mayor de 100 las columnas se superponen.
- Para un gráfico de tipo Columna agrupada, especifique el grosor del conjunto a fin de ajustar el espacio de cada grupo de columnas. Con un valor mayor de 100 las columnas se superponen.
- Para un gráfico de sectores, especifique la separación entre los sectores entre ninguna (0) y 50.
- Para los gráficos de líneas y de dispersión, elija el tipo de marcador de datos: Ninguno, Cuadrados, Diamantes, Triángulos o Círculos.

3 Seleccione Números de datos en el gráfico para que los valores se muestren a un lado de los apartados del gráfico.

Esta opción no está disponible para los gráficos de área.

4 Seleccione Insertar sombra bajo el gráfico para añadir una sombra detrás y hacia la derecha del gráfico.

Esta opción no está disponible para los gráficos de líneas y de dispersión.

5 Seleccione Leyenda en la parte superior para mostrar el texto de las leyendas en la parte superior en vez de a un lado del gráfico.

6 Haga clic en Aplicar para previsualizar los cambios sin cerrar el cuadro de diálogo Gráfico, o en Aceptar para aplicarlos y cerrar el cuadro de diálogo.

Adición de líneas de cuadrícula a gráficos

Todos los gráficos excepto los de sectores permiten visualizar líneas de cuadrícula en los ejes x e y.

Para añadir líneas de cuadrícula:

- 1 Seleccione el gráfico.
- 2 Si no aparece la herramienta Gráfico en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 3 Haga doble clic en la herramienta Gráfico.
- 4 En el cuadro de diálogo Gráfico, haga clic en el botón Tipo de gráfico.
- 5 Seleccione una opción Visualización del eje para definir dónde aparecerá el eje vertical: a la derecha, la izquierda o en ambos lados del gráfico.
- 6 En Cuadrículas, seleccione Eje X para extender las líneas de cuadrícula de izquierda a derecha por el eje x, Eje Y para extenderlas de arriba hacia abajo por el eje y, o ambas opciones para crear una cuadrícula detrás del gráfico.
- 7 Haga clic en Aplicar para previsualizar los cambios sin cerrar el cuadro de diálogo Gráfico, o en Aceptar para aplicarlos y cerrar el cuadro de diálogo.

Visualización de valores en ejes

Se pueden mostrar valores por los ejes de un gráfico para controlar la presentación de los datos numéricos. Si un eje no tiene valores numéricos, las opciones del cuadro de diálogo Tipo de gráfico aparecen atenuadas. Las opciones de valores en ejes no están disponibles para los gráficos de sectores.

Para mostrar los valores en ejes:

- 1 Seleccione el gráfico.
- 2 Si no aparece la herramienta Gráfico en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 3 Haga doble clic en la herramienta Gráfico.
- 4 En el cuadro de diálogo Tipo de gráfico, haga clic en el botón Eje X o Eje Y para ver el cuadro de diálogo Opciones del eje.
- 5 Seleccione una opción de valores de eje:

Calcular a partir de datos permite que los valores en los ejes se calculen a partir de los datos introducidos en la hoja de cálculo.

Manual permite introducir valores propios de Mínimo, Máximo y Entre. El valor Entre determina cuántas divisiones se mostrarán entre cada número entero. Por ejemplo, si los valores del eje son del 1 al 10, un valor Entre de 1 mostrará los valores 1, 2, 3, hasta diez. Un valor Entre de 2 mostrará 2, 4, 6, hasta diez.

Para que un eje empiece por el valor superior y termine en el valor inferior, escriba un número negativo en el cuadro Entre.

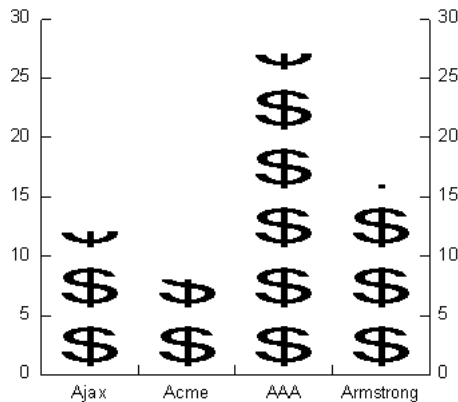
- 6 Seleccione opciones de Marcas.

Las marcas principales corresponden a números o etiquetas de categoría en el eje. Se pueden mostrar dentro, fuera o atravesando el eje. Las marcas secundarias se espacian regularmente entre las principales. El valor del cuadro de texto Recuento determina cuántas marcas secundarias aparecerán entre cada marca principal. También se pueden mostrar dentro, fuera o atravesando el eje.

- 7 En Etiquetas de valores del eje, escriba un prefijo que añadirá una etiqueta delante de cada valor (por ejemplo, \$ para \$125) y un sufijo que la añadirá después de cada valor (por ejemplo, % para 5%).
- 8 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 9 Repita los pasos 4 al 8 para establecer las opciones del otro eje.
- 10 Haga clic en Aplicar para previsualizar los cambios sin cerrar el cuadro de diálogo Gráfico, o en Aceptar para aplicarlos y cerrar el cuadro de diálogo.

Adición de pictogramas a gráficos

Los pictogramas representan visualmente los datos según su tipo. Por ejemplo, en vez de representar una cantidad en dólares con una simple barra, puede añadir un pictograma del símbolo del dólar o de una columna de monedas.



Para crear un pictograma:

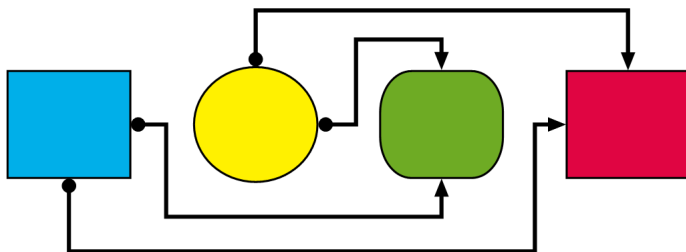
- 1 Seleccione y copie el gráfico de FreeHand que desea utilizar.
- 2 Con la herramienta Subseleccionar, elija una columna de la serie en la que desea aplicar el pictograma.
- 3 Seleccione Xtras > Gráfico > Pictograma.
- 4 En el cuadro de diálogo Pictograma, haga clic en Pegar con el fin de mostrar el objeto copiado en la ventana de previsualización.
- 5 Para copiar la selección de la ventana de previsualización en el Portapapeles, haga clic en Copiar.
- 6 Elija cómo desea rellenar las columnas:
 - Seleccione Repetido para rellenar las columnas con copias repetidas de un objeto. Se utilizan objetos parciales para representar el incremento de valores.
 - Cancele la selección de Repetido para rellenar la columna con un objeto escalado.
- 7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para eliminar un pictograma del gráfico:

Seleccione la columna de la que desea eliminar el pictograma y seleccione Xtras > Gráfico > Eliminar pictograma.

Conexión dinámica de objetos

Puede utilizar la herramienta Conector para dibujar líneas de conexión que unan dinámicamente objetos. Las líneas de conexión se ajustan automáticamente al mover los objetos conectados en la ventana de documento. Utilice las líneas de conexión para dibujar líneas de llamada de etiquetas, crear gráficos de organización y diagramas de flujo básicos. Puede utilizar el panel Objeto para editar los símbolos inicial y final y otros atributos de trazo de las líneas de conexión. Para más información, consulte “Aplicación de atributos a los trazos” en la página 164.



Para dibujar una línea de conexión entre dos objetos:



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



2 Desplace la herramienta Conector sobre el objeto inicial. El puntero cambia para indicar que hay un objeto en el que puede comenzar una línea de conexión.

3 Desplace el puntero hasta la parte superior, inferior, derecha o izquierda del objeto para iniciar la línea de conexión desde ese punto.

4 Arrastre hasta la parte superior, inferior, derecha o izquierda del objeto destino para finalizar la línea de conexión en ese punto.

Para desplazar el punto final de una línea de conexión mediante la herramienta Conector:

Arrastre el punto final hasta un objeto o un espacio vacío en la ventana de documento.

Para invertir la dirección de una línea de conexión:

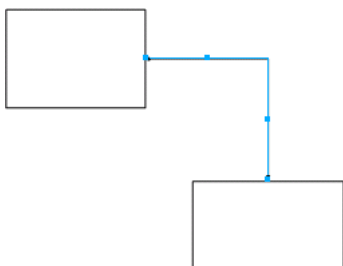
1 Seleccione la línea de conexión.

2 Seleccione Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección.

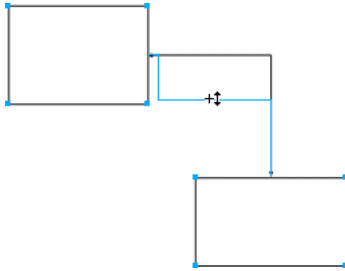
Para remodelar manualmente una línea de conexión:

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

2 Seleccione la línea de conexión para ver sus selectores.



- 3 Arrastre un selector para cambiar la forma de la línea de conexión.



Dibujo con la herramienta Surtidor de gráficos

Para dibujar una ilustración rápidamente, puede utilizar la herramienta Surtidor de gráficos con el fin de “diseminar” los objetos que más se repiten sobre la página del documento.



Objetos del surtidor (izquierda) y el resultado de diseminarlos

El cuadro de diálogo Surtidor de gráficos permite almacenar hasta 10 imágenes en cada surtidor (incluyendo mapas de bits, grupos, fusiones, texto, envolturas y símbolos). Cuando se pinta con el surtidor, las imágenes se aplican en un orden que se basa en las opciones elegidas.

La aplicación se suministra con una colección de surtidores predefinidos. Puede editarlos o crear los suyos propios.

Para seleccionar un surtidor de gráficos:

- 1 Si no aparece la herramienta Surtidor de gráficos en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.



- 2 Haga doble clic en el botón Surtidor de gráficos.
- 3 Seleccione Surtidor para mostrar las series de surtidores.
- 4 Seleccione un surtidor del menú emergente para activarlo y mostrar una previsualización del primer objeto de la serie. Puede utilizar el menú emergente Contenido para previsualizar los demás objetos de la serie.
- 5 Para previsualizar cada objeto de un surtidor por separado, elija una opción del menú emergente Contenido.

Para dibujar con la herramienta Surtidor de gráficos:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Surtidor de gráficos en su menú emergente.
- 2 Arrastre la herramienta controlando la diseminación del siguiente modo:
 - Arrastre más o menos rápidamente y cambiando la dirección para controlar la ubicación de los objetos. Si arrastra con más rapidez los objetos estarán más espaciados.
 - Utilice las teclas de flecha izquierda y derecha para aumentar y reducir el espacio entre los objetos al diseminarlos.
 - Utilice las teclas de flecha arriba y abajo para aumentar y reducir el factor de escala al diseminar los objetos.
 - Haga clic para colocar los objetos uno por uno con el surtidor.

Importación de un surtidor de gráficos

Hay más surtidores de gráficos disponibles en el CD de instalación de FreeHand MX, en la subcarpeta Graphic Hoses de la carpeta Assets. Otras compañías y autores también pueden ofrecer otros surtidores.

Nota: Importe surtidores que provengan de un origen fiable.

Para importar un surtidor de gráficos:

- 1 Examine la ubicación del archivo de surtidor de gráficos que desea importar.
- 2 Copie los archivos de surtidor en la carpeta Macromedia/FreeHand/11/Spanish/Xtras en la carpeta específica del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicaciones (Macintosh).

Nota: La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice. Para más información sobre cómo localizar esta carpeta, consulte la documentación de su sistema operativo.

Creación de un surtidor de gráficos

Es posible incluir hasta 10 objetos en un surtidor de gráficos. Estos objetos pueden provenir del documento actual de FreeHand o de otros documentos. También se pueden utilizar símbolos como elementos del surtidor. Si se utilizan símbolos, estos elementos se podrán modificar para actualizar automáticamente todos los objetos creados con el surtidor.

Para más información, consulte “Utilización del panel Biblioteca” en la página 295.

Para crear un surtidor de gráficos:



- 1 Si no aparece la herramienta Surtidor de gráficos en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en el botón Surtidor de gráficos.
- 3 Elija un método para crear una nueva serie:
 - Seleccione Nuevo en el menú emergente Surtidor para añadir una nueva serie.
 - Elija Cambiar nombre o Duplicar en el menú emergente para basar la nueva serie en otra existente.
- 4 En el cuadro de diálogo que aparece, asigne un nombre a la serie y haga clic en Guardar para añadirla a la lista.

Nota: Localice la carpeta Macromedia/FreeHand/11/Spanish/Graphic Hose Folder en la carpeta específica del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicaciones (Macintosh). La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice. Para más información sobre cómo localizar esta carpeta, consulte la documentación de su sistema operativo.

- 5 En el documento, seleccione las ilustraciones que desea incluir en el surtidor.
- 6 Seleccione Edición > Copiar.
- 7 En el cuadro de diálogo Surtidor, haga clic en Pegar en. La ilustración aparece en la ventana de previsualización como un objeto del menú emergente Contenido.

Cada nuevo objeto que añada al surtidor recibirá el nombre Objeto 1, Objeto 2, etc. Puede elegir un nombre de objeto en el menú emergente Contenido si desea previsualizarlo.

Nota: Evite colocar en un surtidor demasiados objetos que requieran mucha memoria, como lentes o las imágenes EPS y TIFF. Normalmente, al diseminar muchos objetos de este tipo aumentará el tamaño del archivo.

- 8 Repita los pasos del 5 al 7, según sea necesario, para completar el surtidor.

Para eliminar un surtidor:

Localice y elimine el archivo de FreeHand para el surtidor en la carpeta Macromedia/FreeHand/11/Spanish/Graphic Hose Folder en la carpeta específica del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicaciones (Macintosh).

Nota: La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice. Para más información sobre cómo localizar esta carpeta, consulte la documentación de su sistema operativo.

Para restablecer los surtidores predeterminados:

- 1 Examine la carpeta Graphic Hose Folder de la carpeta Installer/Support en el CD de instalación de FreeHand MX.
- 2 Copie los archivos de surtidor que desee a la carpeta Macromedia/FreeHand/11/Spanish/Graphic Hose Folder en la carpeta específica del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicaciones (Macintosh).

Nota: La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice. Para más información sobre cómo localizar esta carpeta, consulte la documentación de su sistema operativo.

Configuración de opciones del Surtidor de gráficos

Se pueden establecer opciones para pintar con el surtidor de gráficos, como el orden, el espaciado, la escala y la rotación de los objetos.

Para configurar las opciones del Surtidor de gráficos:

- 1 Si no aparece la herramienta Surtidor de gráficos en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en el botón Surtidor de gráficos.
- 3 En el cuadro de diálogo Surtidor de gráficos, haga clic en Opciones.
- 4 Elija el orden en que se aplicarán los objetos de una serie:
Bucle coloca los objetos en orden numérico.
Hacia delante y hacia atrás coloca primero los objetos en un orden, después invierte el orden y continúa alternando hasta finalizar la pintura.
Aleatorio coloca los objetos de forma aleatoria.
- 5 Elija el espaciado entre los objetos:
Cuadrícula espacia los objetos en filas y columnas del tamaño que defina en el cuadro de texto Cuadrícula.
Variable espacia los objetos entre Preciso (0) y Suelto (200).
Aleatorio espacia los objetos sin un orden establecido según un valor entre 0 y 200. Utilice el deslizador o escriba un valor para establecer la desviación.
- 6 Seleccione cómo escalar los objetos:
Uniforme escala los objetos progresivamente entre el 1% y el 200%.
Aleatorio escala los objetos de forma aleatoria según un valor entre 1% y 200% (la desviación máxima).
- 7 Elija la rotación de los objetos diseminados:
 - Seleccione Uniforme para establecer un ángulo específico para todos los objetos
 - Seleccione Incremento para aplicar rotaciones que cambian según un determinado incremento de un objeto al siguiente.
 - Seleccione Aleatorio para girar los objetos de forma aleatoria.
 - Especifique un valor o arrastre la rueda de ángulos para controlar la rotación.
- 8 Arrastre la herramienta Surtidor de gráficos por la página a fin de aplicar las ilustraciones del surtidor.

CAPÍTULO 4

Operaciones con objetos

Macromedia FreeHand MX permite manipular objetos de distintas formas. Puede agrupar objetos para utilizarlos como una sola unidad y anidar grupos dentro de otro grupo. También es posible desplazar objetos utilizando el ratón o el teclado, o bien, especificando una ubicación exacta. Puede alinear objetos entre sí o con respecto a la página. También es posible transformar objetos mediante la aplicación de rotación, escala, inclinación y reflejo. Además puede alterar, combinar, hundir y ampliar trazados, y crear un trazado de recorte o máscaras que revelen sólo una parte de un objeto que se encuentre debajo.

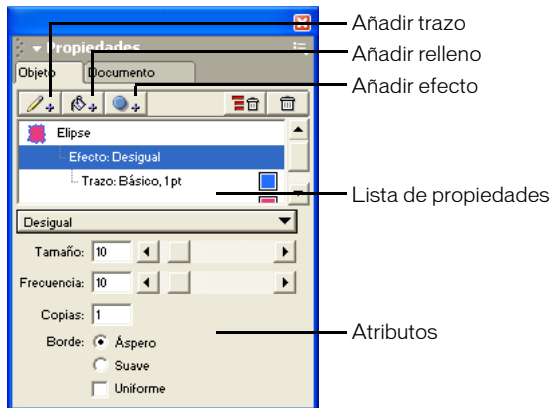
FreeHand proporciona funciones avanzadas para copiar y pegar que permiten controlar la forma en que los objetos se copian entre dibujos. También puede clonar o duplicar objetos.

Es posible realizar selecciones o sustituciones globales dentro de un dibujo buscando gráficos con atributos concretos, como el grosor o la forma de trazo.

Utilización del panel Objeto

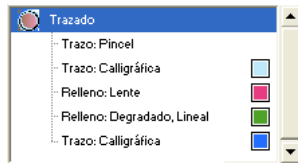
El panel Objeto cambia según el contexto y permite ver y cambiar las propiedades de los objetos y texto seleccionados. Cada tipo de objeto tiene diferentes propiedades.

El panel Objeto forma parte del grupo de paneles Propiedades y se abre en FreeHand de forma predeterminada. Para mostrar u ocultar el panel Objeto, seleccione Ventana > Objeto.



La parte superior del panel muestra la lista de propiedades, una lista jerárquica que contiene las propiedades aplicadas a un objeto seleccionado. Los atributos de una propiedad seleccionada aparecen en la mitad inferior del panel Objeto. El contenido de la sección atributos cambia en función de la propiedad seleccionada en la lista Propiedades.

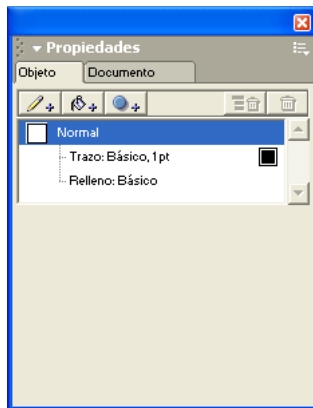
Sobre la lista de propiedades existen unos botones que permiten añadir y eliminar propiedades como rellenos, trazos y efectos. Es posible añadir más de un relleno, trazo y efecto a un objeto. Si arrastra propiedades en la lista podrá reorganizar el orden de aplicación de dichas propiedades en un objeto seleccionado.



Propiedades de un objeto con varios trazos y rellenos

La mayoría de los cambios que realice en los atributos de un objeto se aplican inmediatamente en la ventana de documento. Sin embargo, en el caso de algunos atributos los cambios no se aplican hasta no hacer clic fuera de los cuadros de edición de atributos o después de presionar Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Cuando no hay elementos seleccionados en la ventana de documento, el panel Objeto muestra los atributos predeterminados para los nuevos objetos que se creen.



Panel Objeto con los atributos predeterminados

El panel Objeto se utiliza en casi todas las actividades en FreeHand. Para más información, consulte los apartados siguientes:

- “Aplicación de atributos a los trazos” en la página 164
- “Aplicación de atributos a los rellenos” en la página 175
- “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246
- Capítulo 7, “Efectos especiales,” en la página 191

Selección de objetos

Los objetos pueden seleccionarse con las herramientas Puntero, Subseleccionar y Lazo, o bien utilizando los métodos abreviados del teclado o los comandos de menú.

Las herramientas Puntero, Subseleccionar y Lazo permiten seleccionar objetos o puntos haciendo clic. Las herramientas Puntero y Subseleccionar también permiten seleccionar objetos o puntos arrastrando un recuadro de selección rectangular. La herramienta Lazo permite seleccionar objetos y puntos arrastrando un recuadro de selección de forma libre.

De forma predeterminada, el recuadro de selección debe incluir completamente el objeto o punto para que se seleccione. Este comportamiento puede cambiarse, de modo que al arrastrar el recuadro de selección sobre cualquier parte del borde del objeto se seleccione dicho objeto.

También puede cambiar la distancia a la que la herramienta Puntero selecciona un objeto.

Para evitar la selección o modificación de un objeto, puede ocultarlo. También puede bloquear un objeto y evitar que pueda modificarse pero permitiendo su selección.

Para configurar opciones de las herramientas Puntero, Subseleccionar y Lazo:

- 1 Haga doble clic en la herramienta del panel Herramientas.
- 2 En el cuadro de diálogo de la herramienta, realice una de las siguientes acciones:
 - Cancele la selección de Por contacto si desea seleccionar sólo los objetos y puntos completamente incluidos en el recuadro de selección. Los puntos situados dentro del área de selección permanecerán seleccionados.
 - Seleccione Por contacto si desea seleccionar sólo los objetos o grupos parcialmente incluidos en el recuadro de selección.

Nota: Las herramientas Puntero y Subseleccionar utilizan la misma configuración Por contacto.

Para especificar la distancia desde un objeto a la que se puede hacer clic para seleccionarlo:

- 1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.
- 2 Introduzca un valor comprendido entre 1 y 5 píxeles en el cuadro de texto Alcance de selección y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para seleccionar un objeto utilizando la herramienta Puntero, realice una de las siguientes acciones:



- Haga clic en el objeto con la herramienta Puntero. Si el objeto no contiene relleno, haga clic en el trazado para seleccionarlo.
- Si está utilizando una herramienta distinta de Puntero, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) para utilizar Puntero de forma temporal y, a continuación, haga clic en el objeto.

Para seleccionar un objeto o puntero utilizando la herramienta Subseleccionar, realice una de las siguientes acciones:



- Haga clic en el objeto, trazado o punto utilizando la herramienta Subseleccionar. Sólo se selecciona el objeto, trazado o punto en el que hace clic incluso si se encuentra en un grupo.

- Si está utilizando la herramienta Puntero, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para emplear temporalmente la herramienta Subseleccionar y, a continuación, haga clic en el objeto, trazado o punto.
- Si está utilizando una herramienta distinta de Puntero, mantenga presionadas las teclas Control+Alt (Windows) o Comando+Opción (Macintosh) para emplear temporalmente la herramienta Subseleccionar y, a continuación, haga clic en el objeto, trazado o punto.

Para seleccionar un objeto utilizando la herramienta Lazo:



Arrastre la herramienta Lazo para definir un recuadro de selección alrededor del objeto o los puntos que desee seleccionar.

Para añadir un objeto a una selección:

Mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona un objeto o punto.

Para seleccionar todos los objetos de la página activa, realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Edición > Seleccionar > Todo.
- Presione las teclas Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh).

Para seleccionar todos los objetos de un documento, realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Edición > Seleccionar > Todo en el documento.
- Presione las teclas Control+Mayús+A (Windows) o Comando+Mayús+A (Macintosh).

Para cancelar la selección de todos los objetos de un documento:

Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab.

Para seleccionar todos los objetos excepto la selección actual:

Seleccione Edición > Seleccionar > Invertir selección.

Para eliminar una selección sin almacenarla en el Portapapeles:

Seleccione Edición > Borrar o presione la tecla Supr.

Selección de objetos complejos

Los objetos incluidos en un trazado compuesto, grupo, fusión, extrusión o trazado de recorte actúan como un grupo. Es posible seleccionar objetos individuales, segmentos de trazado o puntos dentro de dicho grupo, de modo que pueda editarlos de forma individual.

Nota: Sólo puede seleccionar los puntos y trazados del objeto original sobre el que se basa la extrusión; no puede seleccionar trazados ni puntos individuales de la propia extrusión. Sin embargo, puede liberar una extrusión y seleccionar estos elementos. Para más información, consulte “Extrusión de objetos” en la página 203.

Para seleccionar un objeto en un trazado compuesto, grupo, fusión, extrusión o trazado de recorte:

- 1 Haga clic en la herramienta Subseleccionar.
- 2 Haga clic en el objeto.
- 3 Para seleccionar un segmento de trazado o punto de un objeto seleccionado, haga clic en el segmento o punto. Para seleccionar segmentos de trazado o puntos adicionales, mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic con la herramienta Subseleccionar.

Para seleccionar un objeto situado debajo de otro objeto en un trazado compuesto, fusión u objeto pegado dentro:

- 1 Haga clic en la herramienta Subseleccionar.
- 2 Mantenga presionadas las teclas Control y Alt y haga clic con el botón derecho del ratón (Windows), o Control y Opción y haga clic (Macintosh), en el objeto. De este modo se selecciona el objeto superior de la pila. Siga haciendo clic para recorrer los objetos situados debajo del primero.

Nota: Este procedimiento se utiliza cuando un objeto con relleno cubre los objetos que hay debajo. Para seleccionar entre un grupo de objetos sin relleno, haga clic en el trazo del objeto utilizando la herramienta Subseleccionar.

Ocultación de objetos

Es posible ocultar objetos para impedir que se modifiquen. Es posible seleccionar Ver > Mostrar todos para visualizar de nuevo los objetos ocultos. Los objetos ocultos se mostrarán automáticamente al volver a abrir un archivo.

Los objetos ocultos aparecerán en los documentos impresos a menos que residan en una capa no imprimible o en una capa de fondo. Para más información sobre las capas no imprimibles y de fondo, consulte “Utilización de capas” en la página 287.

Para ocultar objetos seleccionados:

- 1 Seleccione los objetos que desee ocultar.
- 2 Seleccione Ver > Ocultar selección.

Para mostrar todos los objetos ocultos:

Seleccione Ver > Mostrar todos.

Nota: Mostrar todos no permite visualizar las capas ocultas.

Bloqueo de objetos

Los objetos bloqueados no pueden editarse. No obstante, puede configurar preferencias para que sea posible editar el texto y los atributos de relleno de los objetos bloqueados.

Para bloquear un objeto seleccionado:



Seleccione Modificar > Bloquear para bloquear el objeto o haga clic en el botón Bloquear de la barra de herramientas Principal.

El botón Bloquear aparece atenuado, de manera que el botón Desbloquear está ahora disponible.

Para desbloquear un objeto seleccionado, realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione Modificar > Desbloquear. El comando se muestra atenuado si la selección no está bloqueada.



- Haga clic en el botón Desbloquear de la barra de herramientas Principal.

El botón Desbloquear aparece atenuado, de manera que el botón Bloquear está ahora disponible.

Para que sea posible cambiar los atributos de relleno y trazo de los objetos bloqueados:

- 1 Puede ver las preferencias de los objetos realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Objeto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Objeto.
- 2 Seleccione Editar los objetos bloqueados para modificar los atributos de trazo y relleno de los objetos bloqueados, incluido el texto de un bloque de texto bloqueado.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Nota: Al cancelar la selección de Editar los objetos seleccionados, impedirá que se realice cualquier tipo de cambio.

Desplazamiento de objetos

Es posible desplazar los objetos seleccionados directamente si los arrastra en la ventana de documento o utilizando las teclas de dirección. Al mover un objeto con las teclas de dirección, puede especificar la distancia de desplazamiento cada vez que presione una tecla de dirección.

También es posible desplazar los objetos seleccionados introduciendo valores numéricos en los paneles Objeto o Transformar. Cuando se desplaza un objeto mediante el panel Objeto, los valores que introduce definen las coordenadas del objeto en relación con el marcador de punto cero de la página. Para más información sobre el restablecimiento del marcador del punto cero, consulte “Utilización de las reglas” en la página 51. Cuando se desplaza un objeto mediante el panel Transformar, los valores que introduce definen la distancia de desplazamiento del objeto en relación con su posición actual.

Para más información sobre el desplazamiento de objetos durante el dibujo, consulte “Reubicación de una forma básica al dibujar” en la página 75.

Para mover un objeto seleccionado directamente en el espacio de trabajo, realice una de las siguientes acciones:

- Arrastre la selección a una nueva ubicación. Presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) para cambiar a la herramienta Puntero si hay seleccionada otra herramienta.
- Desplace la selección presionando la tecla de dirección correspondiente o la tecla Mayús y una tecla de dirección.

Para especificar la distancia de desplazamiento de un objeto al presionar una tecla de dirección:

- 1 Seleccione Archivo > Configuración de documento > Distancia del cursor.
- 2 Introduzca un valor en el cuadro de texto Distancia de las teclas de dirección. Los valores se encuentran en la unidad de medida actual del documento. En puntos, el valor puede estar comprendido entre 1 y 864. Para más información sobre las unidades de medida, consulte “Definición de la unidad de medida” en la página 47.
- 3 Para especificar la distancia de desplazamiento de un objeto seleccionado al presionar la tecla Mayús y una tecla de dirección, introduzca un valor en el cuadro de texto Distancia de Mayús + Teclas de dirección. Este valor también puede estar comprendido entre 1 y 864 puntos.

Para desplazar objetos seleccionados utilizando el panel Transformar:

- 1 Si el panel Transformar no es visible, realice uno de estos pasos para verlo:
 - Seleccione Modificar > Transformar > Mover.

- Seleccione Ventana > Transformar y haga clic en el botón Mover.
- 2 Introduzca un valor positivo en el cuadro de texto X para desplazar el objeto a la derecha, o un valor negativo para moverlo a la izquierda.
 - 3 Introduzca un valor positivo en el cuadro de texto Y para desplazar la selección hacia arriba, o uno negativo para moverla hacia abajo.

Para más información sobre el uso de este panel, consulte “Utilización del panel Transformar” en la página 135.

Para desplazar objetos seleccionados utilizando el panel Objeto:

- 1 Seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto si no estuviera visible.
- 2 Seleccione el nombre del objeto en la lista de propiedades del panel Objeto si no estuviera ya seleccionado.
- 3 En la mitad inferior del panel, introduzca un valor positivo en el cuadro de texto X para desplazar el objeto a la derecha, o un valor negativo para moverlo a la izquierda.
- 4 Introduzca un valor positivo en el cuadro de texto Y para desplazar la selección hacia arriba, o uno negativo para moverla hacia abajo.

Para más información sobre el uso de este panel, consulte “Utilización del panel Objeto” en la página 105.

Ajuste con puntos y otros objetos

Cuando desplaza objetos y puntos, puede “ajustarlos” a otros puntos o trazados de otros objetos, siempre que se active esta función. La distancia de ajuste entre objetos se determina en el parámetro Distancia de ajuste de las preferencias de FreeHand.

Para ajustar un objeto o punto seleccionado con un punto:

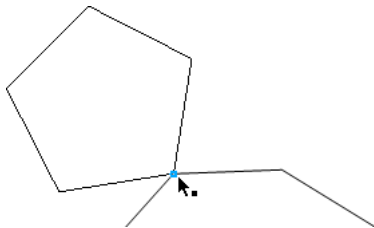
- 1 Realice una de las acciones siguientes:



- Haga clic en el botón Ajustar a punto del panel Herramientas si no estuviera seleccionado.
- Seleccione Ver > Ajustar a punto si no estuviera activado. (Una marca de verificación junto a este comando significa que está activado).

Nota: Ajustar a punto funciona como un conmutador; si lo selecciona cuando está activado se desactiva.

- 2 Mediante la herramienta Puntero, arrastre el objeto seleccionado cerca o sobre el punto destino. Cuando la herramienta se encuentre dentro de la distancia de ajuste, el puntero cambiará.



- 3 Suelte el botón del ratón para colocar el objeto en la ubicación que desee.

Para ajustar un objeto o punto seleccionado con un trazado:

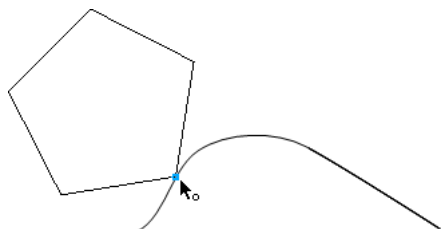
1 Realice una de las acciones siguientes:



- Haga clic en el botón Ajustar a objetos del panel Herramientas si no estuviera seleccionado.
- Seleccione Ver > Ajustar a objetos si no estuviera activado. (Una marca de verificación junto al comando significa que está activado).

Nota: Ajustar a objetos funciona como un conmutador; si lo selecciona cuando está activado se desactiva.

2 Mediante la herramienta Puntero, arrastre el objeto seleccionado cerca o sobre el trazado destino. Cuando se encuentre dentro de la distancia de ajuste, el puntero cambiará.



3 Suelte el botón del ratón para colocar el objeto en la ubicación que desee.

Para cambiar la distancia de ajuste:

1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.

2 Introduzca un valor en el cuadro Distancia de ajuste. Este ajuste determina la distancia a la que un objeto se ajustará con otro.

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

Alineación y distribución de objetos

Es posible alinear o distribuir objetos o puntos con respecto a otros objetos, puntos o la página actual. Al alinearlos, los objetos se desplazan para situarse en una línea recta a lo largo de un borde o de sus centros. La distribución permite espaciar los objetos homogéneamente con respecto a un borde o a sus centros, o bien, espaciar con equidad la distancia entre ellos. Los puntos se alinean o distribuyen según su posición, ya que no disponen de borde.

Es posible bloquear un objeto para que no se mueva durante la alineación. Los demás objetos se alinearán con respecto al objeto bloqueado.

También puede utilizar fusiones o activar la duplicación para espaciar uniformemente objetos idénticos en una página. Para más información, consulte “Fusión de trazados compuestos y grupos” en la página 213 y “Duplicación continuada” en la página 142.

Para alinear o distribuir objetos o puntos seleccionados:

- 1 Seleccione Ventana > Alinear para ver el panel Alinear.

Haga clic en el borde para alinear objetos en la parte superior, inferior, a la izquierda o a la derecha.



Opciones horizontales

Opciones verticales

Haga clic en un cuadrado para alinear en sentido vertical y horizontal.

Los tres rectángulos de la previsualización representan las configuraciones de alineación; al seleccionar una opción de distribución, aparece un cuarto rectángulo.

- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - En la ventana de previsualización, haga clic para configurar las opciones de alineación. Por ejemplo, haga clic en el borde izquierdo para alinear objetos con respecto a sus bordes izquierdos.
 - Seleccione opciones de alineación o distribución utilizando los menús emergentes.
 - Seleccione Alinear con la página para alinear o distribuir objetos con respecto a las dimensiones de la página actual.
- 3 Haga clic en Aplicar.

Copia de objetos

Es posible copiar objetos entre documentos de FreeHand o entre FreeHand y otras aplicaciones, como Adobe Illustrator, Photoshop y Microsoft Word, copiando y pegando con el Portapapeles o utilizando el método de arrastre.

Los gráficos pegados aparecen en el centro de la pantalla del documento de FreeHand.

Configuración de las preferencias de copiar y pegar

FreeHand puede copiar objetos en el Portapapeles o pegar objetos del mismo en una serie de formatos. Al copiar en el Portapapeles, FreeHand copia la selección utilizando todos los formatos especificados en las preferencias de exportación. Al pegar desde el Portapapeles, FreeHand utiliza el formato que contiene la mayor parte de la información sobre el objeto.

Es posible sobrescribir el formato predeterminado utilizando los comandos Copia especial o Pegado especial.

Puede cambiar la lista de formatos de copia disponibles en FreeHand modificando las preferencias de exportación. Sólo en Windows, podrá cambiar la lista de formatos disponibles para pegar modificando las preferencias de importación.

Es posible elegir entre los siguientes formatos para realizar operaciones de copia con FreeHand:

- FreeHand
- RTF
- AI/EPS (Windows)
- EMF (Windows)
- Metarchivo (Windows)
- Mapa de bits (Windows)
- Mapa de bits independiente de dispositivo (Windows)
- Adobe Illustrator (Macintosh)
- ASCII (Macintosh)
- PICT (Macintosh)

También puede elegir el espacio de color que desee para la selección copiada. En Windows, esta opción sólo está disponible si ha seleccionado AI/EPS. Es posible seleccionar una de las siguientes opciones de conversión de colores:

- CMAN
- RVA
- CMAN y RVA
- Píxeles de Photoshop 4/5 (Windows)
- Trazados de Photoshop 4/5 (Windows)
- Photoshop 4/5 (Macintosh)

Sólo en Windows, puede elegir entre los siguientes formatos a fin de realizar las operaciones para pegar en FreeHand:

- FreeHand
- LRG
- PNG
- AI/EPS
- RTF
- EMF
- Metarchivo
- Mapa de bits
- Mapa de bits independiente de dispositivo

Para configurar las preferencias del formato de copia:

1 Puede ver las preferencias de exportación realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Exportar.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Exportar.

- 2 En la lista Formatos de copia al Portapapeles (Windows) o Formatos de salida del Portapapeles (Macintosh), seleccione los formatos que FreeHand vaya a utilizar al copiar al Portapapeles. Cancele la selección de formatos no disponibles para copiar.
- 3 En la lista Convertir colores a, seleccione el espacio de color que desee aplicar a la selección copiada.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para configurar las preferencias del formato de pegado (sólo Windows):

- 1 Presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Importar.
- 2 En la lista Formatos de pegado del Portapapeles, seleccione los formatos que FreeHand deberá seleccionar para pegar desde el Portapapeles. Cancele la selección de los formatos no disponibles para pegar.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Copia de objetos en un documento de FreeHand

Es posible crear copias de objetos de un documento de FreeHand copiando y pegando con el Portapapeles, arrastrando, clonando o duplicando.

La copia mediante arrastre puede desactivarse en las preferencias de FreeHand.

Durante la clonación una copia del objeto se sitúa en la parte superior del original. La duplicación permite colocar una copia del objeto en un punto especificado cercano al original. También puede utilizar la función de *duplicación repetida* para repetir la transformación de un objeto al realizar copias, consulte “Duplicación continuada” en la página 142.

Para copiar un objeto seleccionado en un documento de FreeHand:

- 1 Realice uno de los pasos siguientes para copiar el objeto:
 - Seleccione Edición > Copiar.
 - Seleccione Edición > Especial > Copia especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Copia especial.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos para pegar el objeto:
 - Seleccione Edición > Pegar.
 - Seleccione Edición > Especial > Pegado especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Pegado especial.

Para copiar un objeto arrastrándolo por un documento de FreeHand:

- ✚ 1 Mediante la herramienta Puntero, seleccione el objeto y no suelte el botón del ratón, aparece un cursor en forma de cruz.
- 2 Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto.

Para desactivar la copia cuando se utilice Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastrar:

- 1 Puede ver las preferencias de los objetos realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Objeto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Objeto.

- 2 Cancele la selección de Copiar trazado mediante Alt-arrastrar (Windows) o Copiar el trazado mediante Opción-arrastrar (Macintosh) y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para clonar o duplicar un objeto seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:

- Para duplicar el objeto, seleccione Edición > Duplicar. Aparece una copia del objeto separada del original.
- Para clonar un objeto, seleccione Edición > Clonar. Aparece una copia del objeto en la parte superior del original.

Cómo copiar objetos entre documentos de FreeHand

Es posible copiar objetos entre documentos de FreeHand copiando y pegando con el Portapapeles o mediante el procedimiento de arrastre.

Al copiar objetos entre documentos de FreeHand, las preferencias seleccionadas determinarán en qué capa aparecerá la copia. Si la opción Recordar información de las capas está desactivada, el objeto se copiará en la capa de dibujo activa. Si Recordar información de las capas está activada, el objeto se situará en la capa cuyo nombre coincida con el de la capa origen. Si el documento no contiene ninguna capa con dicho nombre, FreeHand creará una. Para más información, consulte “Utilización de capas” en la página 287.

Nota: Si el documento en el que copia los objetos tiene los mismos nombres de capa pero utiliza un orden de apilado diferente, los objetos copiados pueden aparecer apilados en un orden diferente del que tenían en el documento original.

Para copiar un objeto seleccionado en otro documento de FreeHand:

- 1 Realice uno de los pasos siguientes para copiar el objeto:
 - Seleccione Edición > Copiar.
 - Seleccione Edición > Especial > Copia especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Copia especial.
- 2 Abra el documento en el que desee pegar el objeto.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos para pegar el objeto:
 - Seleccione Edición > Pegar.
 - Seleccione Edición > Especial > Pegado especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Pegado especial.

Para copiar un objeto arrastrándolo de un documento a otro de FreeHand:

- 1 Abra el documento de origen y de destino.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Ventana > Mosaico vertical o Ventana > Mosaico horizontal para ver ambos documentos.
 - En Macintosh, cambie el tamaño y la posición de cada ventana de documento de modo que pueda verlas simultáneamente.
- 3 Arrastre el objeto desde el documento de origen hasta la ubicación que elija en el documento de destino. Una copia del objeto permanece en el documento de origen.

Cómo copiar objetos entre aplicaciones

Es posible copiar objetos entre un documento de FreeHand y un documento de otra aplicación copiando y pegando con el Portapapeles o, en algunos casos, utilizando el procedimiento de arrastre.

Al copiar o pegar con el Portapapeles, por lo general FreeHand elige el mejor formato disponible configurado en Preferencias. Con el comando Copia especial, puede establecer que FreeHand convierta la selección del Portapapeles en un formato de archivo específico.

Es posible copiar objetos arrastrándolos entre FreeHand y otras aplicaciones que admitan Drag Manager de Apple (Macintosh) u OLE Drag and Drop (Windows). Algunas de estas aplicaciones son Netscape Navigator (Macintosh), Macromedia Fireworks, Photoshop e Illustrator. Consulte las instrucciones del sistema operativo para conocer el procedimiento de arrastre correcto.

Para copiar desde FreeHand y pegar en otra aplicación:

- 1 Seleccione el objeto en FreeHand.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Edición > Copiar para copiar la selección en función de las preferencias de Formatos de copia al Portapapeles.
 - Seleccione Edición > Especial > Copia especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Copia especial.
- 3 Active la aplicación donde desee pegar la selección. Seleccione Edición > Pegar o el comando equivalente en dicha aplicación.

Para copiar desde otra aplicación y pegar en FreeHand:

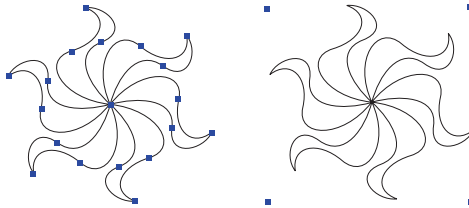
- 1 En la aplicación desde la que desee copiar, seleccione un objeto y seleccione Edición > Copiar o el comando equivalente en dicha aplicación.
- 2 Active el documento de FreeHand.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Edición > Pegar para pegar la selección en función de las preferencias de Formatos de pegado del Portapapeles.
 - Seleccione Edición > Especial > Pegado especial para seleccionar un formato en el cuadro de diálogo Pegado especial.

Agrupación de objetos

La agrupación de dos o más objetos restringe sus posiciones y el orden de apilado entre sí, de forma que sea posible manipularlos como un solo objeto. Aunque los objetos de capas distintas se mueven a la capa del dibujo actual al agruparlos, se mantiene su orden de apilado relativo.

Es posible desagrupar objetos para editarlos individualmente. Al desagrupar objetos, puede devolverlos a sus capas originales.

Los objetos de un grupo mantienen sus atributos de relleno y trazo originales. Es posible modificar estos atributos subseleccionando objetos dentro del grupo y realizando cambios en el panel Objeto. También puede modificar los atributos del grupo como un único objeto, los atributos se aplicarán al conjunto del grupo; esto no altera los atributos originales de cada objeto.



Desagrupado, seleccionado (izquierda) y Agrupado, seleccionado (derecha)

Nota: Los atributos aplicados a un grupo se pierden al desagrupar los objetos.

Para agrupar objetos seleccionados:

Seleccione Modificar > Agrupar.

Para desagrupar un grupo seleccionado:

Seleccione Modificar > Desagrupar.

Para devolver objetos a sus capas originales automáticamente al desagruparlos:

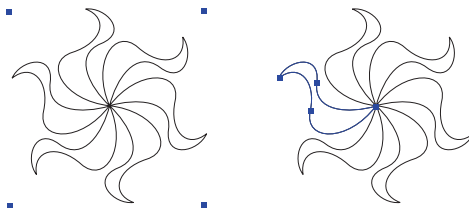
1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.

2 Seleccione Recordar información de las capas y haga clic en Aceptar.

Selección de objetos agrupados

Es posible trabajar con objetos individuales de un grupo subseleccionando sólo los objetos que desee modificar. También puede eliminar uno o más objetos de un grupo. No es posible mover objetos individuales de un grupo a otras capas ni agruparlos con otros grupos.



Grupo (izquierda); selección de un objeto en un grupo (derecha)

Para seleccionar un objeto en un grupo:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en la herramienta Subseleccionar y haga clic en el objeto para seleccionarlo.
- Mediante la herramienta Puntero, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el objeto para seleccionarlo.

2 Para añadir objetos a la subselección, presione la tecla Mayús mientras realiza la subselección.

Para seleccionar un objeto situado detrás de otro objeto en un grupo:

1 Haga clic en la herramienta Puntero.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- En Windows, mantenga presionadas las teclas Control+Alt y haga clic con el botón derecho del ratón para recorrer los objetos seleccionados.
- En Macintosh, mantenga presionadas las teclas Control+Opción y haga clic para recorrer los objetos seleccionados.

Para cancelar la selección de un objeto subseleccionado:

Presione la tecla Tab o haga clic fuera del grupo.

Para seleccionar el grupo que contiene un objeto subseleccionado:

Seleccione Edición > Seleccionar > Superselección.

Para seleccionar un objeto en un grupo:

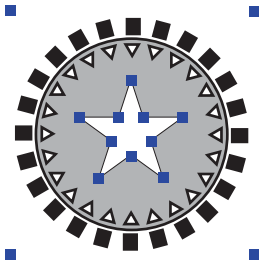
Con el grupo seleccionado en la ventana del documento, haga doble clic en la propiedad Contenido de la lista Propiedades del panel Objeto.

Operaciones con objetos anidados

Los objetos anidados son los que pertenecen a grupos incluidos en grupos mayores. Éstos se manipulan igual que cualquier otro grupo.

Para anidar un objeto o un grupo dentro de un grupo existente:

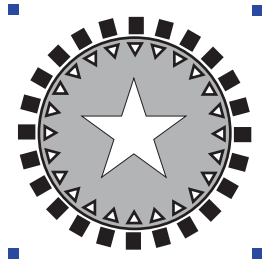
- 1 Seleccione un objeto o grupo que desee anidar.
- 2 Mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona el grupo en que desee anidar la selección.



3 Seleccione Modificar > Agrupar.

Es posible aplicar de forma consecutiva el comando Agrupar 20 veces como máximo para anidar objetos dentro de un grupo o para combinar grupos dentro de un grupo mayor. El empleo de varios grupos anidados puede aumentar considerablemente el tiempo de impresión y la complejidad.

Nota: El límite de anidación real asciende a 28, pero determinados objetos, como gráficos perfilados (consulte Capítulo 8, “Utilización de la tipografía,” en la página 231) y pegados dentro pueden contener objetos anidados y, por lo tanto, computarse con más de un nivel de anidación.



Para subseleccionar un objeto en un grupo anidado:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Con la herramienta Puntero seleccionada, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el objeto del grupo anidado.
- Haga clic en la herramienta Subseleccionar y, a continuación, en un objeto.

2 Para añadir objetos a la subselección, presione la tecla Mayús mientras realiza la subselección.

Organización de objetos

Es posible cambiar el orden de apilado de los objetos utilizando los comandos Disponer o cortando y pegando. (El orden de apilado puede no presentarse con claridad si los objetos no se superponen). Es posible integrar un objeto en un grupo o trazado de recorte pegando el objeto detrás o delante de otro objeto de un grupo o trazado de recorte. Para más información sobre trazados de recorte, consulte “Utilización de trazados de recorte” en la página 129.

Con los comandos Pegar detrás y Pegar delante, es posible desplazar con rapidez un objeto a un punto específico del orden de apilado.

Los comandos Disponer y Pegar delante/Pegar detrás sólo afectan a las selecciones de la misma capa. Para más información sobre cómo reorganizar objetos cambiándolos de capa, consulte “Utilización de capas” en la página 287.

Para cambiar el orden de apilado de los objetos:

1 Seleccione el objeto que desee reorganizar con la herramienta Puntero.

2 Seleccione **Modificar > Disponer** y seleccione entre los siguientes comandos:

Hacia delante desplaza un objeto de una pila hacia delante.

Traer al frente desplaza un objeto a la parte superior de una pila.

Hacia atrás desplaza un objeto de una pila hacia atrás.

Enviar al fondo desplaza un objeto a la parte inferior de una pila.

Para pegar un objeto delante o detrás de otro objeto:

1 Seleccione el objeto que desee pegar con la herramienta **Puntero**.

2 Seleccione **Edición > Cortar** o **Edición > Borrar**.

3 Seleccione el objeto delante o detrás del cual va a pegar la selección.

4 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione **Edición > Especial > Pegar delante** para pegar el objeto cortado/copiado delante del objeto seleccionado.
- Seleccione **Edición > Especial > Pegar detrás** para pegar el objeto cortado/pegado detrás del objeto seleccionado.

Adición de nombres y notas a objetos

Es posible asignar un nombre a un objeto o añadirle una nota utilizando el panel **Navegación**. También puede utilizar el panel **Navegación** para comprobar los nombres y notas del objeto. Los nombres y las notas pueden exportarse como anotaciones al exportar un dibujo de **FreeHand** al formato **PDF**. Para más información, consulte “Exportación de archivos **PDF**” en la página 359.

También es posible añadir vínculos **URL** a objetos y texto. Para más información, consulte “Aplicación de direcciones **URL** a objetos y texto” en la página 327.

Para añadir un nombre o una nota a un objeto seleccionado:

1 Seleccione **Ventana > Navegación**.

2 En el panel **Navegación**, escriba un nombre para el objeto en el cuadro de texto **Nombre**. Los nombres pueden tener una extensión máxima de 26 caracteres.

3 Escriba una nota en el cuadro de texto **Nota**. Las notas pueden tener un máximo de 254 caracteres.

Los nombres y las notas se aplican al escribirlas. No es necesario presionar **Intro** ni cerrar el panel **Navegación** para aplicar los cambios.

Para revisar un nombre o una nota del objeto seleccionado:

Seleccione **Ventana > Navegación**.

El nombre y la nota del objeto se muestran en el panel **Navegación**.

Realización de cambios globales

Puede realizar cambios globales a las ilustraciones con rapidez, incluida la rotación y aplicación de escala a múltiples objetos, utilizando el grupo de paneles **Buscar y reemplazar** y **Seleccionar**. Es posible buscar y reemplazar objetos por nombre o características. El grupo de paneles **Buscar y reemplazar** y **Seleccionar** tiene dos paneles: **Buscar y reemplazar**, y **Seleccionar**.

El panel Buscar gráficos de Buscar y reemplazar permite girar y aplicar escala a objetos con respecto al centro de cada objeto. Estas operaciones no están disponibles si utiliza únicamente las herramientas de transformación.

Para realizar cambios en las capas utilizando el grupo de panel Buscar y reemplazar y Seleccionar, es necesario asegurarse de que las capas no estén bloqueadas ni ocultas. Para más información, consulte “Utilización de capas” en la página 287.

También es posible buscar y reemplazar atributos de escritura; para más información, consulte “Adición, duplicación y eliminación de estilos” en la página 301. Si desea buscar y reemplazar texto, puede utilizar el cuadro de diálogo Buscar texto; para más información, consulte “Búsqueda y sustitución de texto” en la página 245.

Selección global de objetos

Para cambiar objetos con rapidez, es posible seleccionar los objetos en función de determinados atributos. Los atributos son: color, estilo, como elemento seleccionado, tamaño, tipo de relleno, tipo de trazo, grosor de trazo, fuente, texto, nombre de objeto, tipo de objeto, forma de trazado, medios tonos y sobreimpresión.

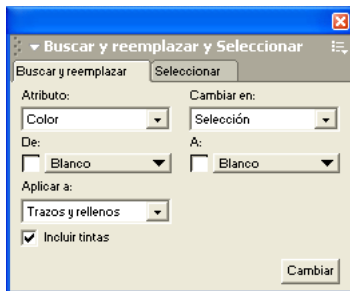
Para más información sobre la selección de los atributos de escritura (estilos de párrafo, efectos de texto y fuentes), consulte “Adición, duplicación y eliminación de estilos” en la página 301.

Para más información sobre los atributos de impresión, consulte Capítulo 14, “Impresión,” en la página 375.

Para seleccionar objetos mediante atributos:



- 1 Seleccione Edición > Buscar y reemplazar > Buscar gráficos o haga clic en el botón Buscar gráficos de la barra de herramientas Principal.
- 2 Haga clic en la ficha Seleccionar.



- 3 Utilice el menú emergente Atributo para elegir el que desee:
 - Color** selecciona objetos con el color especificado.
 - Estilo** selecciona objetos con un nombre de estilo determinado.
 - Como elemento seleccionado** busca objetos con trazos o rellenos coincidentes.
 - Tipo de relleno** selecciona objetos con el tipo de relleno especificado.
 - Tipo de trazo** selecciona objetos con el tipo de trazo especificado.
 - Grosor del trazo** selecciona objetos con grosores de trazo comprendidos entre los valores especificados.

Fuente selecciona una fuente y su estilo. (Si es preciso asignar un tamaño, configure el mínimo y el máximo. Déjelo en blanco para buscar todos los tamaños.)

Efecto de texto selecciona todos los bloques de texto que tengan asignado cualquier efecto o un efecto específico.

Nombre del objeto selecciona objetos con el nombre que haya asignado en el panel Navegación.

Tipo de objeto selecciona objetos del tipo especificado. Los tipos de objeto son los trazados, polígonos, trazados compuestos, trazados de recorte, grupos, fusiones, óvalos, rectángulos, bloques de texto, mapas de bits, archivos EPS, envolturas extrusiones, líneas de conexión e instancias.

Forma del trazado busca todos los trazados que tengan una forma determinada después de copiar un trazado y hacer clic en Pegar. También busca el relleno o trazo específico para dicha forma.

Medios tonos selecciona objetos con medios tonos personalizados.

Sobreimpresión selecciona todos los objetos que tengan activada la función de sobreimpresión.

- 4 Seleccione Documento, Página o Selección en el menú emergente Buscar en para especificar el ámbito de la búsqueda.

Búsqueda y sustitución de gráficos

El panel Buscar y reemplazar permite buscar y cambiar automáticamente atributos, incluido el color, el grosor del trazo, las transformaciones, las formas de trazado y los pasos de fusión. Asimismo, permite modificar todos los casos de un atributo específico, incluidos todos los casos del atributo en objetos ocultos.

Es posible reemplazar una selección o un objeto de una página o documento. Los atributos de grosor del trazado, de simplificación, rotación, escala y etapas de fusión pueden calcularse matemáticamente.

Para información sobre la búsqueda de los atributos de impresión (medios tonos y sobreimpresión), consulte Capítulo 14, “Impresión,” en la página 375. Para más información sobre la sustitución de colores, consulte “Realización de cambios de color globales” en la página 160.

Para buscar y reemplazar gráficos:



- 1 Seleccione Edición > Buscar y reemplazar > Buscar gráficos o haga clic en el botón Buscar gráficos de la barra de herramientas Principal.
- 2 En Cambiar en, elija Página, Documento o Selección para especificar la búsqueda.
- 3 Seleccione una categoría en el menú emergente Atributo:

Color para seleccionar el color que desee cambiar. Especifique los colores utilizando los menús emergentes De y A, o arrastre un color del panel Muestras o el panel Mezclador de colores al cuadro de color situado junto a los menús emergentes. Seleccione Incluir tintas para buscar tintas del color De. Para más información sobre los colores, consulte “Utilización de trazos y rellenos” en la página 163.

Grosor del trazo permite buscar trazos incluidos en el rango de grosor especificado utilizando los menús emergentes Mín y Máx. Por ejemplo, para buscar grosores entre 2 y 8 puntos, deberá introducir **2 puntos** en el cuadro de texto Mín y **8 puntos** en el cuadro de texto Máx. Para buscar un grosor específico, introduzca el grosor en el cuadro de texto Mín y deje vacío el cuadro de texto Máx.

Fuente permite buscar una fuente y un tamaño específicos.

Quitar permite buscar y eliminar objetos invisibles, sobreimpresiones, medios tonos personalizados o contenido.

Forma del trazado permite buscar todos los trazados que presenten una forma, relleno y trazo determinados. Para especificar el trazado de búsqueda, copie el trazado y haga clic en Pegar situado a la derecha del cuadro De. Realice la misma acción en el cuadro de texto A con relación al trazado por el que desee reemplazar el trazado original.

Si elige Forma del trazado, puede seleccionar Transformar para ajustar al original a fin de que el nuevo objeto conserve las dimensiones del objeto original.

Simplificar permite especificar el número de puntos que un trazado debe contener; en Cambio permitido, introduzca un valor o arrastre el deslizador a fin de establecer el número de puntos de reemplazo.

Girar permite configurar el ángulo de rotación de los objetos alrededor de cada uno de sus puntos centrales.

Escala permite seleccionar el factor de escala que se aplicará a los objetos. Para aplicar escala a objetos de forma proporcional, introduzca el mismo porcentaje en los cuadros X e Y.

Pasos de fusión permite introducir el número de pasos de búsqueda. En el menú emergente, elija la opción Volver a muestrear a de modo que coincida con la resolución de salida de la impresora actual.

- 4 Haga clic en Cambiar.

Combinación de trazados

Es posible crear nuevos trazados mediante la unión o combinación de trazados. Algunas de estas operaciones permiten generar *trazados compuestos*, que están formados por trazados individuales unidos entre sí para actuar como un solo trazado.

Al combinar trazados mediante el comando Unir, los trazados seleccionados simplemente se unen como un solo trazado compuesto. Al combinar trazados mediante los comandos Unión, Dividir, Intersección, Perforación o Recorte, es posible generar un trazado compuesto o un solo trazado en función de la posición de los originales y de la operación de trazado que emplee.

En las preferencias de objeto puede especificar si las operaciones de trazado distintas de Unir anulan los trazados originales. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona una operación de trazado para conservar los trazados originales sin necesidad de restablecer los valores predeterminados.

Para configurar las opciones de mantenimiento de trazados originales:

- 1 Puede ver las preferencias de los objetos realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Objeto.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Objeto.

- 2 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Anular los trazados originales con nuevas operaciones de trazado para eliminar los trazados originales al aplicar una operación de trazado.
- Cancele la selección de esta opción para conservar los trazados originales.

Creación de trazados compuestos mediante unión

Al unir dos o más trazados cerrados, se crea un trazado compuesto que funciona como un trazado independiente. Un trazado compuesto incorpora los atributos de trazo y relleno del trazado inferior. La dirección del trazado también afecta al aspecto de los trazados compuestos.

Es posible especificar si los trazados abiertos han de tocarse para que estén unidos.

Para información sobre la fusión de trazados compuestos, consulte “Fusión de trazados compuestos y grupos” en la página 213.

Para controlar si los trazados abiertos separados están unidos:

1 Puede ver las preferencias de los objetos realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Objeto.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Objeto.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Unir trazados separados para conectar los trazados si los puntos extremos mantienen la distancia de ajuste configurada en la ficha o categoría General del cuadro de diálogo Preferencias.
- Cancele la selección de Unir trazados separados para unir los trazados sólo si se tocan.

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

Para crear un trazado compuesto por unión:

1 Seleccione dos o más trazados:

Si los dos trazados están abiertos, su distancia y las preferencias determinarán si están unidos.

2 Seleccione Modificar > Unir.

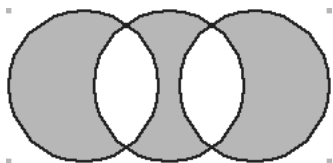
Para ajustar las secciones transparentes de un trazado compuesto:

1 Seleccione un trazado compuesto.

2 Seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto si no estuviera visible.

3 Realice una de las acciones siguientes:

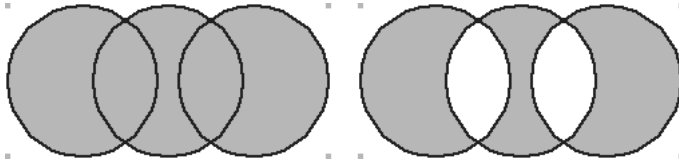
- Seleccione Relleno par/impar para que los subtrazados de un trazado compuesto que se superponen alternen entre relleno y transparente.



- Cancele la selección de Relleno par/impar para que los subtrazados que se superponen dispongan de relleno o transparencia en función de su dirección de trazado. Para más información sobre la dirección de trazado, consulte “Características de los trazados y puntos” en la página 69.

Los trazados superpuestos que se ejecutan en la misma dirección contienen relleno y los que se ejecutan en direcciones opuestas (sentido de las agujas del reloj y sentido contrario) son transparentes.

- 4 Si el relleno de superposición del trazado compuesto no presenta el aspecto esperado, seleccione un subtrazado y realice uno de los siguientes pasos:
- Seleccione Modificar > Alterar trazado > Corregir dirección.



Original (izquierda) y Corregir dirección aplicado (derecha)

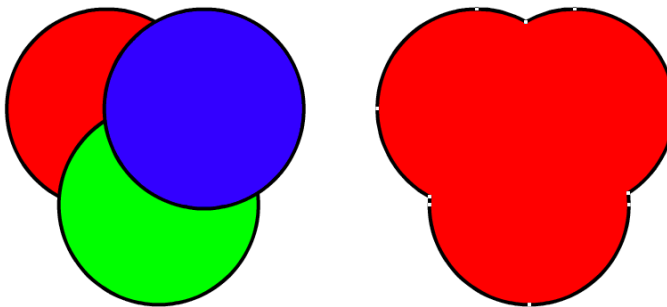
- Seleccione Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección.
- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra para ver la barra de herramientas Operaciones Xtra si no estuviera visible y haga clic en el botón Corregir dirección o en el botón Invertir dirección.



Nota: Si exporta trazados compuestos a aplicaciones que no admiten los rellenos par/impar, aplique el comando Corregir dirección, cancele la selección de Relleno par/impar y exporte el trazado. Como alternativa, seleccione Modificar > Alterar trazado > Eliminar superposiciones a fin de reconstruir el trazado compuesto con un relleno par/impar como trazados separados no superpuestos.

Utilización del comando Unión

Unión combina dos o más trazados cerrados en un solo trazado incluyendo todo el área de los trazados originales. Si el trazado seleccionado está separado de los otros trazados, el resultado que se genera es un trazado compuesto.



Para aplicar el comando Unión a trazados seleccionados, realice uno de los siguientes pasos:

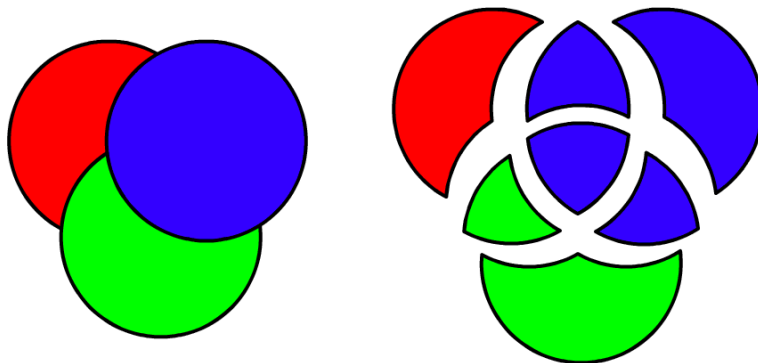
- Seleccione Modificar > Combinar > Unión.



- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra para ver la barra de herramientas Operaciones Xtra si no estuviera visible y haga clic en el botón Unión. (Para más información sobre las operaciones con Xtras, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 27).
- Seleccione Xtras > Operaciones de trazado > Unión.

Utilización del comando Dividir

Dividir corta los trazados seleccionados en secciones definidas por las áreas de superposición. Utilice trazados abiertos, cerrados o una combinación. Los atributos de trazo y relleno del trazado superior se aplican a las áreas comunes de todos los trazados seleccionados.



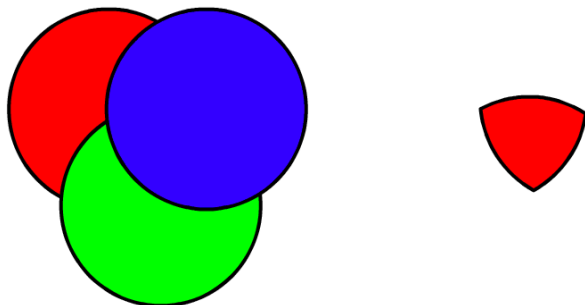
Para aplicar el comando Dividir a trazados seleccionados, realice uno de los siguientes pasos:




- Seleccione Modificar > Combinar > Dividir.
- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra para ver la barra de herramientas Operaciones Xtra si no estuviera visible y haga clic en el botón Dividir. (Para más información sobre las operaciones con Xtras, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 27).
- Seleccione Xtras > Operaciones de trazado > Dividir.

Utilización del comando Intersección

Intersección crea un nuevo trazado del área común de todos los trazados cerrados seleccionados, con los atributos de trazo y relleno del objeto situado en la posición inferior. Si los trazados seleccionados no se superponen, el comando elimina la selección, a menos que se desactive la preferencia Anular trazados originales como nuevas operaciones de trazado. (Consulte “Combinación de trazados” en la página 124).

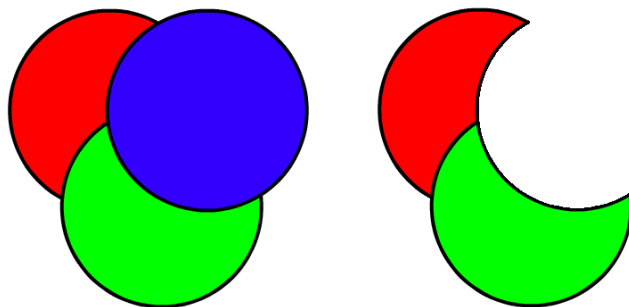


Para aplicar el comando Intersección a trazados seleccionados, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Modificar > Combinar > Intersección.
-  Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra para ver la barra de herramientas Operaciones Xtra si no estuviera visible y haga clic en el botón Intersección. (Para más información sobre las operaciones con Xtras, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 27).
- Seleccione Xtras > Operaciones de trazado > Intersección.

Utilización del comando Perforación

Perforación elimina partes de trazados cerrados seleccionados situados debajo del trazado cerrado superior. El trazado frontal seleccionado se elimina y con su forma se perfora un orificio. En el momento en que el orificio está completamente incluido en un trayecto, un trazado perforado se convierte en un trazado compuesto. Los atributos de trazo y de relleno no cambian.



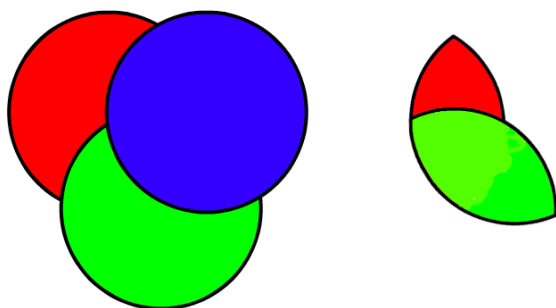
Para aplicar el comando **Perforación** a trazados seleccionados, realice uno de los siguientes pasos:



- Seleccione **Modificar > Combinar > Perforación**.
- Seleccione **Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra** para ver la barra de herramientas **Operaciones Xtra** si no estuviera visible y haga clic en el botón **Perforación**. (Para más información sobre las operaciones con Xtras, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 27).
- Seleccione **Xtras > Operaciones de trazado > Perforación**.

Utilización del comando **Recorte**

Recorte utiliza el trazado superior como un cortador de galletas para cortar trazados seleccionados que se extienden por debajo del trazado superior. Los atributos de trazo y de relleno no cambian.



Nota: El comando **Recorte** sólo funciona en objetos vectoriales. Para recortar una imagen de mapa de bits, utilice la herramienta **Recorte**. Para más información, consulte “Recorte de una imagen de mapa de bits” en la página 325.

Para aplicar el comando **Recorte** a trazados seleccionados, realice uno de los siguientes pasos:



- Seleccione **Modificar > Combinar > Recorte**.
- Seleccione **Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra** para ver la barra de herramientas **Operaciones Xtra** si no estuviera visible y haga clic en el botón **Recorte**. (Para más información sobre las operaciones con Xtras, consulte “Utilización y administración de Xtras” en la página 27).
- Seleccione **Xtras > Operaciones de trazado > Recorte**.

Utilización de trazados de recorte

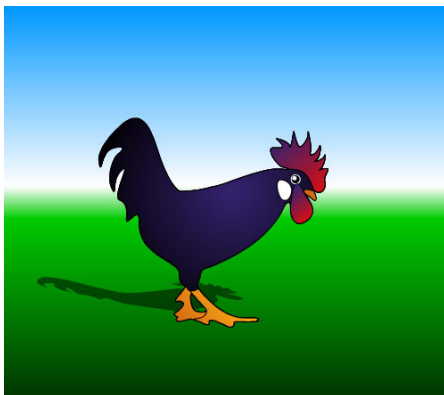
Es posible rellenar un trazado cerrado con otros objetos: gráficos vectoriales, texto o imágenes de mapa de bits. Estos trazados se llaman trazados de recorte y los elementos que contienen se denominan contenido u objetos pegados dentro. El contenido que se extiende más allá del trazado de recorte está oculto, no borrado, y es posible editarlo, desplazarlo y transformarlo.

Nota: Puede utilizar un trazado compuesto como trazado de recorte sólo si crea el trazado compuesto antes de pegar objetos dentro.

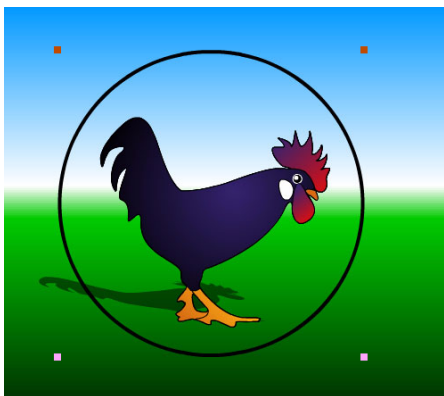
Al transformar un trazado de recorte, puede determinar que la transformación afecte al contenido.

Para crear un trazado de recorte:

- 1 Seleccione uno o más objetos para utilizarlos como contenido.

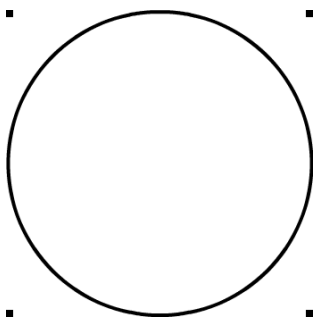


- 2 Sitúe los objetos como desee que aparezcan como contenido en el trazado de recorte.



- 3 Seleccione Edición > Cortar.

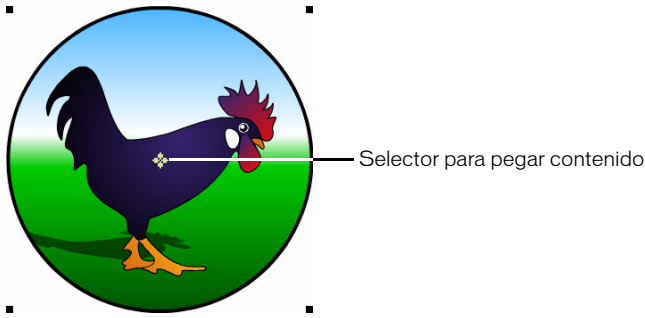
- 4 Seleccione un trazado cerrado para utilizarlo como trazado de recorte.



5 Seleccione Edición > Pegar contenido.

6 Seleccione la propiedad Contenido de la lista Propiedades del panel Objeto.

Cuando se selecciona el contenido de trazado de recorte, aparece un selector para pegar contenido en la parte superior del contenido en el espacio de trabajo. Arrastrando este selector podrá cambiar la posición del contenido.



7 Repita los pasos anteriores para añadir contenido adicional al trazado de recorte.

Para configurar opciones de transformación para un trazado de recorte seleccionado:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Modificar > Transformar > Mover.
- Seleccione Ventana > Transformar y haga clic en el botón Mover.

2 En el panel Transformar, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Contenido si desea que las transformaciones asignadas al trazado de recorte se apliquen al contenido.
- Cancele la selección de Contenido si no desea que las transformaciones asignadas al trazado de recorte se apliquen al contenido.

Para editar el contenido de un trazado de recorte seleccionado:

1 Seleccione el trazado de recorte.

2 Subseleccione el contenido que desee editar. Para seleccionar todo el contenido del trazado de recorte, haga doble clic en el selector para pegar contenido o haga doble clic en la propiedad Contenido en la lista Propiedades del panel Objeto.

3 Edite el contenido.

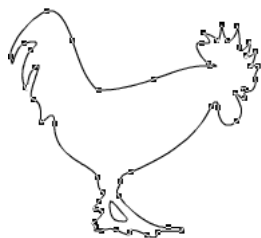
Para eliminar el contenido de un trazado de recorte:

1 Seleccione el trazado de recorte.

2 Seleccione Edición > Cortar contenido.

Ampliación de un trazado

Es posible ampliar el trazo de un trazado para convertir un trazado en un objeto. Por ejemplo, un trazado sencillo con sólo dos puntos se convertirá en un trazado rectangular cerrado con cuatro puntos después de ampliarlo.



Al ampliar un trazado abierto, el resultado que se obtiene es un trazado cerrado con relleno. Al ampliar un trazado cerrado, el resultado que se obtiene es un trazado compuesto.

La ampliación de un trazo permite editar su forma y añadir rellenos adicionales, como degradado, efectos de lente, texturas y mosaicos.

Para ampliar el trazo de un trazado seleccionado mediante los comandos de menú o Xtras:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione **Modificar > Alterar trazado > Ampliar trazo**.
- Seleccione **Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra** para ver la barra de herramientas **Operaciones Xtra** si no estuviera visible y haga clic en el botón **Ampliar trazo**.
- Seleccione **Xtras > Operaciones de trazado > Ampliar trazo**.



2 En el cuadro de diálogo **Ampliar trazo**, introduzca un valor en el cuadro de texto **Grosor** o ajuste el grosor utilizando el deslizador.

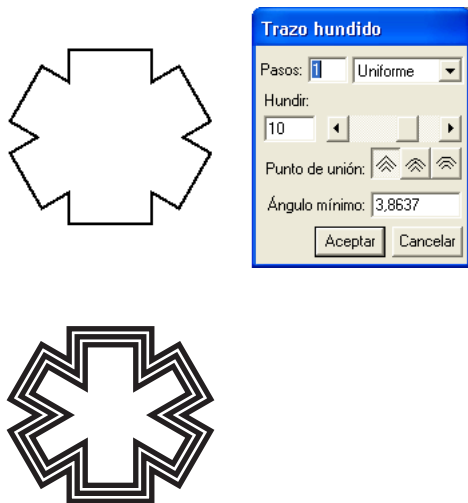
3 Ajuste las configuraciones **Extremo**, **Punto de unión** y **Ángulo mínimo**. Para más información sobre estos atributos, consulte “Aplicación de atributos a los trazos” en la página 164.

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

También es posible ampliar el trazo de un trazado mediante efectos automáticos. Para más información, consulte Capítulo 7, “Efectos especiales,” en la página 191.

Cómo hundir un trazado

Trazo hundido amplía o reduce uno o más trazados cerrados en función de un valor especificado y crea trazados adicionales que siguen el contorno del trazado original. Es posible especificar el número de trazados adicionales, así como su ubicación y espaciado.



Para crear un trazado hundido de un trazado seleccionado:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Xtras > Operaciones de trazado > Trazo hundido.
- Seleccione Modificar > Alterar trazado > Trazo hundido.
- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra para ver la barra de herramientas Operaciones Xtra si no estuviera visible y haga clic en el botón Trazo hundido.



2 En el cuadro de diálogo Trazo hundido, introduzca el número de trazados que vaya a crear en el cuadro de texto Pasos. El valor 1 reemplaza el objeto seleccionado; un valor superior crea el número de trazados especificado. Los trazos hundidos se crean como objetos agrupados.

3 Si se utilizan pasos superiores a 1, elija el espaciado para los trazados hundidos:

Uniforme asigna un espacio uniforme a los trazados hundidos.

Más separados incluye más espacio entre los trazados más próximos al original y menos espacio entre los trazados más alejados.

Más juntos incluye menos espacio entre los trazados más próximos al original y más espacio entre los trazados más alejados.

4 Introduzca un valor de Hundir en las unidades de medida correspondientes al dibujo o ajuste el valor de Hundir utilizando el deslizador. Los números positivos sitúan los objetos nuevos dentro del original. Los números negativos sitúan los objetos nuevos fuera del original.

5 Ajuste las configuraciones Punto de unión y Ángulo mínimo. Para más información sobre estos atributos, consulte “Aplicación de atributos a los trazos” en la página 164.

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

Transformación de objetos

Es posible transformar objetos o puntos mediante la aplicación de rotación, escala, inclinación, reflejo y desplazamiento. Puede crear transformaciones mediante las herramientas de transformación, el panel Transformar o los selectores de transformación de un objeto.

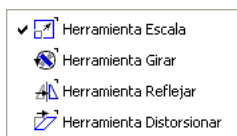
También es posible aplicar transformaciones en objetos como efectos editables. Después de aplicar un efecto Transformar, éste se comporta como un efecto automático, de modo que puede modificar el porcentaje de escala y de inclinación, ángulo de rotación y distancia de desplazamiento en cualquier momento. Para más información sobre la aplicación de transformaciones como efectos automáticos, consulte “Utilización de un atributo de efecto Transformar” en la página 196.

Nota: Los objetos con extrusión se giran de forma diferente al resto de los objetos. Para más información, consulte “Extrusión de objetos” en la página 203.

Utilización de las herramientas de transformación

En el menú emergente de las herramientas de transformación aparecen las herramientas siguientes:

- La herramienta Escala aumenta o reduce los objetos.
- La herramienta Girar aplica rotaciones bidimensionales.
- La herramienta Reflejar refleja un objeto.
- La herramienta Inclinar inclina un objeto a lo largo de un eje especificado.



Para transformar un objeto seleccionado utilizando las herramientas de transformación:

- 1 Haga clic o seleccione una herramienta de transformación del panel Herramientas.
- 2 Sitúe el puntero en el punto que actuará como centro de transformación en un objeto.
- 3 Arrastre el puntero para transformar el objeto:
 - Aleje el puntero arrastrándolo aún más del punto de transformación para obtener mayor control sobre la transformación.
 - Si mantiene presionada la tecla Mayús mientras arrastra el puntero, la transformación se limitará a incrementos de 45° en función del ángulo de restricción actual (Archivo > Configuración de documento > Restringir).

Utilización del panel Transformar

Es posible utilizar el panel Transformar para aplicar transformaciones precisas y mostrar información sobre objetos transformados. Al mover, girar, aplicar una escala, inclinar o reflejar a un objeto, el panel Transformar muestra la distancia de desplazamiento, el ángulo de rotación, el porcentaje de escala o de inclinación y el eje de reflexión respectivamente. Excepto en el desplazamiento de un objeto, las transformaciones se aplican en función de un punto establecido en un objeto, o alrededor del mismo, denominado punto central. Los cuadros de texto de coordenadas de centro X e Y indican la posición del punto central de un objeto después de cada transformación.

Para más información sobre cómo desplazar objetos con el panel Transformar, consulte “Desplazamiento de objetos” en la página 110. Para transformar objetos pegados dentro de un trazado de recorte o grupo, consulte los procedimientos de “Transformación libre de objetos” en la página 139.

Para configurar el punto central de un objeto de forma manual:

- 1 Haga clic en la herramienta Puntero del panel Herramientas.
- 2 Haga doble clic en el objeto.

Aparecen los selectores de transformación y el punto central del objeto.



- 3 Arrastre el punto central hasta la nueva ubicación.
- 4 Para redefinir un punto central, cancele la selección del objeto y vuelva a seleccionarlo, o mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en el punto central.

Para girar un objeto seleccionado:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:



- Si no aparece la herramienta Girar en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente y haga doble clic.
- Seleccione Modificar > Transformar > Girar.

- Elija Ventana > Transformar y haga clic en el botón Girar del panel Transformar.



- 2 Seleccione una o varias de las siguientes opciones:

Contenido gira el contenido de un trazado de recorte con el resto del trazado.

Rellenos gira los rellenos degradados y de mosaico con el resto del objeto.

- 3 En el cuadro de texto Ángulo de rotación, introduzca un valor positivo para girar la selección en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de su centro. Introduzca un valor negativo para girar la selección en el sentido de las agujas del reloj alrededor de su centro.
- 4 Introduzca un valor en el cuadro de texto Copias. El valor 0 sólo permite girar el objeto seleccionado. Los valores superiores crean un número especificado de copias, cada una de las cuales gira progresivamente.



- 5 Configure el centro del objeto manualmente o introduciendo valores en los cuadros de texto X e Y del panel Transformar.
- 6 Haga clic en el botón Girar.

Para aplicar una escala a un objeto seleccionado:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:



- Si no aparece la herramienta Escala en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente y haga doble clic.
- Seleccione Modificar > Transformar > Escala.

- Seleccione Ventana > Transformar y haga clic en el botón Escala del panel Transformar.



- 2 Seleccione una de las siguientes opciones:

Contenido permite aplicar una escala al contenido de un trazado de recorte con el resto del trazado.

Rellenos permite aplicar una escala a un relleno de mosaico con el resto del objeto.

Trazos permite aplicar una escala al trazo del objeto con el resto del objeto.

Nota: Para transformar los grosores de trazo de objetos agrupados a fin de mostrar perspectiva, seleccione Transformar como unidad en el panel Objeto (Ventana > Objeto).

- 3 Para aplicar una escala horizontal, introduzca un valor positivo en el cuadro de texto X a fin de ampliar la selección, o un valor negativo para reducirla.

Para ajustar la escala horizontal y vertical por separado, cancele la selección de Uniforme.

- 4 Para aplicar escala horizontal, introduzca un valor positivo en el cuadro de texto Y a fin de ampliar la selección, o un valor negativo para reducirla.
- 5 Introduzca un valor en el cuadro de texto Copias. El valor 0 sólo permite aplicar escala al objeto seleccionado. Los valores superiores crean un número especificado de copias, a cada una de las cuales se aplica escala progresivamente.



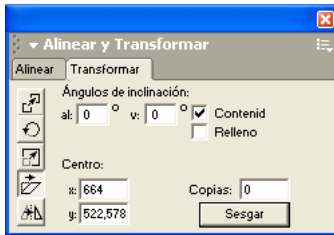
- 6 Configure el centro del objeto manualmente o introduciendo valores en los cuadros de texto X e Y del panel Transformar.
- 7 Haga clic en el botón Escala.

Para inclinar un objeto seleccionado:

1 Realice una de las acciones siguientes:



- Si no aparece la herramienta Inclinar en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente y haga doble clic.
- Seleccione Modificar > Transformar > Inclinar.
- Seleccione Ventana > Transformar y haga clic en el botón Inclinar del panel Transformar.



2 Seleccione una de las siguientes opciones:

Contenido permite inclinar el contenido de un trazado de recorte con el resto del trazado.

Rellenos permite inclinar un relleno de mosaico con el resto del objeto.

- 3 Introduzca un valor positivo en el cuadro de texto H para inclinar la selección a la derecha o un valor negativo para inclinarla a la izquierda.
- 4 Introduzca un valor positivo en el cuadro de texto V para inclinar la selección hacia arriba o un valor negativo para inclinarla hacia abajo.
- 5 Introduzca un valor en el cuadro de texto Copias. El valor 0 sólo permite inclinar el objeto seleccionado. Los valores superiores crean un número especificado de copias, cada una de las cuales se inclina progresivamente.



- 6 Configure el centro del objeto manualmente o introduciendo valores en los cuadros de texto X e Y del panel Transformar.
- 7 Haga clic en el botón Inclinar.

Para reflejar un objeto seleccionado:

1 Realice una de las acciones siguientes:



- Si no aparece la herramienta Reflejar en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente y haga doble clic.
- Seleccione Modificar > Transformar > Reflejar.
- Seleccione Ventana > Transformar y haga clic en el botón Reflejar del panel Transformar.



2 Seleccione una de las siguientes opciones:

Contenido refleja el contenido de un trazado de recorte con el resto del trazado.

Rellenos permite reflejar un relleno de mosaico con el resto del objeto.

- 3 Introduzca un valor entre 0 y 90° en el cuadro de texto Eje de reflexión para reflejar la selección horizontalmente. Introduzca un valor entre 90° y 180° en el cuadro de texto Eje de reflexión para reflejar la selección verticalmente.
- 4 Introduzca 0 o 1 en el cuadro de texto Copias. La introducción de un número superior crea múltiples copias del objeto que se apilarán unas sobre otras.



5 Configure el centro del objeto manualmente o introduciendo valores en los cuadros de texto X e Y del panel Transformar.

6 Haga clic en el botón Reflejar.

Transformación libre de objetos

Es posible utilizar los selectores de transformación para transformar libremente los objetos, incluidos bloques de texto, y combinar una serie de transformaciones. También puede utilizar los selectores de transformación para transformar un objeto incluido en un grupo o uno pegado dentro, o para transformar un punto dentro de un trazado seleccionado.

Si los selectores de transformación no aparecen al hacer doble clic en un objeto, es posible mostrarlos utilizando Preferencias de FreeHand.



Nota: Los objetos con extrusión se giran de forma diferente al resto de los objetos. Para más información, consulte “Extrusión de objetos” en la página 203.

Para mostrar los selectores de transformación:

- 1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.
- 2 Seleccione Al hacer doble clic se activan los selectores de transformación y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para transformar libremente:

- 1 Con la herramienta Puntero, haga doble clic en el objeto que desee transformar.

Aparecen ocho selectores de transformación alrededor de la selección y un círculo en el punto central de la misma. Para desactivar los selectores de transformación, haga doble clic fuera de la selección.

Al mover la herramienta Puntero sobre la selección o a su alrededor, el puntero (cursor) cambia para indicar la función de transformación disponible.
- 2 Arrastre los selectores para transformar la selección como se indica a continuación:
 - Para desplazar la selección, sitúe el puntero sobre el objeto incluido en el rectángulo de selección y arrastre el objeto hasta una nueva posición. No arrastre el punto central.

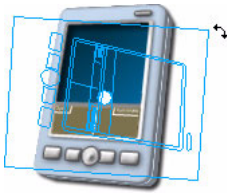


- Para definir el centro de rotación, arrastre el punto central hasta una nueva posición.



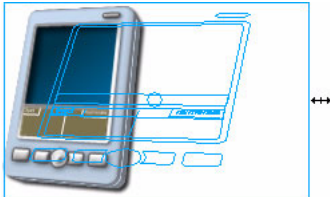
- Para girar la selección, sitúe el puntero inmediatamente fuera de un selector de transformación y arrástrelo.

Mantenga presionadas las teclas Mayús al arrastrar para girar en incrementos de 45°.



- Para aplicar una escala a la selección, sitúe el puntero sobre un selector de transformación y arrástrelo.

Mantenga presionada la tecla Mayús al arrastrar o arrastre un selector de esquina para cambiar el tamaño de forma proporcional.



- Para inclinar la selección, sitúe el puntero sobre el contorno discontinuo situado entre los selectores de transformación y arrástrelo.

Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra para restringir la inclinación horizontal o verticalmente.



- 3 Para copiar la selección durante su transformación, haga clic en un selector, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre el selector. El signo más (+) junto al cursor indica que se está copiando.

Para transformar un objeto dentro de un grupo o de un trazado de recorte:

- 1 Haga clic en la herramienta Puntero.
- 2 Haga doble clic en el grupo o trazado de recorte para activar los selectores de transformación y arrastre para transformarlo.
- 3 Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para subseleccionar el objeto que desee transformar. Se activarán los selectores de transformación del objeto.
- 4 Presione la tecla Tilde (-) para superseleccionar objetos en el grupo o trazado de recorte sin desplazar el punto central.

Para transformar los puntos seleccionados dentro de un trazado:

- 1 Haga doble clic en un punto para activar los selectores de transformación de toda la selección y arrastre para transformarla.
- 2 Pulse Tilde (-) para activar los selectores de transformación de todo el trazado sin desplazar el punto central.

Duplicación continuada

La duplicación continuada es el proceso de repetir una transformación (mover, escala, inclinar, reflejar y girar) en sucesivos duplicados del objeto. La duplicación continuada puede utilizarse con más de una transformación. Por ejemplo, es posible mover, aplicar escala e inclinar un duplicado y dichas transformaciones se asignarán a los sucesivos duplicados.



Desplazamiento (izquierda); desplazamiento y escala (centro); y desplazamiento, escala y rotación

Nota: No es posible combinar la aplicación de escala y la inclinación durante la duplicación continuada.

Para duplicar de forma repetida un objeto seleccionado:

- 1 Seleccione Edición > Duplicar.
- 2 Transforme el objeto.
- 3 Sin cancelar la selección del objeto, seleccione Edición > Duplicar.
- 4 Para crear copias adicionales, repita el paso 3.

Cómo deshacer acciones

Mediante el uso de los comandos Edición > Deshacer y Rehacer, es posible deshacer o rehacer un máximo de 100 acciones, dependiendo de la cantidad de memoria disponible en el sistema. Puede deshacer una acción después de guardar un archivo, pero no después de haberlo cerrado y abierto de nuevo.

También puede deshacer un número cualquiera de acciones restituyendo la última versión guardada del archivo.

Para deshacer o rehacer una acción, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Edición > Deshacer [*nombre de acción*] para deshacer una acción. Si el comando Deshacer aparece atenuado, no será posible deshacer la acción.
- Seleccione Edición > Rehacer [*nombre de acción*] para rehacer una acción.

Para establecer el número de niveles de deshacer:

- 1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.
- 2 Introduzca un valor comprendido entre 1 y 100 en el cuadro de texto de Deshacer. Si se establece un nivel superior a 10, se consumirá memoria adicional del ordenador.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows). Para ejecutar este cambio, es preciso cerrar y volver a abrir el documento o abrir un documento nuevo.

Para restituir la última versión guardada del archivo:

Elija Archivo > Descartar cambios, y, a continuación, haga clic en el botón Descartar cambios que aparece en el cuadro de advertencia. No es posible deshacer esta acción.

Cambio de los atributos predeterminados

Cuando no hay objetos seleccionados en el espacio de trabajo, aparecen los atributos predeterminados del documento en el panel Objeto. Los atributos predeterminados quedan definidos por el estilo actualmente seleccionado en el panel Estilos. Es posible modificar estos atributos en el panel Objeto con lo que todos los objetos que cree con posterioridad utilizarán estos atributos modificados a menos que seleccione otro estilo antes de crear los objetos. (Para más información sobre los estilos, consulte “Utilización de estilos” en la página 298).

Si modifica los atributos de un objeto no se cambian los atributos predeterminados para el documento. Este comportamiento puede cambiarse en las preferencias de FreeHand, de modo que cada vez que modifique los atributos de un objeto se cambien los atributos predeterminados.

Para cambiar atributos predeterminados:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos del documento.
- 2 Seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto si no estuviera visible.

- 3** Realice los cambios que desee en los atributos predeterminados.

Para más información sobre la edición de atributos en el panel Objeto, consulte “Utilización del panel Objeto” en la página 105.

Para cambiar los atributos predeterminados al editar un objeto seleccionado:

- 1** Puede ver las preferencias de los objetos realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Objeto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Objeto.
- 2** Seleccione la opción Alterar valores predeterminados al modificar el objeto para cambiar los atributos predeterminados al modificar un objeto.
- 3** Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

CAPÍTULO 5

Operaciones con color

En Macromedia FreeHand MX puede aplicar colores a objetos utilizando diversas técnicas, estos colores pueden pertenecer a diferentes modelos de color. Sin importar el destino (impresión, pantalla o una combinación de ambas), es posible añadir, eliminar y modificar colores así como cambiar su nombre. FreeHand realiza en una selección cambios globales de color de forma fácil, sin afectar a los colores de los objetos no seleccionados. También puede importar y exportar paletas y configuraciones de colores que puede utilizar en otras aplicaciones u otros dibujos de FreeHand.

Aplicación de color a objetos

Es posible aplicar colores a trazos y rellenos arrastrando muestras de color de los paneles Mezclador de colores, Matices o Muestras. Puede aplicar colores a los objetos seleccionados utilizando el panel Objeto o las paletas de color emergentes del panel Herramientas.

Asimismo, puede aplicar colores utilizando la herramienta Cuentagotas para arrastrar colores de otros objetos hasta el documento activo.

Los cuadros de color de trazo y relleno del panel Herramientas permiten abrir una paleta de colores que, de forma predeterminada, muestra una lista de colores compatibles con web llamados Cubos de colores. Es posible cambiar la presentación de la paleta para mostrar la lista de colores del panel Muestras.



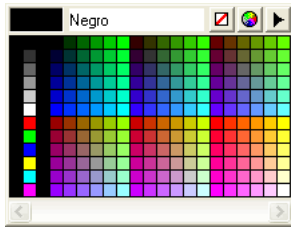
Cuadros de color de trazo (arriba) y relleno (abajo) en el panel Herramientas

Para más información sobre la aplicación de color al texto, consulte “Aplicación de color al texto y a los bloques de texto” en la página 266.

Para aplicar color a un objeto seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:

- En el panel Muestras, arrastre una muestra hasta el selector de color Relleno, Trazo o Ambos en la parte superior izquierda del panel Muestras.
- En el panel Muestras, haga clic en el selector Relleno, Trazo o Ambos en la parte superior izquierda del panel Muestras y, a continuación, elija un nombre de color en la lista.

- En el panel Objeto, seleccione el trazo o relleno al que desee aplicar un color y seleccione un color en el panel Muestras. Para más información sobre la adición de trazos y rellenos mediante el panel Objeto, consulte Capítulo 6, “Utilización de trazos y rellenos,” en la página 163.
- Haga clic en el cuadro de color de trazo o relleno del panel Herramientas y seleccione un color de la paleta de colores emergente.



Para aplicar color a un objeto no seleccionado:

Arrastre una muestra de color del cuadro de color del panel Mezclador de colores, Matices o Muestras hasta el trazo o relleno del objeto.

Para cambiar cómo se aplica un color a un objeto no seleccionado:

- 1 Arrastre una muestra de color del cuadro de color del panel Mezclador de colores, Matices o Muestras hasta el objeto.
- 2 Antes de soltar el botón del ratón, realice una de las acciones siguientes:
 - Mantenga presionada la tecla Mayús mientras suelta el botón del ratón para aplicar el color sólo al relleno de un objeto.
 - Mantenga presionada las teclas Control-Mayús (Windows) o Comando (Macintosh) al soltar el botón del ratón para aplicar el color sólo al trazo de un objeto.

Para aplicar color utilizando la herramienta Cuentagotas:



- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Cuentagotas.
- 2 Sitúe el puntero sobre el color que desee aplicar.
- 3 Arrastre el color hasta el objeto al que desee aplicar dicho color.

Para cambiar la presentación de las paletas de colores emergentes:



- 1 En el panel Herramientas, haga clic en el cuadro de color de trazo o relleno para ver la paleta de colores.
- 2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Documento y seleccione Muestras o Cubos de color.

Colores de tintas planas y cuatricromáticos

Los colores de tintas planas y cuatricromáticos representan los dos tipos de tintas principales utilizados en la impresión comercial.

Un *color cuatricromático* se imprime combinando cuatro tintas cuatricromáticas CMAN estándar: cian, magenta, amarillo y negro. Mediante la fusión de estas tintas en distintas proporciones, la impresora es capaz de reproducir la mayor parte de los colores.

Un *color de tinta plana* (o personalizado) es una tinta especial previamente mezclada que se utiliza con, o en lugar de, las tintas cuatricromáticas CMAN. Un color de tinta plana requiere el uso de una plancha de impresión propia.

La diferencia entre los dos tipos de colores radica en que los colores cuatricromáticos se imprimen por separación de cuatro colores, los correspondientes a las cuatro tintas cuatricromáticas. Los colores de tintas planas no necesitan separarse, ya que se imprimen en una sola plancha.

FreeHand incluye varias bibliotecas de colores que pueden importarse en parte o en la totalidad de los dibujos. Para más información, consulte “Edición de colores” en la página 159.

Espacios de color

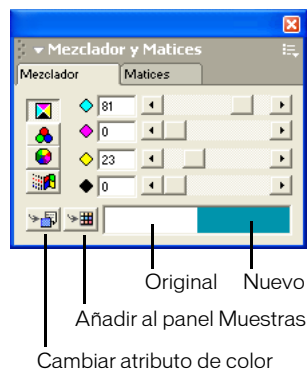
Los espacios de color son métodos para definir colores en una aplicación informática. Cada espacio de color proporciona una serie de ventajas e inconvenientes dependiendo de si el dibujo va a presentarse en línea o a imprimirse. El espacio de color que elija también es importante para importar o exportar ilustraciones.

En FreeHand, es posible definir colores utilizando cuatro métodos:

- Los componentes del color CMAN están formados por las tintas cuatricromáticas que se utilizan en una impresión de cuatro colores.
- RVA (rojo, verde y azul) se utiliza para la visualización en pantalla, así como para diseños web y multimedia. Los valores RVA de cada color están comprendidos entre 0 y 255.
- El modo de color MBS (matiz, brillo y saturación) genera colores RVA. Este sistema resulta útil para elegir diferentes colores con valores similares; por ejemplo, colores de alto nivel de saturación de distintos matices.
- El Selector de colores del sistema (Windows) y el Selector de colores de Apple (Macintosh) muestran los colores instalados en el sistema operativo. El Selector de colores del sistema permite elegir 48 colores básicos de Windows. El Selector de colores de Apple permite definir colores como CMAN, RVA, MBS y MSV (matiz, saturación, valor); es posible elegir en el selector Ceras de 60 colores o el selector Web HTML de 216 colores.

Utilización del panel Mezclador de colores

Utilice el panel Mezclador de colores para definir colores, ajustar el brillo y la saturación, y elegir colores en el cuadro de diálogo Color del sistema. Los controles del panel Mezclador de colores permiten elegir cuatro modos de color, así como añadir colores a la lista de colores del panel Muestras.



Los paneles Mezclador de colores y Matices utilizan el mismo cuadro de color para mostrar un color que se está editando. El cuadro de color muestra el color original a la izquierda y el nuevo color a la derecha. Es posible cambiar esta presentación para que aparezca un solo cuadro de color utilizando las preferencias de FreeHand. El cuadro de color sencillo muestra el nuevo color únicamente.

Para mostrar u ocultar el panel Mezclador de colores:

Seleccione Ventana > Mezclador de colores.

Para cambiar la presentación del cuadro de color de los paneles Mezclador de colores y Matices:

1 Puede ver las preferencias de los colores realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.

2 Realice una de las acciones siguientes:

- Cancele la selección de Caja de colores dividida en la paleta de colores para mostrar un solo cuadro de color.
- Seleccione Caja de colores dividida en la paleta de colores para mostrar un cuadro de color dividido.

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

Para visualizar los componentes de un color, realice uno de los siguientes pasos:

- Utilice el Cuentagotas para arrastrar una muestra de color desde cualquier objeto o cuadro de color hasta el cuadro de color situado en la parte inferior del panel Mezclador de colores.
- Mantenga presionada las teclas Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en un nombre de color del panel Muestras.

El panel Mezclador de colores muestra los valores CMAN o RVA del color según corresponda.

Para cambiar un modo de color:

Haga clic en un botón de modo de color del panel Mezclador de colores.



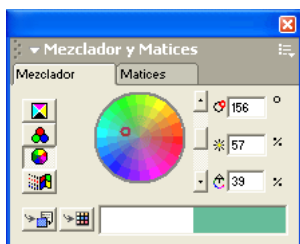
Botones de modo de color para Windows (izquierda) y Macintosh (derecha)

Para definir un color CMAN o RVA:

- 1 Haga clic en el botón de modo CMAN o RVA para cambiar el modo de color.
- 2 Para ajustar los valores de los componentes de color, desplace los deslizadero o introduzca valores en cada cuadro de texto de entrada. Utilice el cuadro de color para controlar el proceso de mezcla del color.
- 3 Para añadir un nuevo color al panel Muestras, realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Añadir a Muestras situado cerca de la esquina inferior izquierda del panel Mezclador de colores. Introduzca un nombre de color y especifique Tinta plana o Cuatricromía. Haga clic en Añadir.
 - Arrastre una muestra de color desde el cuadro de color hasta el botón de flecha del panel Muestras. (Para más información, consulte “Adición de colores al panel Muestras” en la página 152).

Para definir un color MBS (matiz, brillo y saturación):

- 1 En el panel Mezclador de colores, haga clic en el botón MBS a fin de mostrar el selector de colores MBS.

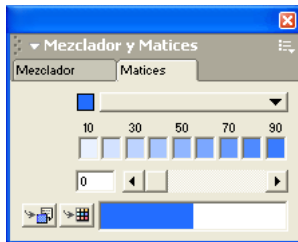


- 2 Para seleccionar el matiz (color), haga clic en el punto de color alrededor la rueda de colores o arrástrelo, o bien introduzca un valor entre 0° y 360° en el cuadro de texto de matiz (superior). El rango de matices se inicia en el rojo (0°) y recorre los colores naranja, amarillo, verde, azul y violeta.
- 3 Utilice el deslizador vertical o introduzca un porcentaje comprendido entre 0% (negro) y 100% (blanco) en el cuadro de texto de brillo (intermedio).

- 4 Para configurar la intensidad del matiz, haga clic en el punto de color o arrástrelo para acercarlo o alejarlo del centro de la rueda de colores, o introduzca un porcentaje en el cuadro de texto de saturación (inferior). Al aumentar la saturación, se añade color; al disminuir la saturación, se elimina color y se muestra un resultado más pardo.
- 5 Cambie a la visualización RVA para ver los valores de los componentes de color del nuevo color.
- 6 Para añadir un nuevo color al panel Muestras, realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Añadir a Muestras. Introduzca un nombre de color y especifique Tinta plana o Cuatricromía. Haga clic en Añadir.
 - Arrastre una muestra de color desde el cuadro de color hasta la lista de colores de la parte inferior del panel Muestras. (Para más información, consulte “Adición de colores al panel Muestras” en la página 152).

Utilización del panel Matices

Los matices son versiones más sutiles de un color. Se crean especificando un porcentaje del color original. Para aplicar, crear y editar matices, utilice el panel Matices.



Si añade un matiz al panel Muestras, también se añade su color de base. Si elimina el color de base del panel Muestras, también se suprimirán todos los matices basados en dicho color.

Para mostrar u ocultar el panel Matices:

Seleccione Ventana > Matices.

Para aplicar o crear un matiz:

- 1 En el panel Matices, seleccione el color de base del matiz realizando uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre una muestra de color desde el panel Muestras hasta el cuadro de color del panel Matices.
 - Elija un color de base en el menú emergente Matices del panel Matices.
- 2 Seleccione el matiz haciendo clic en un matiz preestablecido de la barra de colores; para ello, arrastre el deslizador o introduzca un porcentaje comprendido entre 1 y 100.
- 3 Para aplicar el color, realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre una muestra desde los cuadros de color del panel Matices hasta un objeto.
 - Arrastre una muestra hasta el cuadro de color de trazo o relleno en el panel Herramientas (consulte “Aplicación de color a objetos” en la página 145).
 - Haga clic en el botón Aplicar color.

- 4 Para añadir el nuevo matiz al panel Muestras, realice uno de los siguientes pasos:
 - Haga clic en el botón Añadir a Muestras.
 - Arrastre una muestra de color desde los cuadros de color del panel Matices hasta el botón de flecha del panel Muestras (para más información, consulte “Adición de colores al panel Muestras” en la página 152).

El nombre del matiz va precedido de su porcentaje de color original.

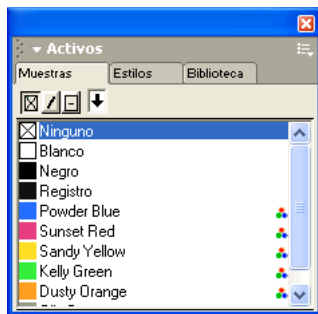


Utilización del panel Muestras

El panel Muestras permite almacenar colores, editarlos y cambiarles el nombre, convertir colores cuatricromáticos en tintas planas y viceversa, cambiar el espacio de color (RVA Y CMAN) e importar y exportar bibliotecas de colores personalizados.

Para mostrar u ocultar el panel Muestras:

Seleccione Ventana > Muestras.



Panel Muestras

El panel Muestras presenta la lista de colores del documento activo. También dispone de tres selectores: Relleno (izquierda), Trazo (centro) y Ambos para la combinación de Relleno y Trazo (derecha). El botón de selector activo aparece presionado. Los selectores muestran los colores de trazo y relleno de un objeto seleccionado. Los colores también aparecen en los cuadros de color del panel Herramientas.



Selector Relleno (izquierda), selector Trazo (centro) y selector Ambos (derecha)

Los colores predeterminados de un documento nuevo son: Ninguno/a, Blanco, Negro y Registro. No es posible eliminar estos colores ni cambiar su nombre. Negro es una tinta plana negra que se imprime en la plancha de negro cuatricromático. El color de registro, utilizado para marcas de recorte, se imprime como un color sólido en todas las planchas.

El panel Muestras presenta los nombres de los colores cuatricromáticos en cursiva, los nombres de las tintas planas con tipo de texto normal. También presenta los colores RVA con un icono de tres puntos, los colores CMAN sin símbolo y los colores Hexachrome con un hexágono negro. Los colores RVA incluyen los creados en el modo MBS, el Selector de colores de Apple (Macintosh) y el cuadro de diálogo Selector de colores del sistema (Windows).



De arriba a abajo: un color cuatricromático CMAN, una tinta plana CMAN, un color cuatricromático RVA y una tinta plana RVA.

Adición de colores al panel Muestras

Es posible crear colores en los paneles Mezclador de colores o Matices y añadirlos a la lista de colores del panel Muestras para utilizarlos en las ilustraciones.

Puede asignar un nombre a un color al añadirlo al panel Muestras, o dejar que FreeHand asigne un nombre al color utilizando valores de mezcla de colores en el modo de color correspondiente. Si las ilustraciones incluyen colores sin nombre, puede utilizar el Xtra Nombrar todos los colores para añadirlos al panel Muestras (consulte “Asignación de nombre a colores” en la página 153).

El panel Muestras también presenta los nombres de cualquier color cuatricromático o de tintas planas en la ilustración que se copia o importa de otros archivos, como archivos EPS (PostScript encapsulado), Adobe Illustrator y CorelDRAW. Estos colores con nombre permanecen en la lista de colores aunque elimine los objetos copiados o importados.

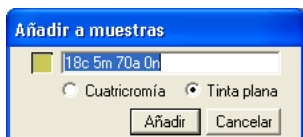
Si importa un color con el mismo nombre que uno presente en el panel Muestras, FreeHand cambia el nombre del color a los valores de mezcla de colores tal como aparecen en el panel Muestras.

Para añadir colores al panel Muestras, realice uno de los siguientes pasos:

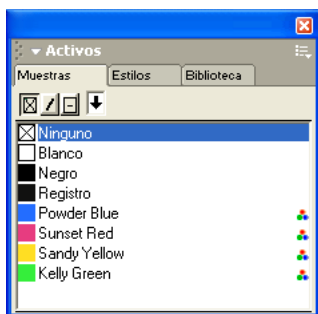


- Cree un color en el panel Mezclador de colores o Matices. Haga clic en el botón Añadir a Muestras. Introduzca un nombre de color o acepte el nombre predeterminado y especifique Tinta plana o Cuatricromía. Haga clic en Añadir.

Nota: Haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) en el botón Añadir a la lista de colores para no abrir el cuadro de diálogo. El nuevo color tendrá asignado el nombre predeterminado y será tinta plana o cuatricromía en función de la opción seleccionada la última vez que se utilizó el cuadro de diálogo.



- Arrastre un color desde el cuadro de color del panel Mezclador de colores o Matices hasta el espacio vacío situado en la parte inferior de la lista de muestras o el botón de flecha situado en la parte superior del panel Muestras. Arrástrelo hasta una muestra de color existente para reemplazar un color.



- En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en el panel Mezclador de colores o Matices y elija Añadir a Muestras en el menú contextual. De este modo, no es preciso abrir el cuadro de diálogo y el color se añade con el nombre predeterminado.

Para duplicar un color:

- 1 En el panel Muestras, seleccione un nombre de color.



- 2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Muestras y seleccione Duplicar.

El color nuevo se denominará “Copia de [*color original*]”.

Asignación de nombre a colores

Los colores incluidos en el panel Muestras deben tener asignado un nombre. Los colores sin nombre aparecen en el dibujo si ha añadido colores desde el panel Mezclador de colores o una paleta de colores emergente.

Al añadir un color al panel Muestras, FreeHand asigna un nombre en función de los valores RVA o CMAN del color. De forma predeterminada, al arrastrar una muestra de color diferente hasta dicho color, el nombre del color cambiaría en función de sus nuevos valores. Esta función de asignación de nombre automática puede desactivarse en las preferencias de FreeHand.

Si arrastra una muestra hasta el panel Muestras y la coloca sobre un color que contiene algo más que el nombre de FreeHand predeterminado, cambiará el color, pero no el nombre. Por ejemplo, si ha importado un color violeta llamado *Uva* en el panel Muestras y arrastra una muestra de color rojo sobre el mismo, *Uva* adquirirá el color rojo.

Si añade dos o más colores idénticos de los paneles Mezclador de colores o Matices al panel Muestras y utiliza los nombres de color predeterminados, FreeHand mostrará las copias con un guión y un número detrás del nombre de color, como se indica en la siguiente ilustración:



Si duplica un color utilizando el comando Duplicar del menú Opciones emergente del panel Muestras, el nuevo color se llamará “Copia de [*color original*]”.

El Xtra Nombrar todos los colores añade todos los colores sin nombre utilizados en un documento al panel Muestras con nombres predeterminados. El Xtra Nombrar todos los colores también muestra una lista de los colores creados mediante la aplicación de los Xtras que manipulen colores como Control de color, Desaturar color, Oscurecer color, Aclarar color, Lista aleatoria de colores o Saturar color. (Para más información, consulte “Edición de colores” en la página 159).

El Xtra Nombrar todos los colores no asigna nombre a los colores de imágenes de mapa de bits.

Para configurar las preferencias de cambio de nombre automáticamente de nombres de colores predeterminados:

- 1 Puede ver las preferencias de los colores realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Cambiar el nombre de los colores automáticamente para cambiar el nombre de un color automáticamente al modificarlo.
 - Cancele la selección de la opción para mantener el nombre original de un color al modificarlo.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para cambiar el nombre de un color en el panel Muestras:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos.
- 2 En el panel Muestras, haga doble clic en el nombre del color.
- 3 Escriba un nombre exclusivo para el color.
- 4 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) o haga clic en cualquier punto de la aplicación para asignar el nombre.

Si introduce un nombre ya asignado a otro color del panel, aparecerá un mensaje para que cambie el nombre del color.

Para añadir colores sin nombre al panel Muestras:

- 1 Seleccione un objeto cuyo color desee añadir al panel Muestras.
- 2 Elija entre las siguientes opciones:
 - Seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto. Arrastre una muestra de color desde cualquiera de los cuadros de color del panel Objeto hasta el botón de flecha del panel Muestras.

- En el panel Objeto, seleccione Añadir a muestras en el menú emergente del color. Introduzca un nombre para el color, seleccione Tinta plana o Cuatricromía y haga clic en Añadir.
- Seleccione la herramienta Cuentagotas y arrastre una muestra de color desde el objeto hasta el botón de flecha del panel Muestras.
- Seleccione Xtras > Colores > Nombrar todos los colores para añadir todos los colores sin nombre, incluidos los matices, de un documento al panel Muestras.

Conversión entre RVA y CMAN

Al crear ilustraciones e imprimirlas es posible especificar el color como RVA o CMAN en el panel Muestras. Para más información sobre la administración de colores, consulte Capítulo 13, “Administración del color,” en la página 363. También es posible convertir colores en el panel Separaciones del cuadro de diálogo Configurar impresión. Para más información sobre la conversión de colores RVA en colores cuatricromáticos al imprimir un documento, consulte Capítulo 14, “Impresión,” en la página 375.

Para realizar la conversión entre RVA y CMAN en el panel Muestras:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos.
- 2 En el panel Muestras, seleccione el color que desee convertir. Para convertir un color, es preciso asignarle nombre en el panel Muestras.
- 3 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Muestras y seleccione una de las opciones siguientes:

Componer RVA permite convertir el color CMAN al valor RVA más cercano y puede generar una variación de color apreciable.

Componer CMAN permite convertir el color RVA al valor CMAN más cercano y puede generar una variación de color apreciable.

Nota: Puede que los colores convertidos tengan el mismo aspecto que antes de realizar la conversión, especialmente si está activa una preferencia del administrador de colores.

Especificación de colores como cuatricromáticos o de tintas planas

El panel Muestras permite especificar un color como cuatricromático (compuesto de hasta cuatro componentes de color) o de tintas planas (personalizado). Los colores cuatricromáticos se imprimen en cuatro planchas o páginas independientes correspondientes a las cuatro tintas cuatricromáticas. Los colores de tintas planas se imprimen utilizando una plancha independiente, de forma que no es preciso separarlos.

Para obtener los mejores resultados, no especifique un color cuatricromático en función de su presentación en pantalla, a menos que haya configurado el sistema de administración de colores correctamente. Para más información, consulte Capítulo 13, “Administración del color,” en la página 363. Utilice los colores RVA para documentos que sólo vayan a visualizarse en línea.

Para más información sobre la conversión de colores cuatricromáticos y tintas planas para la impresión, consulte Capítulo 14, “Impresión,” en la página 375.

Para convertir un color en uno cuatricromático o de tintas planas:

1 Seleccione el color en el panel Muestras.



2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Muestras y seleccione una de las opciones siguientes:

Tinta plana para convertir el color en un color personalizado.

Cuatricromía para convertir el color en un color cuatricromático.

Para más información sobre la impresión de tintas planas como colores cuatricromáticos, consulte Capítulo 14, “Impresión,” en la página 375.

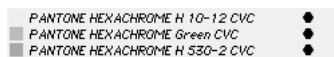
Cómo añadir colores de bibliotecas de colores

FreeHand incluye bibliotecas de colores de tintas planas y cuatricromáticos predefinidos que forman parte de los sistemas de guías de color disponibles en el mercado. Los sistemas de guías de color proporcionan muestras de color impresas y en pantalla para diseñadores, y contienen instrucciones para que los profesionales de imprenta puedan imprimir los colores especificados. Póngase en contacto con su distribuidor de impresoras para que le informe de cuáles son las bibliotecas de colores compatibles y cuáles le recomienda.

Las siguientes bibliotecas de colores (todos cuatricromáticos, a menos que se especifique lo contrario) se suministran con FreeHand:

- Lápiz organiza los colores encontrados normalmente en juegos de lápices multicolores.
- DIC Color Guide ofrece un juego estándar de colores de tintas directas utilizadas en la impresión de ilustraciones en color (se utiliza principalmente en Japón).
- Focoltone organiza los colores en función de su porcentaje habitual de cian, magenta, amarillo o negro.
- Grises sólo muestra matices de negro.
- Los colores Munsell se organizan por matiz, valor y cromaticidad.
- Los colores de tintas planas PANTONE aparecen en orden cromático.
- Los colores cuatricromáticos PANTONE (cuatro colores y Hexachrome) aparecen en orden cromático, incluidas las simulaciones de colores cuatricromáticos de la biblioteca de tintas planas.
- Toyo organiza los colores de tintas planas por matiz y, luego, por saturación.
- Web Safe es una biblioteca de colores compatibles de 8 bits que contiene 216 colores con nombres asignados según sus valores RVA y hexadecimales.

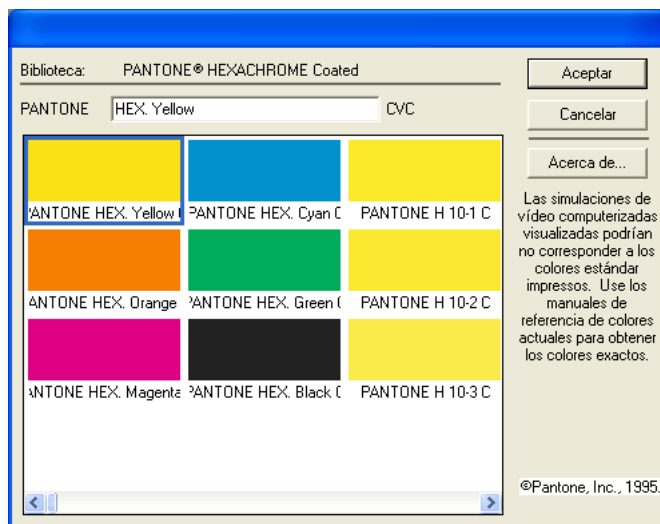
Los colores personalizados muestran el nombre de la biblioteca de colores personalizados con una referencia de color específica de la biblioteca. Los colores PANTONE Hexachrome contienen dos de las bibliotecas de colores personalizados de FreeHand. En el panel Muestras, estos colores se presentan con iconos en forma de hexágono a la derecha de sus respectivos nombres.



Para añadir colores desde una biblioteca de sistemas de guías de colores o una biblioteca de colores personalizados:



- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Muestras y realice una de las acciones siguientes:
 - Elija una biblioteca en el menú emergente Opciones.



Biblioteca de colores PANTONE Hexachrome Coated

- Si se almacena una biblioteca de colores personalizados fuera de la carpeta Colores de la carpeta de la aplicación FreeHand, seleccione Importar en el menú emergente Opciones para buscar y abrir la biblioteca.
- 2 En el cuadro de diálogo Biblioteca, elija los colores que desee añadir al panel Muestras. Mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Mayús (Macintosh) y haga clic para añadir varios colores.
 - 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización de tablas de color de Photoshop

Es posible importar los colores de una tabla de índice de colores de Photoshop en la lista de colores de FreeHand para disponer de los mismos valores de color en ambas aplicaciones.

Para importar una tabla de índice de colores de Photoshop:

- 1 Seleccione Xtras > Colores > Importar tabla de colores RVA.
- 2 Busque el archivo ACT de Photoshop que contenga el índice que vaya a importar.

Algunas versiones de Photoshop almacenan tablas de color en la carpeta Color Swatches de la aplicación incluida en la carpeta Goodies. Otras versiones de Photoshop almacenan tablas de color en la carpeta Presets\Optimized Colors o Presets\Save for Web Settings. Los archivos de tablas de color de Photoshop tienen la extensión .act.

Administración de la lista de colores del panel Muestras

Es posible clasificar los colores por nombre, reorganizar los colores, mostrar u ocultar los nombres de los colores y eliminar los colores no utilizados de las ilustraciones.

FreeHand clasifica los colores (que no sean predeterminados) primero numéricamente y, después, alfabéticamente.

Es posible cambiar el panel Muestras para visualizar únicamente muestras de color y nombres de colores ocultos. El cambio del panel permite mostrar más colores al mismo tiempo. Se asigna contorno a un color activo mediante un borde sólido. No es posible reorganizar colores si sus nombres están ocultos.

Para clasificar la lista de colores por nombre de color:

- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Muestras para abrir el menú emergente Opciones.
- 2 Si sólo se visualizan las muestras de color de la lista de colores, elija Mostrar nombres en el menú emergente Opciones para que aparezcan los nombres de los colores.
- 3 Seleccione Xtras > Colores > Ordenar lista de colores.

Para reorganizar colores en la lista de colores:

- 1 Seleccione un nombre de color.
 - 2 Arrastre el nombre de color a otra posición.
- Cerciórese de arrastrar el nombre de color en lugar de la muestra de color; en caso contrario se reemplazará un color existente.

Para ocultar nombres de colores en la lista de colores:

- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Muestras y seleccione Ocultar nombres.



Eliminación de colores


Al eliminar los colores de la lista de colores del panel Muestras, éstos se mantienen como colores sin nombre en todos los objetos donde estén aplicados. Al eliminar varios colores, aparece un cuadro de diálogo que solicita confirmación para suprimir todos los colores o sólo los no utilizados.

La eliminación de colores de tintas planas, Hexachrome y de matices genera lo siguiente:

- Los colores de tintas planas se convierten en colores cuatricromáticos. Es posible que los objetos que contienen estos colores de tintas planas convertidos en cuatricromáticos no impriman las separaciones correctamente.
- Los colores Hexachrome se convierten en valores RVA. El icono Hexachrome aparece junto al nombre en el panel Muestras.
- Al eliminar el color de base de un matiz también se eliminan todos los matices de dicho color.

Nota: No es posible eliminar ni reemplazar colores de tintas planas o cuatricromáticos importados desde un archivo EPS sin convertir. Para determinar si un archivo EPS importado está convertido o no, seleccione el objeto en el dibujo. El panel Objeto muestra “EPS” en el caso de archivos EPS sin convertir.

Para eliminar colores específicos:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos.
- 2 Haga clic en un nombre de color del panel Muestras. Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic para seleccionar colores adicionales adyacentes. Mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando y (Macintosh) y haga clic para seleccionar colores adicionales no adyacentes.
-  3 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Muestras y seleccione Quitar.
- 4 Cuando reciba el mensaje de solicitud, haga clic en Eliminar para borrar todos los colores seleccionados o en Cancelar para cancelar la operación.

Para eliminar todos los colores no utilizados:

Seleccione Xtras > Borrar > Nombres de colores sin usar para eliminar los colores con nombre sin usar.

Edición de colores

En FreeHand es posible editar los colores de la ilustración utilizando varias técnicas: puede avivar o apagar colores, añadir o restar porcentajes de valores de color, crear efectos de escala de grises y monocromo; convertir colores en escala de grises y cambiar los colores de forma global en toda la ilustración.

Utilice el panel Mezclador de colores para alterar los valores de los componentes de color de un color existente (consulte “Utilización del panel Mezclador de colores” en la página 148).

Cómo avivar y apagar colores

Mediante el uso del Xtras Colores, es posible avivar colores o apagarlos con una sola acción. Para controlar los colores con mayor precisión, utilice el Xtra Control de color (consulte “Control de valores de color” en la página 160). Los Xtras Aclarar color, Oscurecer color, Saturar color y Desaturar color no afectan a las tintas planas.

Para avivar o apagar colores:

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Seleccione Xtras > Colores y elija una opción:

Aclarar colores permite aclarar el color.

Oscurecer colores permite oscurecer el color.

Saturar colores permite aumentar el brillo del color.

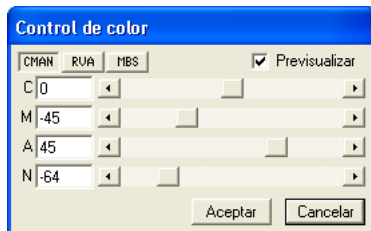
Desaturar colores permite apagar el brillo del color.

El efecto aumenta siempre que aplique el Xtra hasta alcanzar el nivel máximo.

Control de valores de color

El Xtra Control de color suma o resta un porcentaje del valor de color CMAN, RVA o MBS en todos los colores de una selección. Si un color ya contiene valores máximos o mínimos, o si se trata de un color de tintas planas, el Xtra Control de color no surtirá efecto.

La modificación de objetos mediante colores con nombre utilizando el Xtra Control de color genera colores sin nombre. Los colores con nombres originales permanecen en el panel Muestras. Para añadir los colores modificados al panel Muestras, es preciso asignarles nombre (consulte “Asignación de nombre a colores” en la página 153).



Para controlar valores de color:

- 1 Seleccione Xtras > Colores > Control de color.
- 2 En el cuadro de diálogo Control de color, seleccione un modo de color: CMAN, RVA o MBS.
- 3 Seleccione Previsualizar para ver los cambios a medida que se realizan.
- 4 Arrastre los deslizadores o introduzca valores para ajustar los componentes de color, entre -100% y 100%, y -360° y 360° para Matiz; el valor predeterminado para no realizar cambios es 0.

Creación de efectos de escala de grises

Es posible convertir objetos vectoriales en escala de grises, o gráficos de escala de grises en otro color, para obtener un efecto monocromo utilizando el Xtra Convertir en escala de grises. La conversión de un color también convierte los matices basados en dicho color.

Para convertir un objeto seleccionado en escala de grises:

Seleccione Xtras > Colores > Convertir en escala de grises.

Los objetos se convierten en matices de negro.

Realización de cambios de color globales

Es posible reemplazar todos los colores del mismo nombre en la ilustración sustituyendo las muestras de colores de tintas planas o cuatricromáticos globales en el panel Muestras. Consulte “Búsqueda y sustitución de gráficos” en la página 123.

También puede cambiar de forma aleatoria todos los colores de la lista de colores utilizando el Xtra Lista aleatoria de colores. Realice prácticas con este Xtra para crear nuevas combinaciones de colores.

No es posible reemplazar los colores Negro, Blanco, Ninguno/a o Registro personalizados.

Para reemplazar colores en la lista de colores:

- 1 En el panel Muestras, seleccione un nombre de color.
- 2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Muestras y seleccione Reemplazar.
- 3 En el cuadro de diálogo Reemplazar color, seleccione el origen del color de sustitución: una biblioteca de colores o la lista de colores del panel Muestras.
- 4 Utilice los menús emergentes o la muestra de color para seleccionar un color nuevo. Todos los rellenos y trazos que contengan el color original se vuelven a dibujar con el nuevo color.



Para cambiar todos los colores con nombre de forma aleatoria:

Seleccione Xtras > Colores > Lista aleatoria de colores.

Exportación de colores

Es posible exportar colores de la lista de colores del panel Muestras para utilizarlos como una biblioteca de colores y emplearlos en otros documentos.

Al exportar ilustraciones a algunos formatos de archivo también puede convertir los colores en RVA o CMAN. Para más información, consulte “Almacenamiento de archivos” en la página 341.

Para crear una biblioteca de colores personalizados mediante la exportación de colores:

- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Muestras y seleccione Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar colores, seleccione el color o colores que desee exportar.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 4 En el cuadro de diálogo Crear biblioteca de colores, escriba un nombre de biblioteca y, luego, un nombre de archivo. Introduzca el número de filas y columnas, así como cualquier nota.
- 5 Haga clic en Examinar (Windows) o Guardar como (Macintosh) y especifique la carpeta donde se almacenarán los colores.

Nota: Las bibliotecas de colores que aparecen en el panel Muestras se almacenan en la carpeta Macromedia/FreeHand MX/11/Spanish/Configuración/Colores en la carpeta específica del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicaciones (Macintosh). La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice. Para más información sobre cómo localizar esta carpeta, consulte la documentación de su sistema operativo.

- 6 Haga clic en Guardar.

CAPÍTULO 6

Utilización de trazos y rellenos

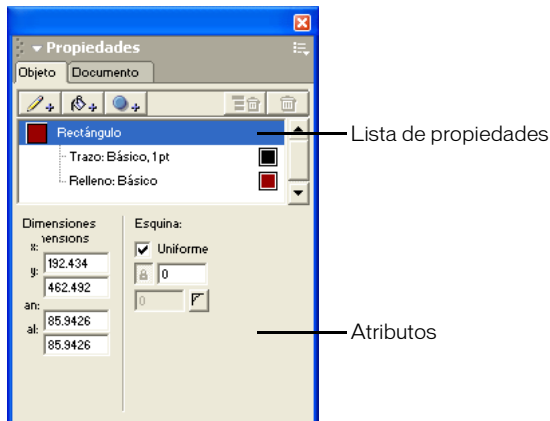
Es posible aplicar colores a trazos y rellenos de varias formas en Macromedia FreeHand MX: mediante el panel Objeto, arrastrando colores, seleccionando colores desde las paletas emergentes de color del panel Herramientas y utilizando la herramienta Cuentagotas para copiar colores de otros objetos en el documento.

Además de los colores básicos, también puede aplicar una variedad de efectos de trazo y relleno avanzados a los objetos.

Adición de trazos y rellenos a objetos

Los objetos de FreeHand MX pueden tener varias propiedades, como trazos, rellenos y efectos especiales. (Para más información sobre los efectos especiales, consulte el Capítulo 7, “Efectos especiales,” en la página 191). Utilice el panel Objeto para añadir propiedades a objetos y modificar los atributos de las propiedades que añada.

La porción superior del panel Objeto muestra una lista de Propiedades para la selección actual en la ventana del documento. La porción inferior del panel Objeto muestra los atributos para la selección actual en la lista Propiedades.



La lista de propiedades es una lista jerárquica y el orden de estas propiedades afecta al aspecto del objeto. Puede cambiar el aspecto de un objeto arrastrando y reorganizando los elementos de la lista.

Para añadir un trazo a un objeto seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:



- Haga clic en el botón Añadir trazo del panel Objeto.



- Haga clic en el control del menú Opciones del panel Objeto y seleccione Añadir trazo.

Para añadir un relleno a un objeto seleccionado, realice uno de los siguientes pasos:



- Haga clic en el botón Añadir relleno del panel Objeto.



- Haga clic en el control del menú Opciones del panel Objeto y seleccione Añadir relleno.

Para eliminar un trazo o relleno de un objeto seleccionado:

- 1 Seleccione el trazo o relleno en el panel Objeto.



- 2 Haga clic en el botón Eliminar elemento del panel Objeto.

Para desplazar un trazo o relleno hacia arriba o abajo en la lista jerárquica de propiedades de un objeto:

Arrastre el trazo o relleno en la lista de propiedades del panel Objeto.

Aplicación de atributos a los trazos

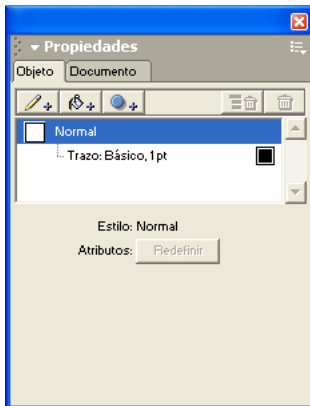
Existen seis atributos diferentes para los estilos de trazo en el panel Objeto: Básico, Pincel, Caligráfico, Personalizado, Patrón y PostScript.

Utilice el panel Objeto para aplicar estilos de trazos a trazos seleccionados o configure los atributos de trazo predeterminados para los objetos nuevos del documento activo. Es posible elegir entre grosores de trazo preestablecidos o introducir un grosor personalizado.

Para más información sobre la aplicación de colores a trazos, consulte el Capítulo 5, “Operaciones con color,” en la página 145.

Para configurar atributos de trazo predeterminados para objetos nuevos:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a para cancelar la selección de todos los objetos del documento.
- 2 Seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto.



- 3 Seleccione un trazo en la lista de propiedades.
- 4 Configure los atributos de trazo que desee aplicar a los objetos nuevos.

Para editar la lista de grosores de trazo preestablecidos:

- 1 Puede ver las preferencias de los objetos realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Objeto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Objeto.
- 2 En el cuadro de texto Grosor de línea predeterminado, introduzca los valores en puntos. Separe los valores con un espacio.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 4 Reinicie FreeHand para aplicar los cambios.

Utilización de los atributos de trazo básico

Los trazados que utilizan los atributos de trazo básico son líneas sencillas. Es posible cambiar el grosor y color del trazo. Se puede cambiar la forma de terminar el extremo de un trazo y de unirlos a otros trazos.

También se pueden aplicar atributos a los trazos básicos para que aparezcan como una línea discontinua o incluir puntas de flecha. Es posible editar las líneas discontinuas y las puntas de flecha preestablecidas, así como crear otras nuevas.

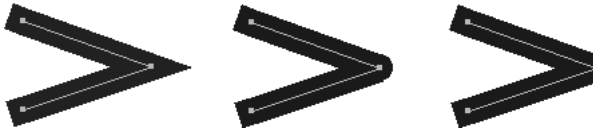
Para aplicar un atributo de trazo básico a un trazo seleccionado en el panel Objeto:

- 1 En el panel Objeto, seleccione Básico en el menú emergente de tipo de trazo.
- 2 Para elegir un color para el trazo, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione un color en el menú emergente color de trazo del panel Herramientas.
 - Arrastre una muestra de color hasta el color de trazo de la lista Propiedades.
- 3 Especifique un grosor de trazo realizando uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione uno de los valores preestablecidos en el menú emergente de grosores. Los valores preestablecidos aparecen en puntos.
 - Escriba un valor comprendido entre 0 y 288 (Windows) o 0 y 16.164 (Macintosh) puntos en el cuadro de texto Grosor y presione Intro o Retorno.
- 4 Seleccione una opción de Extremo para configurar el estilo de un extremo de trazado: Seco, que se alinea con el extremo del trazado, Redondo o Cuadrado, que se extienden más allá del trazado una distancia igual a la mitad del grosor del trazo.



Extremos seco, redondo y cuadrado

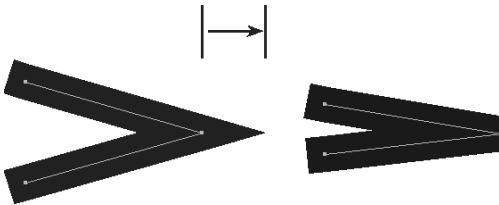
- 5 Seleccione una opción en Punto de unión que defina cómo se unen dos segmentos de trazado: Esquina, Redondeado y Biselado Para cambiar los vértices de un trazado abierto o cerrado, seleccione un trazado y otra opción de unión.



Unión Esquina, Redondeada y Biselada

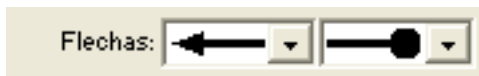
- 6 Introduzca un ángulo mínimo comprendido entre 1 y 57 para evitar el biselado de una unión de tipo esquina.

Las líneas de longitud superior a este valor se mostrarán cuadradas en lugar de angulosas. Por ejemplo, el valor de ángulo mínimo 2 para un trazo de 3 puntos implica que si la longitud del punto es dos veces superior al grosor del trazo, FreeHand cambiará a la unión Biselada.



Uniones Esquina (izquierda) y Biselada (derecha) con flechas que muestran la longitud de la unión

- 7 Para aplicar un trazo discontinuo, seleccione un estilo en el menú emergente de estilo de guión. Seleccione Sin guiones para obtener un trazo continuo.
- 8 Para aplicar una punta de flecha a un trazado abierto, seleccione una en el menú emergente Flechas.



El menú emergente izquierdo aplica una flecha al primer punto (origen) del trazado seleccionado y el de la derecha aplica una al último punto. Las flechas siguen la dirección del trazado.

Para crear un nuevo estilo de trazo discontinuo:

- 1 En el panel Objeto, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) al elegir un guión en el menú emergente de estilo de guión.
- 2 Para definir el tamaño de los guiones, introduzca los valores en cualquiera de los cuadros Activado del Editor de guión. Para configurar el espacio entre guiones, introduzca los valores en cualquiera de los cuadros Desactivado.

- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para añadir un nuevo guión en el menú emergente de estilo de guión y aplicar el nuevo guión a cualquier trazado seleccionado.

Nota: El menú emergente de estilo de guión puede mostrar hasta 255 trazos discontinuos. No es posible eliminar estilos del menú.

Para crear una flecha nueva:

- 1 En el panel Objeto, seleccione Nueva en uno de los menús emergentes de Flechas y aparecerá el Editor de flechas.
El Editor de flechas proporciona un subgrupo de herramientas de FreeHand que incluye la herramienta Pluma para dibujar o editar.
- 2 Utilice las herramientas para dibujar una nueva flecha.
- 3 Haga clic en Nueva.

Para crear una flecha a partir de otra ya existente:

- 1 En el panel Objeto, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh), seleccione una flecha en los menús emergentes de flecha y aparecerá el Editor de flechas.
El Editor de flechas proporciona un subgrupo de herramientas de FreeHand que incluye la herramienta Pluma para dibujar o editar.
- 2 Modifique la flecha.
- 3 Haga clic en Nueva para añadir la nueva flecha en los menús emergentes de flecha.

Nota: Los menús emergentes de flecha pueden mostrar hasta 255 flechas. No es posible eliminar flechas de los menús.

Utilización de los atributos de trazo pincel

Es posible aplicar símbolos a un trazo utilizando la función de pincel. Puede utilizar los símbolos que se suministran con FreeHand o importar o crear símbolos propios. Para más información sobre el uso de símbolos, consulte “Utilización del panel Biblioteca” en la página 295.

Un pincel puede aplicarse de dos formas. Aerosol permite repetir una instancia a lo largo del trazado. Pintura coloca una cantidad especificada de instancias a lo largo del trazado.



Modos Aerosol y Pintura para un pincel

Para aplicar un pincel a un trazo seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Pincel en el menú emergente de tipo de trazo.
- 2 Seleccione el pincel que desee aplicar en el menú emergente de pinceles.
- 3 Introduzca un valor porcentual en el cuadro de texto de grosor para configurar el tamaño de pincel. Este valor puede estar comprendido entre 1% y 400%.

Para crear un pincel a partir de un objeto seleccionado:

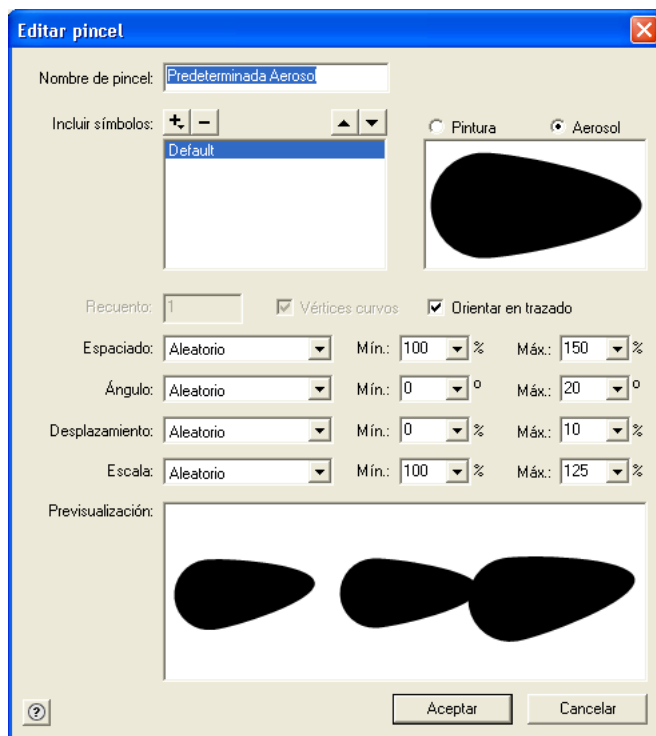
1 Seleccione Modificar > Pincel > Crear pincel.

2 Seleccione una opción:

Copiar permite crear un símbolo a partir del objeto seleccionado, pero no convierte el objeto en un símbolo.

Convertir permite crear un símbolo a partir del objeto y reemplaza el objeto por una instancia del símbolo.

3 En el cuadro de texto Nombre de pincel del cuadro de diálogo Editar pincel, escriba un nombre para este pincel.



4 Utilice los controles Incluir símbolos para añadir otros símbolos al pincel. (La ventana Previsualización de pincel situada en la parte inferior del cuadro de diálogo Editar pincel muestra el aspecto del pincel).

- Haga clic en el botón de signo más (+) para seleccionar entre una lista de símbolos disponibles que se añadirán a este pincel.
- Haga clic en el botón de signo menos (-) para eliminar un símbolo del pincel.
- Seleccione un símbolo de la lista y utilice los botones de flecha para desplazarlo hacia arriba o abajo en la lista de apilado. La lista de apilado determina el orden de apilado de las instancias en función de su aplicación al trazado.

- 5 Seleccione Pintura o Aerosol para configurar el modo de este pincel. Si elige Pintura, introduzca un valor entre 1 y 500 en el cuadro de texto Recuento para configurar el número de instancias que aparecerán en este pincel.
- 6 Seleccione Orientar en trazado para que este pincel gire en la dirección del trazado al que se aplica. Si cancela la selección de Orientar en trazado, el pincel no seguirá el trazado: cuando se define en modo Pintura, el pincel se estira entre los puntos finales del trazado y cuando se define en modo Aerosol, el pincel mantiene su orientación original independientemente del trazado.
- 7 Seleccione Vértices curvos para utilizar el tipo de pinceladas utilizado en versiones anteriores de FreeHand.
- 8 Configure el espaciado o la distancia entre cada instancia del símbolo de pincel. Seleccione una de las siguientes opciones:

Fijo establece un espaciado fijo como un porcentaje del tamaño del símbolo. Introduzca un valor comprendido entre 1% y 200%, o haga clic en la flecha para configurar el espaciado con el deslizador.

Aleatorio establece un espaciado aleatorio. Introduzca los valores mínimo (Mín.) y máximo (Máx.) de la variación.

Variable varía el espaciado entre cada instancia del símbolo de pincel desde el valor Mín. al valor Máx.
- 9 Defina el ángulo para especificar la rotación de la instancia cuando se aplica al trazado. Seleccione entre las siguientes opciones:

Fijo establece una rotación fija. Introduzca un valor comprendido entre 0° y 359°, o haga clic en la flecha para configurar el ángulo con el deslizador.

Aleatorio establece una rotación aleatoria. Introduzca los valores Mín. y Máx. de la variación.

Variable varía la rotación suavemente desde el valor Mín. hasta el valor Máx.
- 10 Configure el desplazamiento entre el pincel y el trazado. Seleccione entre las siguientes opciones:

Fijo establece un desplazamiento fijo. Introduzca un valor comprendido entre -200% y 200%, o haga clic en la flecha para configurar el desplazamiento con el deslizador.

Aleatorio establece un desplazamiento aleatorio. Introduzca los valores Mín. y Máx. de la variación.

Variable varía el desplazamiento suavemente desde el valor Mín. hasta el valor Máx.

Destello aumenta o reduce el desplazamiento en función de los valores de escala mínimo y máximo, si el tipo de pincel es Aerosol.
- 11 Para definir la escala del pincel, seleccione una de las siguientes opciones:

Fijo establece una escala fija. Introduzca un valor comprendido entre 1% y 200%, o haga clic en la flecha para configurar el tamaño con el deslizador.

Aleatorio establece una escala aleatoria. Introduzca los valores Mín. y Máx. de la variación.

Variable varía la escala suavemente desde el valor Mín. hasta el valor Máx.

Destello reparte o estira el pincel en función de los valores de escala mínimo y máximo, si el tipo de pincel es Pintura.
- 12 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para importar un pincel:

- 1 En el panel Objeto, seleccione un trazo para ver sus atributos.
- 2 Seleccione Pincel en el menú emergente de tipo de trazo.
- 3 Haga clic en el botón Opciones y seleccione Importar.
- 4 En el cuadro de diálogo Importar pinceles, seleccione el archivo que contenga los pinceles que desee importar y haga clic en Abrir.
- 5 En el cuadro de diálogo Importar símbolos, seleccione los pinceles que desee importar. Mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic para añadir varios pinceles.
- 6 Haga clic en Importar.

Nota: Al importar un archivo de pincel, los colores utilizados en dicho archivo se añaden a la lista de colores del documento actual y los símbolos empleados como puntas de pincel se importan a la biblioteca.

Para editar un pincel:

- 1 En el panel Objeto, seleccione un trazo para ver sus atributos.
- 2 Seleccione Pincel en el menú emergente de tipo de trazo.
- 3 Seleccione el pincel que desee modificar en el menú emergente de pinceles.
- 4 Haga clic en el botón Opciones y seleccione Edición.
- 5 Modifique el pincel. Para más información sobre la edición de pinceles, consulte los pasos 3-11 del procedimiento anterior.
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 7 Si se está utilizando el pincel editado, aparecerá un cuadro de diálogo. Seleccione Cambiar para aplicar las ediciones a todos los trazados utilizando dicho pincel. Seleccione Crear para crear un pincel nuevo. El nuevo pincel se denomina automáticamente “Copia de [nombre de pincel antiguo]”.

Nota: También puede editar un pincel modificando sus símbolos en el panel Biblioteca (consulte “Edición de símbolos” en la página 297).

Para duplicar un pincel:

- 1 En el panel Objeto, seleccione el pincel que desee duplicar en el menú emergente de pinceles.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y seleccione Duplicar.
- 3 En el menú emergente de pinceles se incluirá un nuevo pincel denominado “Copia de [pincel original]”.

Para eliminar un pincel:

- 1 En el panel Objeto, seleccione el pincel que desee eliminar en el menú emergente de pinceles.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y seleccione Quitar.
- 3 Elija una opción en el cuadro de diálogo que aparece:

Liberar para separar la pincelada de su trazado. El trazo se convierte en un grupo de objetos y este grupo se agrupa con el objeto que originalmente contenía la pincelada.

Eliminar para eliminar el pincel y cualquier trazado que utilice el pincel.

Para exportar un pincel:

- 1 Seleccione el pincel que desee exportar en el menú emergente de pinceles.
- 2 Haga clic en el botón Opciones y seleccione Exportar.
- 3 En el cuadro de diálogo Exportar pinceles, seleccione los pinceles que desee exportar. Haga clic mientras mantiene presionada la tecla Mayús para seleccionar varios pinceles.
- 4 Haga clic en Exportar.
- 5 En el cuadro de diálogo Exportar pinceles, escriba un nombre de archivo y elija la ubicación del nuevo archivo de pincel. Haga clic en Guardar.

Utilización de los atributos de trazo caligráfico

Los atributos de trazo caligráfico simulan una pluma caligráfica permitiendo utilizar cualquier forma de objeto como punta, o *plumilla*, para dibujar un trazo. Puede cambiar el grosor, altura y ángulo de las plumillas de trazo caligráfico.



Es posible utilizar cualquier objeto que conste de un único trazado cerrado como plumilla caligráfica.

Para aplicar un atributo caligráfico a un trazo seleccionado en el panel Objeto:

Seleccione Caligráfico en el menú emergente de tipo de trazo.

Para utilizar un objeto como una punta caligráfica personalizada:

- 1 Seleccione el objeto que desee utilizar como punta caligráfica.
- 2 Seleccione Edición > Copiar.
- 3 En el panel Objeto, seleccione el trazo en el que se aplicará el atributo caligráfico.
- 4 Seleccione Caligráfico en el menú emergente de tipo de trazo.
- 5 Haga clic en Pegar para crear una punta caligráfica basada en el contenido del Portapapeles.

Para copiar una punta caligráfica personalizada de un trazo seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione el trazo que contiene el atributo caligráfico que desee copiar.
- 2 En el panel Objeto, la punta caligráfica aparece en la ventana de previsualización. Haga clic en Copiar para copiar el objeto de punta en el Portapapeles.

Ahora podrá copiar el objeto de punta caligráfica en el documento o utilizarlo para crear un trazo caligráfico para otro objeto.

Utilización de los atributos de trazo personalizados

Un atributo de trazo personalizado aplica uno de los 23 patrones PostScript repetidos y preestablecidos a un trazado. Puede modificar el grosor del trazo, así como la longitud de cada mosaico de patrón y el espaciado entre ellos. También puede cambiar el color, excepto en el trazo Neón. Los atributos de trazo personalizados no aparecen en pantalla, aparecen al imprimirlos en una impresora PostScript.

La transformación de un patrón de trazo personalizado cambia la orientación del patrón con respecto al trazado, pero mantiene la misma longitud y espaciado.

Los atributos de trazo personalizados no se imprimen cuando se combinan con efectos ráster. Para obtener más información sobre los efectos ráster, consulte “Aplicación de efectos automáticos ráster” en la página 197.

FreeHand ofrece los trazos personalizados siguientes.

Flecha



Balones



Trenzado



Cartografía



Ajedrez



Onda



Rombo



Punto



Corazón



Barras








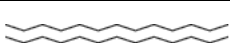
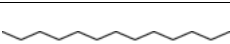

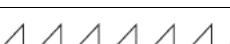


Neón



Rectángulo



Barras derechas	
Romano	
Copos	
Ochos	
Estrella	
Lazos	
Rayas	
Tres olas	
Dos olas	
Cuña	
Zigzag	

Para aplicar un atributo de trazo personalizado a un trazo seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Personalizado en el menú emergente de tipo de trazo.
La previsualización presenta una muestra del trazo seleccionado.
- 2 Seleccione un color para el trazo.
- 3 Configure el grosor, longitud y espaciado del trazo.
- 4 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

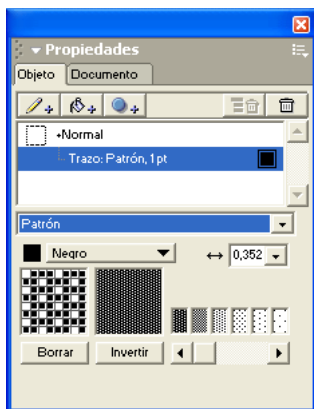
Utilización de los atributos de trazo de patrón

Es posible elegir entre 64 atributos de trazos de patrón predefinidos. También se puede editar cada patrón. El panel Objeto muestra una versión editable del patrón en la parte inferior izquierda y una previsualización en la parte derecha que se actualiza a medida que se edita el patrón.

Nota: Los atributos de trazo de patrón se imprimen en función de la resolución de la impresora, aparecen mejor cuando se imprimen a 300 ppp o menos.

Para aplicar un atributo de patrón a un trazo seleccionado en el panel Objeto:

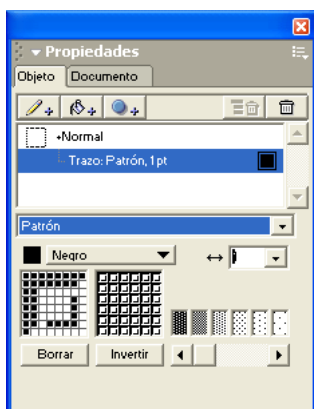
- 1 En el panel Objeto, seleccione Patrón en el menú emergente de tipo de trazo.
- 2 Seleccione un color para el patrón.
- 3 Defina el grosor de trazo.
- 4 Haga clic en un patrón en la esquina inferior derecha del panel. Utilice el deslizador para desplazarse por los patrones disponibles.



Para editar un patrón:

- 1 En el panel Objeto, seleccione Patrón en el menú emergente de tipo de trazo.
- 2 Seleccione un patrón utilizando el deslizador de la parte inferior del panel para desplazarse por los patrones disponibles.

El patrón seleccionado aparece en las ventanas de previsualización.



Previsualización de patrones en el panel Objeto

- 3 Haga clic en cada uno de los píxeles de la previsualización situada a la izquierda. Al hacer clic en un píxel, el color cambia entre negro (opaco, en el color seleccionado) y blanco (transparente).

- 4 Seleccione Borrar para eliminar un patrón de la ventana de previsualización.
- 5 Haga clic en Invertir para invertir el color de los píxeles: de color a blanco o de blanco a color.

Utilización de los atributos de trazo PostScript

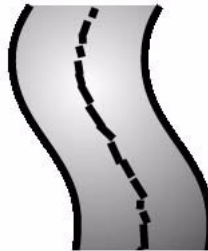
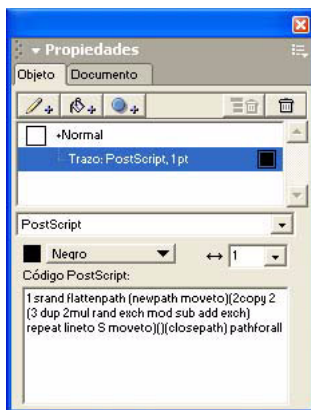
PostScript aplica un trazo con un patrón y forma únicos creados en el cuadro de texto de entrada de código PostScript. FreeHand envía el código PostScript al intérprete de PostScript del procesador RIP (Raster Image Processor) de la impresora. Si el código no es correcto, recibirá un mensaje de error de PostScript al imprimir.

Los atributos de trazo personalizados no aparecen en pantalla, aparecen al imprimirlos en una impresora PostScript.

Nota: La programación de PostScript no se describe en este documento. Para más información, consulte un manual sobre el lenguaje PostScript.

Para aplicar un atributo PostScript a un trazo seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione PostScript en el menú emergente de tipo de trazo.
- 2 Introduzca un máximo de 255 caracteres de código en el cuadro de texto Código Postscript. Es posible escribir el código directamente o pegarlo de otra fuente.
Separe los comandos con un espacio y permita que se ajusten automáticamente.
- 3 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar el trazo.



Panel Objeto y trazo aleatorio PostScript aplicado a la línea central

Aplicación de atributos a los rellenos

Es posible aplicar ocho estilos diferentes de relleno a los objetos: Básico, Personalizado, Degradado, Lente, Patrón, PostScript, Textura y Mosaico.

Un relleno queda definido por los límites de un trazado. Si el trazado es abierto, el relleno está incluido en los límites dibujados por una línea imaginaria entre los puntos de inicio y fin.

Utilice el panel Objeto para aplicar atributos de relleno a rellenos seleccionados o configure los atributos de relleno predeterminados para los objetos nuevos del documento activo.

Para más información sobre la aplicación de colores a rellenos, consulte “Aplicación de color a objetos” en la página 145.

Nota: Los resultados visualizados en pantalla o impresos dependerán de la complejidad del relleno y del dispositivo de salida que utilice. Para más información, consulte el Capítulo 14, “Impresión,” en la página 375.

Utilización de los atributos de relleno básicos

Un atributo de relleno básico crea un relleno de color sólido.

Para aplicar un atributo básico a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Básico en el menú emergente de tipo de relleno.
- 2 Para elegir un color para el relleno, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione un color en el menú emergente de colores.
 - Arrastre una muestra de color desde el panel Muestras hasta el relleno en el panel Objeto.
 - Utilice la herramienta Cuentagotas para arrastrar una muestra de color hasta el cuadro de color que se encuentra junto al menú emergente de colores.

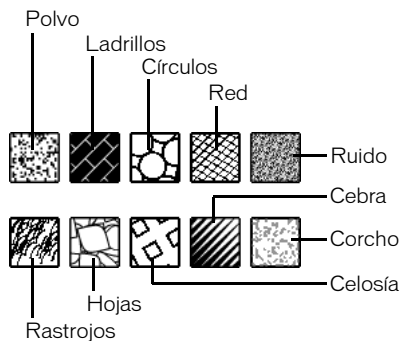
Nota: Para más información sobre la opción Sobreimpresión, consulte el Capítulo 14, “Impresión,” en la página 375.

Utilización de los atributos de relleno personalizados

Es posible elegir relleno Personalizado para aplicar un patrón PostScript preestablecido y repetitivo a un objeto. Se puede editar todos los rellenos personalizados, excepto el tipo Polvo.

Los atributos de relleno personalizados PostScript no aparecen en pantalla, aparecen al imprimirlos en una impresora PostScript.

Los rellenos personalizados opacos son: Polvo, Ruido, Ladrillos y Cebra. Los objetos situados detrás del relleno no estarán visibles en la impresión. Los rellenos personalizados transparentes son: Círculos, Red, Rastrojos, Hojas, Celosía y Corcho.



Rellenos personalizados

Es posible editar rellenos personalizados cambiando su espaciado, ángulo, grosor y otros atributos. También se puede cambiar el color de los rellenos Ladrillos, Círculos, Red y Celosía. Los rellenos personalizados se imprimen con un solo tamaño en dispositivos de salida PostScript y no cambian su tamaño a escala con respecto a los objetos que rellenan.

Para aplicar un atributo de relleno personalizado a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Personalizado en el menú emergente de tipo de relleno.
- 2 Seleccione uno de los siguientes patrones en el menú emergente de relleno y especifique sus opciones:

Polvo aplica un relleno opaco en blanco y negro. No dispone de opciones.

Ladrillos simula un relleno de ladrillos. Especifique un color Mortero utilizando el cuadro de color, los valores de grosor y altura de ladrillos en la unidad de medida del documento y un ángulo para girar el relleno en el sentido de las agujas de reloj (valor positivo) o en sentido contrario a las agujas del reloj (valor negativo).

Círculos permite aplicar un relleno de círculos. Especifique un radio para cambiar el tamaño de los círculos y configurar el espaciado entre círculos medido de un punto radial a otro punto radial. Para impedir que se generen círculos superpuestos, configure el espaciado con una medida superior al doble de la dimensión del radio. Introduzca un ángulo para girar el relleno en el sentido de las agujas del reloj (valor positivo) o en sentido contrario a las agujas del reloj (valor negativo).

Red permite dibujar líneas para simular una red. Especifique un color. Introduzca los valores Ángulo 1 y Ángulo 2 para girar el primer y segundo grupo de líneas paralelas en el sentido de las agujas del reloj (valor positivo) o en sentido contrario a las agujas del reloj (valor negativo). Especifique el espaciado entre líneas de red y su grosor.

Ruido aplica un valor porcentual de Blanco comprendido entre 0% (negro) y 100% (blanco). Los valores superiores de Blanco dan como resultado un relleno con más ruido.

Rastrojos y Hojas aplican un relleno de patrón de rastrojo u hoja. Especifique entre 1 y 32.000 briznas de rastrojos u hojas.

Celosía aplica un relleno de cuadrados. Configure Longitud para cambiar el tamaño de los cuadrados del relleno. Configure el espaciado entre cuadrados medido de centro a centro. Para impedir que se generen cuadrados superpuestos, configure Espaciado con un valor superior a la longitud del lado. Introduzca un ángulo para girar el relleno en el sentido de las agujas del reloj (valor positivo) o en sentido contrario a las agujas del reloj (valor negativo), y un grosor de trazo.

Cebra aplica un patrón de rayas. Especifique un color y color de relleno de fondo utilizando los cuadros de color. Configure el número de rayas, entre 1 y 700, para cambiar la densidad del relleno. Introduzca un valor de ángulo para girar el relleno en el sentido de las agujas del reloj (valor positivo) o en sentido contrario a las agujas del reloj (valor negativo).

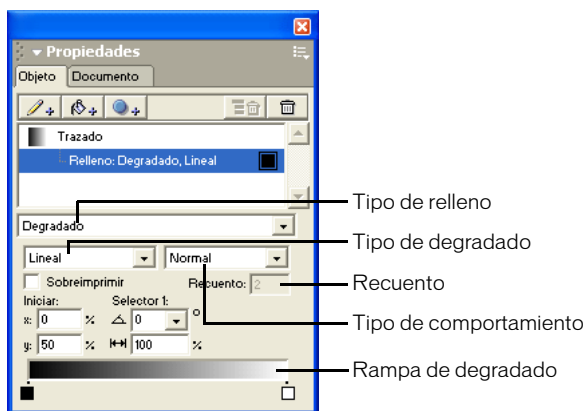
Corcho aplica un valor porcentual de gris comprendido entre 0% (negro) y 100% (blanco).

Utilización de los atributos de relleno degradado

Los degradados aplican color en suaves transiciones de un color a otro. Puede especificar dos o más colores para definir una rampa de degradado. En cada uno de los seis tipos de degradados, el degradado comienza en el punto inicial y se extiende por uno o varios selectores de degradados. Puede arrastrar el punto inicial y los selectores para cambiar la ubicación, longitud y ángulo de los degradados. Los atributos de degradado aparecen en el panel Objeto cuando se selecciona un relleno degradado.

Los comportamientos de degradado determinan cómo se rellena un objeto. En el comportamiento Normal, la posición de los puntos finales determina la longitud del degradado. En el comportamiento Repetir, el degradado se repite un número de veces específico. Con el comportamiento Reflejar, los colores pasan de un extremo de la rampa de degradado y vuelven, realizando una transición para cada valor de Recuento. En el comportamiento Tamaño automático, la longitud del degradado es la anchura y altura exactas del objeto.

Nota: Cuando se selecciona Tamaño automático, los selectores de punto final de degradado no aparecen para el objeto seleccionado. En el caso de los degradados lineales y logarítmicos, no aparecen los selectores del punto inicial ni del punto final. Utilice el panel Objeto para ajustar los atributos de degradado al seleccionar Tamaño automático.



Nota: Al cambiar el relleno de degradado a básico, el objeto se rellena con el color mostrado en el cuadro de color de la izquierda.

Es posible configurar preferencias para controlar el número de colores mostrados con rellenos degradados a fin de agilizar la visualización en la pantalla.

Para configurar preferencias de visualización de rellenos degradados:

- 1 Compruebe las preferencias de la actualización de pantalla realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Redibujar.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Redibujar.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione la opción Visualización óptima (aunque más lenta) que permite visualizar todos los colores posibles de rellenos degradados.
 - Cancele la selección de la opción Visualización óptima (aunque más lenta) para limitar el número de colores mostrados y agilizar la visualización del documento.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para aplicar un relleno degradado a un objeto seleccionado arrastrando una muestra de color, realice uno de los siguientes pasos:

- Para aplicar un color como relleno degradado lineal, mantenga presionada la tecla Control mientras arrastra una muestra de color hasta un objeto. El punto en el que suelte el color determina el ángulo del degradado.
- Para aplicar un color como relleno degradado radial, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra una muestra de color sobre un objeto. El punto en el que suelte el color determina el centro del degradado.
- Para aplicar un color como un degradado de contorno, mantenga presionadas las teclas Alt+Control (Windows) o Comando+Opción (Macintosh) mientras arrastra una muestra de color sobre un objeto. El punto en el que suelte el color determina el centro del degradado.

Utilización de los degradados lineales y logarítmicos

Los degradados lineales aplican color con una transición directa y graduada en incrementos regulares. Los degradados logarítmicos aplican color con una transición directa y graduada en bandas cada vez más anchas. Estos dos tipos de degradados tienen dos selectores: un punto inicial y uno final.



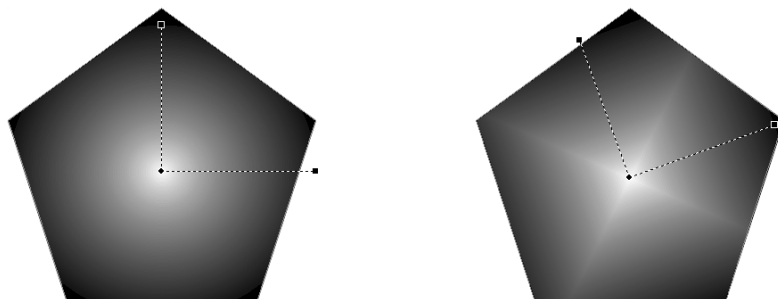
Degradado lineal (superior) y degradado logarítmico (inferior)

Para aplicar un degradado lineal o logarítmico a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Degradado en el menú emergente de tipo de relleno.
- 2 Seleccione Lineal o Logarítmico en el menú emergente de tipo de degradado.
- 3 Haga clic en la muestra de color de cualquier extremo de la rampa de colores y elija un color en el menú emergente de colores. La muestra izquierda define el color del punto inicial y la muestra derecha define el color del punto final.
- 4 Para ajustar el degradado, realice uno de los siguientes pasos:
 - Para volver a colocar el degradado, arrastre el punto inicial.
 - Para ajustar la longitud o el ángulo del degradado, arrastre el punto final.
 - Para añadir un color, arrastre una muestra de color hasta cualquier posición de la rampa de colores.
 - Para volver a colocar un color en el degradado, arrastre su muestra hasta una nueva posición. Si arrastra una muestra del extremo, una nueva aparecerá en su lugar.
 - Para copiar un color existente de la rampa en una nueva ubicación, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) y arrástrelo.
 - Para eliminar un color de la rampa de colores, arrastre su muestra fuera de la rampa.

Utilización de degradados radiales o rectangulares

Los degradados radiales aplican color en incrementos concéntricos elípticos, independientemente de la forma del relleno. Los degradados rectangulares aplican color en incrementos concéntricos rectangulares, independientemente de la forma del relleno. Estos dos tipos de degradados tienen tres selectores: un punto inicial y dos finales.



Para aplicar un degradado radial o rectangular a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

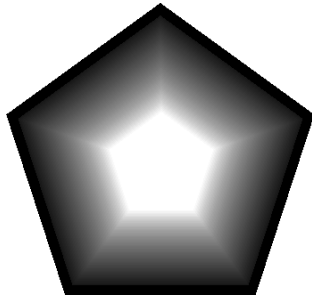
- 1 Seleccione Degradado en el menú emergente de tipo de relleno.
- 2 Seleccione Radial o Rectángulo en el menú emergente de tipo de degradado.
- 3 Haga clic en la muestra de color de cualquier extremo de la rampa de colores y elija un color en el menú emergente de colores. La muestra izquierda define el color del punto inicial y la muestra derecha define el color del punto o puntos finales.
- 4 Para ajustar el degradado, realice uno de los siguientes pasos:
 - Para volver a colocar el degradado, arrastre el punto inicial.

Nota: Para definir simultáneamente la posición y el color del centro del relleno radial, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra una muestra de color hasta el objeto.

- Para ajustar la anchura, altura o ángulo del degradado, arrastre el punto o puntos finales.
- Para añadir un color, arrastre una muestra de color hasta la rampa de colores.
- Para volver a colocar un color en el degradado, arrastre su muestra hasta una nueva posición. Si arrastra una muestra del extremo, una nueva aparecerá en su lugar.
- Para copiar un color existente de la rampa en una nueva ubicación, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) y arrástrelo.
- Para eliminar un color de la rampa de colores, arrastre su muestra fuera de la rampa.

Utilización de degradados de contorno

Los degradados de contorno aplican color en función de la forma del relleno. Este tipo de degradado tiene dos selectores: un punto inicial y uno final.



Para aplicar un degradado de contorno a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

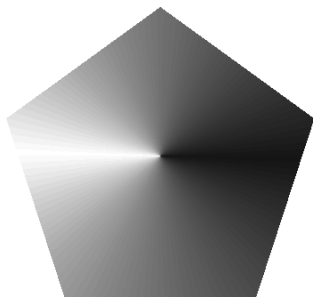
- 1 Seleccione Degradado en el menú emergente de tipo de relleno.
- 2 Seleccione Contorno en el menú emergente de tipo de degradado.
- 3 Haga clic en la muestra de color de cualquier extremo de la rampa de degradado y elija un color en el menú emergente de colores. La muestra izquierda define el color del punto inicial y la muestra derecha define el color del punto final.



- 4 Para ajustar el degradado, realice uno de los siguientes pasos:
 - Para volver a colocar el degradado, arrastre el punto inicial.
 - Para ajustar la longitud del degradado, arrastre el punto final.
 - Para añadir un color, arrastre una muestra de color hasta la rampa de colores.
 - Para volver a colocar un color en el degradado, arrastre su muestra hasta una nueva posición. Si arrastra una muestra del extremo, una nueva aparecerá en su lugar.
 - Para copiar un color existente de la rampa en una nueva ubicación, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) y arrástrelo.
 - Para eliminar un color de la rampa de colores, arrastre su muestra fuera de la rampa.

Utilización de degradados cónicos

Los degradados cónicos aplican color siguiendo un barrido graduado de 360 grados. Los degradados cónicos tienen dos selectores: un punto central y un punto de ángulo.



Para aplicar un degradado cónico a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Degradado en el menú emergente de tipo de relleno.
- 2 Seleccione Cono en el menú emergente de tipo de degradado.
- 3 Haga clic en la muestra de color de cualquier extremo de la rampa de degradado y elija un color en el menú emergente de colores. La muestra izquierda define el color del punto inicial y la muestra derecha define el color del punto final.



- 4 Para ajustar el degradado, realice uno de los siguientes pasos:
 - Para volver a colocar el degradado, arrastre el punto inicial.
 - Para ajustar el ángulo inicial del degradado, arrastre el punto final.
 - Para añadir un color, arrastre una muestra de color hasta la rampa de colores.
 - Para volver a colocar un color en el degradado, arrastre su muestra hasta una nueva posición. Si arrastra una muestra del extremo, aparecerá una nueva en su lugar.
 - Para copiar un color existente de la rampa en una nueva ubicación, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) y arrástrelo.
 - Para eliminar un color de la rampa de colores, arrastre su muestra fuera de la rampa.

Utilización de los atributos de relleno de lente

Un atributo de relleno de lente transforma un relleno en una de las seis lentes de efectos especiales que modifican el aspecto de los objetos situados debajo de la lente al invertir los colores o cambiar la transparencia, color, luminosidad, opacidad o aumento del objeto.

Nota: El uso repetido de rellenos de lente, sobre todo de unas lentes sobre otras, puede añadir un gran número de objetos al documento, aumentar el tamaño de archivo y causar problemas de impresión.

No es posible aplicar un relleno de lente a archivos EPS, trazados de recorte ni texto, a menos que el texto se haya convertido en trazados. Un objeto con relleno de lente puede pegarse dentro de otro objeto.

Para aplicar un atributo de relleno de lente a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Lente en el menú emergente de tipo de relleno.
- 2 Elija un relleno de lente:

Transparencia permite que los objetos aparezcan parcial o totalmente transparentes.

Aumentar y reducir amplía los objetos situados debajo de las lentes.

Invertir invierte los colores en sus colores CMAN complementarios (sus opuestos en una rueda de colores) para obtener un efecto de negativo.



Lente Invertir

Aclarar aclara los colores de los objetos situados debajo de la lente.

Oscurecer oscurece los colores de los objetos situados debajo de la lente.

Monocromo muestra los colores de los objetos situados debajo como matices monocromos del color seleccionado. La cantidad de luminosidad del color original determina el valor del matiz.



Lente Monocromo

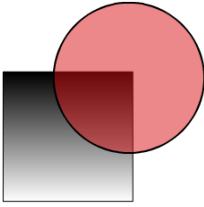
Las opciones de relleno de lente varían en función del tipo de lente.

- 3 Para las lentes Transparencia y Monocromo, elija un color utilizando el cuadro de color o el menú emergente (consulte el Capítulo 5, “Operaciones con color,” en la página 145).

Los colores de tintas planas situados debajo de la lente se convierten en colores cuatricromáticos para impresión. Utilice la herramienta Cuentagotas para capturar nuevos colores creados con un efecto de relleno de lente.

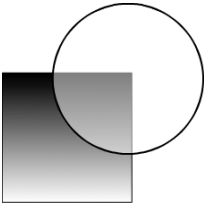
- 4 Para una lente Aumentar y reducir, introduzca un valor comprendido entre 1 y 20 o arrastre el deslizador a fin de configurar la cantidad de aumento que experimentarán los objetos situados debajo de la lente.

- 5 Para las lentes Transparencia, Aclarar y Oscurecer, ajuste el efecto introduciendo un valor o arrastrando el deslizador como se indica:
- Para el relleno Transparencia, los valores están comprendidos entre 0 (completamente transparente) y 100 (completamente opaco).



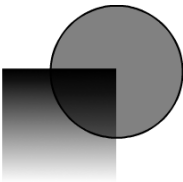
Relleno Transparencia aplicado a un círculo

- Para un relleno Aclarar, el valor 0 no tiene ningún efecto y el valor 100 rellena el trazado de la lente de color completamente blanco.



Relleno Aclarar que simula un rayo de luz

- Para un relleno Oscurecer, el valor 0 no surte efecto y el valor 100 rellena el trazado de la lente de color completamente negro.



Relleno Oscurecer

- 6 Seleccione Punto de centrado para mostrar un selector en el centro de una lente seleccionada. Para cambiar la posición del punto central y colocarlo en cualquier punto de un documento, arrastre el punto central con la herramienta Puntero. Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en el punto central para devolverlo al centro de la lente. El punto central desaparece al cancelar la selección del objeto.

- 7 Seleccione Sólo objetos para aplicar el efecto de lente a los objetos (no a áreas vacías) situados debajo de la lente.



Relleno Invertir con la opción Sólo objetos seleccionada (izquierda) y no seleccionada (derecha)

- 8 Seleccione Instantánea para capturar el contenido actual de la lente, de forma que sea posible desplazar la lente a cualquier punto del documento sin necesidad de cambiar su contenido.



Relleno Aumentar y reducir a 3x con la opción Instantánea seleccionada para conservar el contenido del relleno

Nota: Al elegir un nuevo tipo de lente, la selección de las opciones Punto de centrado, Sólo objetos e Instantánea se cancelan automáticamente.

Utilización de los atributos de relleno de patrón

Es posible elegir entre 64 atributos de rellenos de patrón predefinidos. También se puede editar cada patrón. El panel Objeto muestra una versión editable del patrón en la parte inferior izquierda y una previsualización en la parte derecha que se actualiza a medida que se edita el patrón. Los rellenos de patrón se imprimen con un solo tamaño en dispositivos de salida PostScript y no cambian su tamaño a escala con respecto a los objetos que rellenan.

Nota: Los atributos de trazo de patrón se imprimen en función de la resolución de la impresora, aparecen mejor cuando se imprimen a 300 ppp o menos.

Para ver un ejemplo de los patrones disponibles, consulte “Para aplicar un atributo de trazo personalizado a un trazo seleccionado en el panel Objeto:” en la página 173.

Para aplicar un atributo de relleno de patrón a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Patrón en el menú emergente de tipo de relleno.
- 2 Seleccione un color para el relleno.
- 3 Haga clic en un patrón en la esquina inferior derecha del panel. Utilice el deslizador para desplazarse por los patrones disponibles.

Para modificar un relleno de patrón en el panel Objeto:

- 1 Seleccione un patrón utilizando el deslizador de la parte inferior del panel para desplazarse por los patrones disponibles.

El patrón seleccionado aparece en los paneles de previsualización.

- 2 Haga clic en cada uno de los píxeles de la previsualización situada a la izquierda. Al hacer clic en un píxel, el color cambia entre negro (opaco, en el color seleccionado) y blanco (transparente).
- 3 Seleccione Borrar para eliminar un patrón del panel de previsualización.
- 4 Haga clic en Invertir para invertir el color de los píxeles: de color a blanco o de blanco a color.

Utilización de los atributos de relleno PostScript

PostScript aplica un relleno con un patrón y forma únicos creados en el cuadro de texto de entrada de código PostScript. FreeHand envía el código PostScript al intérprete de PostScript del procesador RIP (Raster Image Processor) de la impresora. Si el código no es correcto, recibirá un mensaje de error de PostScript al imprimir.

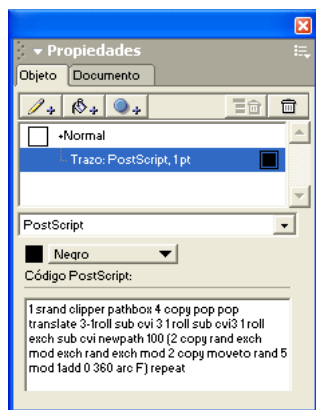
Los rellenos PostScript no aparecen en pantalla, aparecen al imprimirlos en una impresora PostScript.

Nota: La programación de PostScript no se describe en este documento. Para más información, consulte un manual sobre el lenguaje PostScript.

Para aplicar un atributo de relleno PostScript a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

- 1 En el panel Objeto, seleccione PostScript en el menú emergente de tipo de relleno.
- 2 Introduzca un máximo de 255 caracteres de código en el cuadro de texto Código Postscript. Es posible escribir el código directamente o pegarlo de otra fuente.

Separe los comandos con un espacio y permita que se ajusten automáticamente.

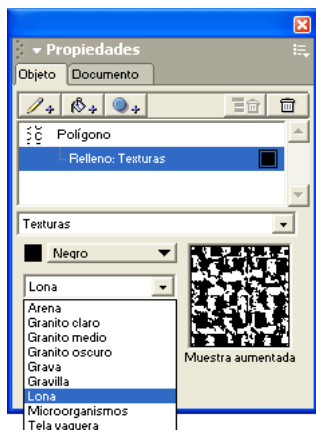


Panel Objeto con código de relleno PostScript

- 3 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar el relleno.

Utilización de los atributos de relleno con textura

FreeHand incluye varios atributos de relleno con textura. Estos atributos no se pueden modificar.



Atributos de relleno con textura

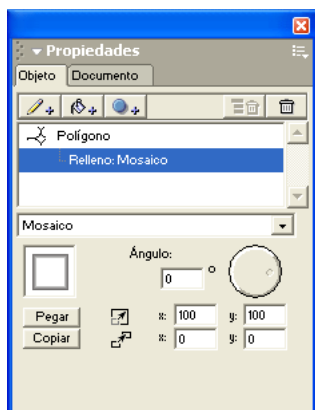
Los rellenos con textura de FreeHand son texturas Postscript que no aparecen en pantalla, pero sí aparecen si se imprimen en una impresora PostScript. Los rellenos con textura se imprimen con un solo tamaño en dispositivos de salida PostScript y no cambian su tamaño a escala con respecto a los objetos que rellenan.

Para aplicar un atributo de relleno con textura a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Texturas en el menú emergente de tipo de relleno.
- 2 Seleccione una textura en el menú emergente de texturas.
- 3 Seleccione un color en el menú emergente de colores.

Utilización de los atributos de relleno de mosaico

Los atributos de relleno de mosaico son patrones basados en la repetición de un objeto o mosaico creado a partir de gráficos o texto pegado en el panel Objeto. No es posible crear un relleno de mosaico a partir de una imagen EPS, una imagen de mapa de bits, otro relleno de mosaico o un objeto con relleno de lente.



Para crear y aplicar un relleno de mosaico a un relleno seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Copie los gráficos o el texto que desee utilizar como mosaico.
- 2 Seleccione el objeto que desee rellenar.
- 3 En el panel Objeto, realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione el relleno al que desee añadir un atributo de relleno de mosaico.
 - Haga clic en el botón Añadir relleno.
- 4 Seleccione Mosaico en el menú emergente de tipo de relleno.
- 5 Haga clic en Pegar para pegar el mosaico en la ventana de previsualización.
- 6 En Ángulo, introduzca un valor o arrastre la rueda para definir la orientación del mosaico.
- 7 En los cuadros de texto de escala, introduzca valores porcentuales X e Y para cambiar el tamaño del mosaico.
- 8 En los cuadros de texto de desplazamiento, introduzca los valores para desplazar la posición del mosaico dentro del objeto al que se está aplicando relleno:
 - Los valores X positivos desplazan el relleno a la derecha y los valores negativos, a la izquierda.
 - Los valores Y positivos desplazan el relleno hacia arriba y los valores negativos, hacia abajo.

Para copiar un atributo de mosaico de un relleno seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione el relleno que contiene el atributo de mosaico que desee copiar.
- 2 En el panel Objeto, el mosaico aparece en la ventana de previsualización. Haga clic en Copiar para copiar el objeto de mosaico en el Portapapeles.

Ahora podrá copiar el objeto de mosaico en el documento o utilizarlo para crear un relleno de mosaico para otro objeto.

Para desplazar la posición de un atributo de relleno de mosaico dentro de un relleno seleccionado:

- 1** Seleccione Ventana > Transformar para ver el panel Transformar y cancele la selección de la opción Rellenos.
- 2** Arrastre el objeto con la herramienta Puntero. El objeto se desplaza, pero el relleno de mosaico permanece en su posición.
- 3** En el panel Transformar, seleccione Rellenos. Al desplazar un objeto, el relleno de mosaico se desplazará con el objeto.

CAPÍTULO 7

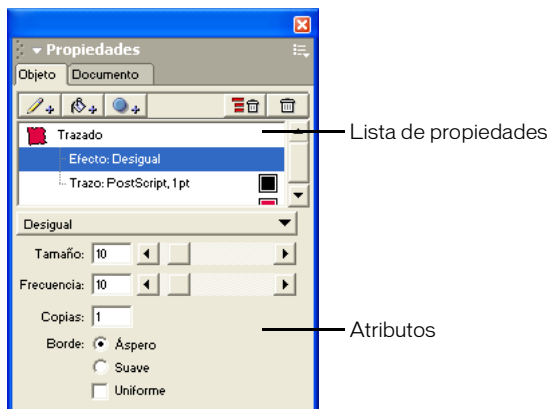
Efectos especiales

Existen dos métodos para crear fácilmente efectos especiales en Macromedia FreeHand MX. Los efectos especiales automáticos, disponibles en el panel Objeto, cambian el aspecto de un objeto sin alterar el propio objeto. Otros comandos y herramientas de FreeHand permiten crear efectos especiales mediante manipulaciones que cambian sus trazados, rellenos u otras propiedades.

Adición de efectos especiales automáticos a objetos

Los objetos de FreeHand MX pueden tener varias propiedades, como trazos, rellenos y efectos especiales automáticos. (Para más información sobre los trazos y rellenos, consulte Capítulo 6, “Utilización de trazos y rellenos,” en la página 163). Los efectos automáticos son propiedades de un objeto y sólo afectan al aspecto del objeto en el que se aplican. Por ejemplo, las herramientas de transformación pueden modificar la anchura o la altura real de un objeto, sin embargo, el efecto Transformar puede hacer que un objeto parezca ser más ancho o alto de lo que realmente es.

Utilice el panel Objeto para añadir propiedades a los objetos y para modificar los atributos de las propiedades que añada. La porción superior del panel Objeto muestra una lista de propiedades para la selección actual en la ventana del documento. La porción inferior del panel Objeto muestra los atributos para la selección actual en la lista Propiedades.



La lista de propiedades es una lista jerárquica y el orden de estas propiedades afecta al aspecto del objeto. Puede cambiar el aspecto de un objeto arrastrando y reorganizando los elementos de la lista.

Para añadir un efecto especial a un objeto, relleno o trazo:

- Seleccione el objeto en la ventana del documento o seleccione el relleno o trazo en la lista de propiedades del panel Objeto.



- Haga clic en el botón Añadir efecto del panel Objeto y seleccione el efecto que desee en el menú emergente.

Para eliminar un efecto especial de un objeto seleccionado:

- 1 Seleccione el efecto especial en el panel Objeto.



- 2 Haga clic en el botón Eliminar elemento del panel Objeto.

Para desplazar un efecto especial hacia arriba o abajo en la lista jerárquica de propiedades de un objeto:

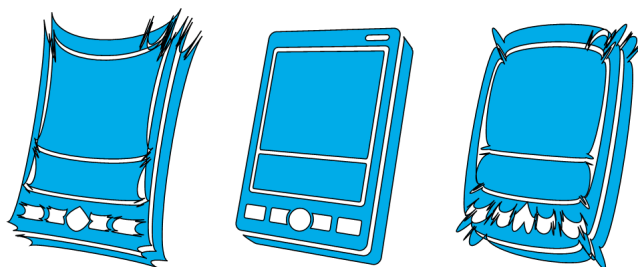
Arrastre el efecto especial hacia arriba o hacia abajo en la lista de propiedades del panel Objeto.

Aplicación de efectos automáticos de vector

Los efectos automáticos de vectores funcionan de forma similar al resto de las funciones de manipulación de FreeHand, excepto que actúan como propiedades del objeto en el que se aplican y no modifican al propio objeto. Al igual que los objetos a los que afectan, los efectos automáticos de vector producen gráficos de vectores. Por lo tanto, los efectos de vector son independientes de la resolución de la pantalla o de la impresora y se escalan suavemente a cualquier tamaño.

Utilización de un atributo de efecto Curvar

El efecto Curvar distorsiona una forma al tirar de los puntos de su perímetro hacia un punto central o lejos de él. Puede ajustar la cantidad de distorsión y mover el punto central para alterar el aspecto del efecto.



Efectos Curvar positivo (izquierda) y negativo (derecha)

Para aplicar un atributo Curvar a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Curvar en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 Modifique los atributos del efecto:
 - En Tamaño, introduzca un valor para determinar la distancia desde el punto central que se desplazarán los puntos de la forma. Un valor negativo desplaza los puntos hacia el centro. Un valor positivo desplaza los puntos hacia fuera del centro.
 - Modifique las coordenadas x e y o arrastre el punto central para cambiar su posición.

Utilización de un atributo de efecto Dúo

El efecto Dúo crea una o varias clonaciones de una forma y las combina la original para una única forma compleja. Puede definir el número de clonaciones que se crearán y determinar si las clonaciones se van a girar o reflejar a partir de la forma original. También es posible definir el punto central alrededor del cual se giran o reflejan las clonaciones.



Efecto Reflejar (izquierda), objeto original (centro) y efecto Girar (derecha)

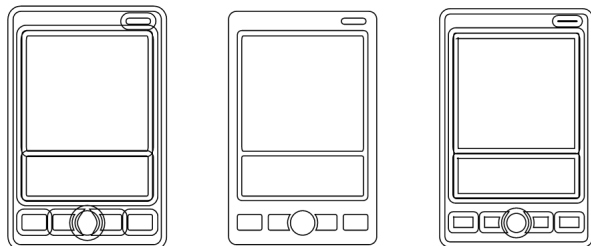
Para aplicar un atributo Dúo a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1** Seleccione Dúo en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2** Modifique los atributos del efecto:
 - Seleccione Reflejar para crear una única imagen reflejada del original.
 - Seleccione Girar para crear duplicados girados alrededor de un punto central.
 - Arrastre el punto central o modifique las coordenadas x e y para cambiar el ángulo y la orientación de las formas clonadas.
 - En Copias, introduzca un valor para definir el número de clonaciones que se girarán.
 - Seleccione Unido para conectar automáticamente la forma original con sus clonaciones.
 - Seleccione Cerrado para cerrar las formas clonadas (si no se ha seleccionado Unido) o todo el nuevo trazado (si se ha seleccionado Unido).
 - Seleccione Relleno par/impar para que las áreas de un relleno que se superponen alternen entre relleno y transparente.

Utilización del atributo de efecto Expandir trazado

El efecto Expandir trazado amplía un trazado y crea un contorno con la forma resultante. Por ejemplo, un trazado sencillo con sólo dos puntos se convertirá en un trazado rectangular cerrado después de ampliarlo. La expansión de un trazado permite añadir rellenos dentro de un trazado.

Nota: El efecto Expandir trazado sólo cambia el aspecto del trazado, contrariamente al funcionamiento del Xtra Ampliar trazo que sí modifica el propio trazado.



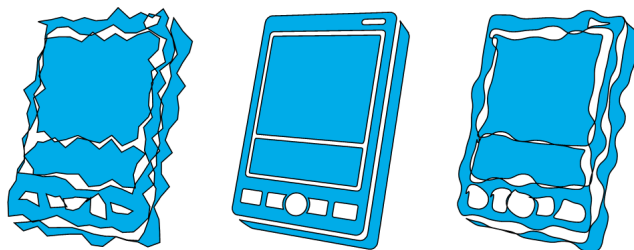
Trazado expandido sólo hacia el interior (izquierda) y en ambas direcciones (derecha)

Para aplicar un atributo Expandir trazado a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Expandir trazado en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 Modifique los atributos del efecto:
 - En Dirección, seleccione un valor para ampliar el trazado sólo hacia el interior, sólo el exterior o en ambas direcciones.
 - En Anchura, introduzca un valor comprendido entre 0 y 50 puntos.
 - En Extremo, defina el estilo de los extremos de un trazado abierto: Seco, que se alinea con el extremo del trazado; Redondo o Cuadrado, que se extiende más allá del trazado una distancia igual a la mitad del grosor del trazo.
 - En Punto de unión, seleccione una opción que defina cómo se unen dos segmentos de trazado: Esquina, Redondeado y Biselado Para cambiar los vértices de un trazado abierto o cerrado, elija un trazado y otra opción de unión.
 - Introduzca un ángulo mínimo comprendido entre 1 y 57 para evitar el biselado de una unión angular.

Utilización de un atributo de efecto Desigual

El efecto Desigual añade nuevos puntos para alterar una forma, de modo que aparezca dentada o suavizada.



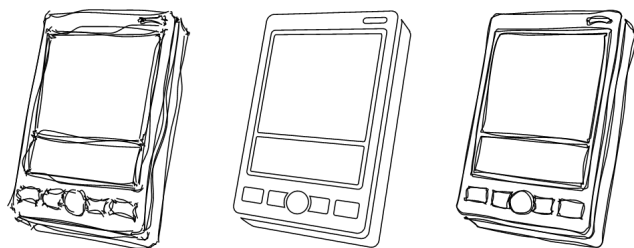
Efecto Desigual con un aspecto dentado (izquierda) y suavizado (derecha)

Para aplicar un atributo Desigual a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Desigual en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 Modifique los atributos del efecto:
 - En Tamaño, introduzca un valor que determine la distancia máxima a la que los puntos añadidos pueden estar de la forma original.
 - En Frecuencia, introduzca un valor para determinar cómo se añaden muchos puntos nuevos.
 - En Copias, introduzca un valor para determinar cómo se añaden muchas copias nuevas de la forma original.
 - Seleccione Áspero para proporcionar un aspecto dentado.
 - Seleccione Suave para proporcionar un aspecto suavizado.
 - Seleccione Uniforme para crear un efecto Desigual uniforme en lugar de aleatorio.

Utilización de un atributo de efecto Esbozo

El atributo Esbozo simula el aspecto de un dibujo esbozado introduciendo imperfecciones aleatorias en una forma. Es posible controlar la cantidad de aleatoriedad, el número de trazos de esbozo que se utilizarán en la simulación del aspecto del esbozo y si se conectan o no los trazos añadidos.



Efecto Esbozo con trazos abiertos (izquierda) y cerrados (derecha)

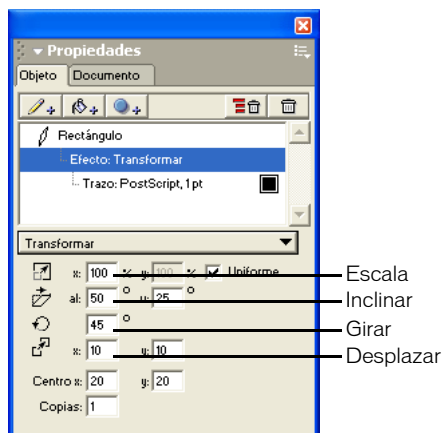
Para aplicar un atributo Esbozo a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Esbozo en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 Modifique los atributos del efecto:
 - En Cantidad, introduzca un valor para determinar la cantidad de imperfección que se aplicará. Los números grandes producen una mayor variación de la forma original.
 - En Copias, escriba el número de trazos que se aplicarán.
 - Seleccione Cerrado para conectar los extremos de los trazos simulados.

Utilización de un atributo de efecto Transformar

El efecto Transformar realiza las misma operaciones que las herramientas de transformación, pero funciona como un atributo de un objeto o sus propiedades.

Nota: El efecto Transformar sólo cambia el aspecto del objeto, contrariamente a las herramientas de transformación que alteran el propio trazado. Para más información sobre las herramientas de transformación, consulte "Utilización de las herramientas de transformación" en la página 134.



Para aplicar un atributo Transformar a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Transformar en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 Modifique los atributos del efecto:
 - En las opciones de Escala, introduzca porcentajes de la escala. Seleccione Uniforme para cambiar el tamaño proporcionalmente.
 - En las opciones de Inclinación horizontal y vertical, introduzca valores positivos para inclinar hacia arriba o la derecha, respectivamente, introduzca valores negativos para inclinar hacia abajo o la izquierda.
 - En Girar, introduzca un número positivo para girar hacia la izquierda alrededor del punto central. Si introduce un número negativo se girará hacia la derecha alrededor del punto central.
 - En Desplazar puede especificar valores para los ejes X e Y, los valores positivos mueven hacia la derecha y arriba, los valores negativos mueven hacia la izquierda y abajo, respectivamente.

- En los ejes X e Y de Centro puede especificar valores positivos para mover el punto central hacia la derecha y arriba, y valores negativos para moverlo hacia la izquierda y abajo, respectivamente.
- Introduzca un valor en el cuadro de texto Copias. El valor 1 sólo transforma la selección original. Los valores superiores crean el número especificado de copias, cada una de las cuales se ve afectada progresivamente por las otras opciones de transformación.

Aplicación de efectos automáticos ráster

Los efectos “ráster” automáticos funcionan de forma similar a los que están presentes en las aplicaciones de edición de fotografías como Macromedia Fireworks. Estos efectos actúan como propiedades del objeto en el que se aplican y no modifican al propio objeto. A diferencia de los objetos a los que afectan, los efectos automáticos ráster producen gráficos ráster o de mapa de bits. Por tanto, estos efectos tendrán un aspecto óptimo cuando se representen con la resolución correcta para el monitor o el dispositivo de salida final.

Nota: Si utiliza efectos ráster con tintas planas, los colores se convertirán en RVA para la pantalla y se convertirán en colores CMAN para la impresión. Los rellenos PostScript no se imprimen cuando se combinan con efectos ráster.

Para definir la resolución de los efectos ráster en un documento:

- 1 Seleccione Archivo > Configuración de documento > Configuración de los efectos ráster.
- 2 Introduzca un valor en Resolución que se corresponda con la resolución del dispositivo de salida o de visualización que utilizará como destino del dibujo.

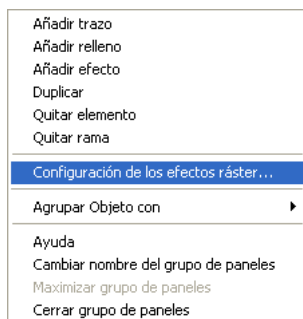
Nota: Para acelerar la representación de los efectos ráster cuando cree ilustraciones destinadas a dispositivos de alta resolución, defina la resolución con un valor bajo y cambie el ajuste con la resolución del dispositivo de salida al completar el dibujo.

- 3 Seleccione Representación CMAN óptima para representar estos efectos sin utilizar la configuración actual de la administración de color.

Nota: Utilice la opción Representación CMAN óptima sólo cuando *todos* los colores del documento sean CMAN.

Para definir la resolución de los efectos ráster en un objeto:

- 1 Seleccione el objeto en el área de dibujo.
- 2 Si es necesario, seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto.
- 3 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Objeto y seleccione Resolución de los efectos ráster.



- 4 Cancele la selección de la opción Utilizar la resolución de los efectos ráster del documento.
- 5 Introduzca un valor en Resolución que se corresponda con la resolución del dispositivo de salida o de visualización que utilizará como destino del dibujo.

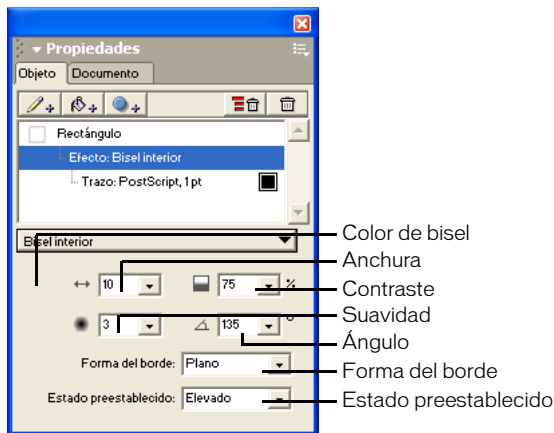
Utilización de los atributos de efecto Bisel y Relieve

La aplicación de un borde biselado produce un aspecto elevado. Es posible crear un bisel interior o uno exterior. Puede utilizar efectos de relieve para que una imagen, objeto o texto parezca hundirse o elevarse del lienzo.



Bisel interior (izquierda), objeto original (centro) y Relieve elevado (derecha)

Utilice el panel Objeto para ajustar el aspecto de los efectos de biselado o de relieve.



Para aplicar un atributo de bisel a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Bisel y Relieve > Bisel exterior en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 Modifique los atributos del efecto:
 - En los biseles exteriores, seleccione un color para el bisel en la paleta emergente de colores.
 - En Anchura, introduzca un valor para definir la anchura del bisel.
 - En Contraste, introduzca un valor para definir el brillo y el oscurecimiento de los resaltes y sombras del bisel.
 - En Suavidad, introduzca un valor que afectará a la suavidad del bisel sin afectar a su anchura.

- En Ángulo, introduzca un valor o utilice la rueda para configurar el ángulo de la fuente de luz.
- Seleccione una forma de borde en el menú emergente Forma del borde.
- Seleccione un efecto de resaltado en el menú emergente Estado preestablecido.

Para aplicar un atributo de relieve a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Bisel y Relieve > Relieve hundido o Bisel y Relieve > Relieve elevado en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 Modifique los atributos del efecto:
 - En Anchura, introduzca un valor para definir la profundidad del relieve.
 - En Contraste, introduzca un valor para definir el brillo y el oscurecimiento de los resaltes y sombras del relieve.
 - En Suavidad, introduzca un valor que afectará a la suavidad del relieve sin afectar a su anchura.
 - En Ángulo, introduzca un valor o utilice la rueda para configurar el ángulo de la fuente de luz.

Utilización de un atributo de efecto Desenfocar

Los efectos de desenfoque suavizan los detalles de una imagen. Un desenfoque básico genera un aspecto desenfocado. Un desenfoque gaussiano produce aspecto brumoso, como ver una imagen a través de un cristal semiopaco.



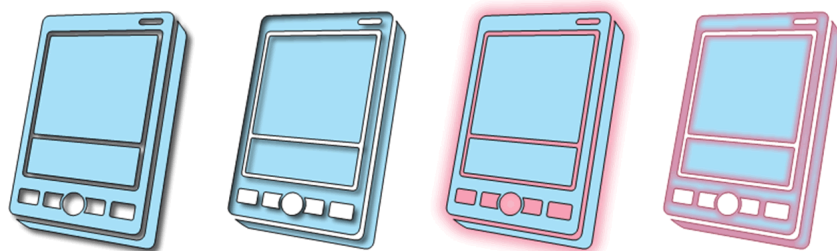
Desenfoque (izquierda), imagen original y desenfoque gaussiano (derecha)

Para aplicar un atributo Desenfocar a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Desenfocar > Básico o Desenfocar > Desenfoque gaussiano en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 En Radio, introduzca un valor para definir la cantidad de desenfoque.

Utilización de los atributos de efecto Sombrear e iluminar

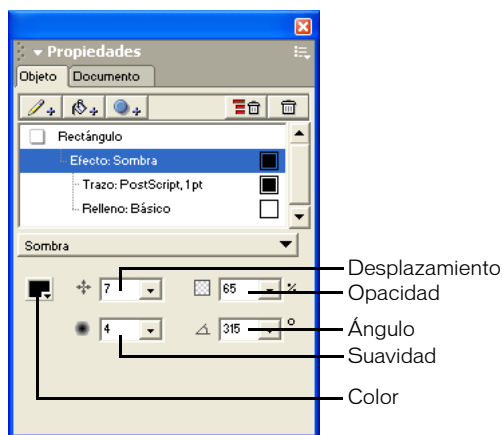
Los efectos de sombra son útiles para simular las sombras generadas que se producirían si la forma fuera un objeto físico que se elevara sobre la superficie de dibujo o si existiera un orificio recortado en la superficie de dibujo. Los efectos de iluminación producen un halo dentro y fuera de la forma.



De izquierda a derecha: Sombra, Sombra interior, Iluminado e Iluminado interior

Para aplicar un atributo de sombra o iluminación a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Sombrear e iluminar > Sombra en el menú emergente de tipo de efecto. Los atributos del efecto aparecen en la parte inferior del panel Objeto.



- 2 Modifique los atributos del efecto:

- Seleccione un color para la sombra o iluminación en la paleta de colores emergente.
- En Desplazamiento, introduzca un valor que determine la distancia a la que aparecerá la sombra o iluminación de la forma original.

Nota: La dirección en que se moverá la sombra viene determinada por la opción Ángulo.

- En Opacidad, introduzca un valor que determine el nivel de transparencia de la sombra o iluminación. Los números pequeños son más transparentes y los grandes son más opacos.
- En Suavidad, introduzca un valor que afectará a la suavidad de la sombra o iluminación sin afectar a su anchura.
- En Ángulo, introduzca un valor o utilice la rueda para configurar el ángulo de la fuente de luz.

Utilización de un atributo de efecto Perfilar

Los efectos de perfilado perfilan una imagen ajustando el contraste de los píxeles adyacentes en la imagen. Un efecto Perfilar básico perfila toda la forma. Un efecto Desperfilar máscara afecta a una imagen ajustando el contraste de los bordes de la imagen.



Efecto Perfilar básico (izquierda), imagen original (centro) y efecto Desperfilar máscara (derecha)

Para aplicar un atributo Perfilar a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1** Seleccione Perfilar > Básico o Perfilar > Desperfilar máscara en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2** Modifique los atributos del efecto:
 - En Cantidad, introduzca un valor para determinar la intensidad del efecto.
 - En Radio del píxel (sólo Desperfilar máscara), introduzca un valor para determinar la distancia entre píxeles que deberá evaluarse en la operación de perfilado. Los valores más altos producen un efecto más acusado.
 - En Umbral (sólo Desperfilar máscara), introduzca un valor para determinar la saturación de los píxeles que se perfilarán. Un valor de 0 perfila todos los píxeles de la imagen y un ajuste de 255 perfila muy pocos píxeles.

Utilización de un atributo de efecto Transparencia

Los efectos de transparencia permiten que un relleno o trazo (o partes de los mismos) aparezca transparente o semiopaco. La transparencia básica permite que toda una forma aparezca con el mismo nivel de transparencia. La transparencia de fundido permite que los bordes de la transparencia se difuminen. La transparencia máscara de degradado define la transparencia mediante cualquiera de los degradados disponibles en FreeHand, en el que el oscurecimiento de los colores en el degradado determina el grado de transparencia. El blanco produce una transparencia al 100% y el negro produce un 100% de opacidad. Cualquier color de la rampa de degradado se convierte en su equivalente en escala de grises.



De izquierda a derecha: Transparencia básica, Transparencia de fundido y Transparencia de máscara de degradado

Para aplicar un atributo Transparencia básica a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Transparencia > Transparencia básica en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 Introduzca un valor para determinar el grado de transparencia. Los valores altos producen un mayor grado de transparencia.

Para aplicar un atributo Transparencia de fundido a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Transparencia > Fundido en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 Modifique los atributos del efecto:
 - En Radio, introduzca un valor para determinar la anchura del perímetro interior de la forma que se fundirá.
 - En Suavidad, introduzca un valor para definir los bordes del fundido sin afectar a su anchura. Los valores altos producen un borde más suave y los bajos producen un efecto más nítido.

Para aplicar un atributo transparencia Máscara de degradado a un efecto seleccionado en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Transparencia > Máscara de degradado en el menú emergente de tipo de efecto.
- 2 Puede modificar los atributos del degradado como si fuera un relleno degradado. Para más información, consulte “Utilización de los atributos de relleno degradado” en la página 178.

Extrusión de objetos

El herramienta Extrusión permite utilizar objetos FreeHand para simular objetos tridimensionales (3D). Un objeto extruido tiene un aspecto 3D aunque puede editar el objeto 2D original utilizado para crear la extrusión.



Para crear una extrusión en un objeto:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Extrusión en su menú emergente.
- 2 Arrastre el objeto que desee manipular para definir su punto de fuga.

Para eliminar una extrusión de un objeto seleccionado:

Seleccione Modificar > Extrusión > Eliminar extrusión.

El objeto vuelve a su estado original.

Para convertir un objeto extruido seleccionado en un grupo de objetos “planos”:

Seleccione Modificar > Extrusión > Liberar extrusión.

Para restablecer un objeto extruido seleccionado a su configuración original:

Seleccione Modificar > Extrusión > Restablecer extrusión.

Para compartir un único punto de fuga entre varios objetos extruidos:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Puntero.
- 2 Seleccione dos o más objetos extruidos:
- 3 Seleccione Modificar > Extrusión > Compartir puntos de fuga.
- 4 Haga clic en cualquier parte del área de dibujo para definir el punto de fuga.

Nota: El punto de fuga de cualquier objeto extruido puede modificarse sin que afecte al resto de los objetos que comparten el punto de fuga.

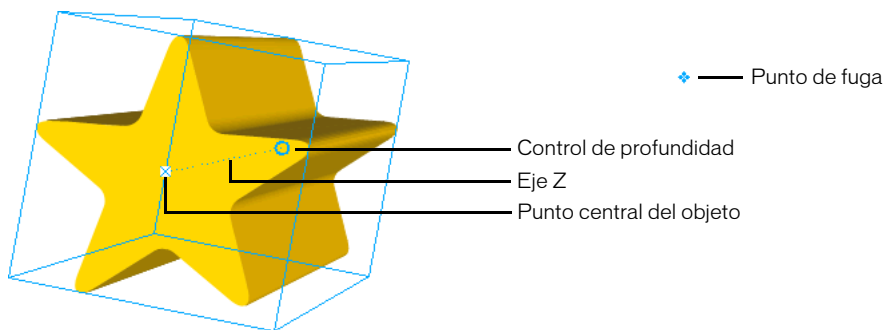
Edición de un objeto extruido en el espacio de trabajo

Para editar los efectos de extrusión de un objeto extruido puede utilizar la herramienta Extrusión. La herramienta Extrusión ofrece dos modos de edición. Un modo permite editar la posición, profundidad y el punto de fuga, de forma similar al proceso realizado para crear un objeto extruido. El modo de rotación de la herramienta Extrusión permite girar el objeto extruido en el espacio 3D. Estos atributos pueden modificarse mediante el panel Objeto.

Nota: También puede manipular un objeto extruido con la herramienta Puntero y técnicas básicas de transformación como la inclinación y el giro aunque, al hacerlo, las propiedades de extrusión se “bloquean” permanentemente. El objeto resultante mantiene las propiedades de extrusión pero éstas ya no pueden editarse.

Para editar la posición, profundidad y punto de fuga de un objeto extruido:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Extrusión en su menú emergente.
- 2 Seleccione el objeto extruido para ver los controles de la extrusión.

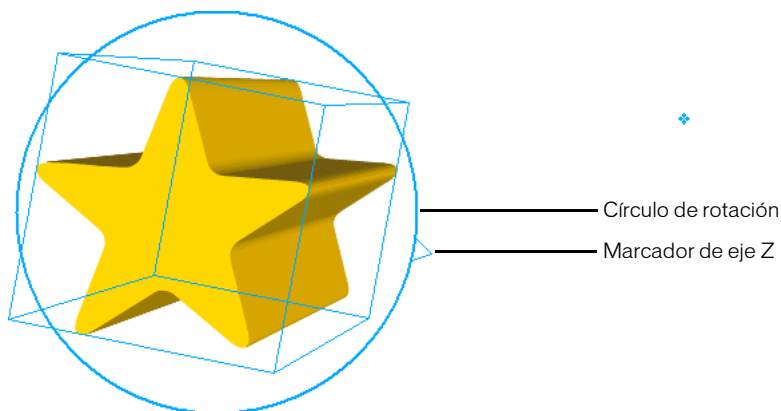


3 Realice cualquiera de las siguientes acciones:

- Arrastre el control de punto de centrado del objeto para cambiar la posición del objeto sin mover el punto de fuga.
- Arrastre el control de profundidad para ajustar la profundidad de la extrusión.
- Arrastre el punto de fuga para cambiar su posición en el documento.

Para girar un objeto extruido en el espacio 3D:

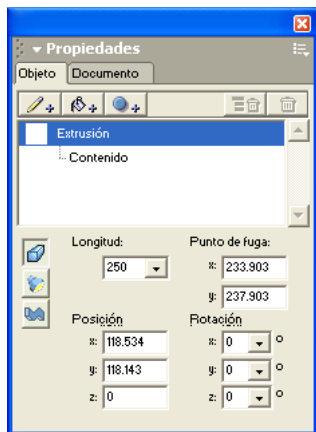
- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Extrusión en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en un objeto extruido para ver el círculo de rotación.



- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Arrastre en el interior del círculo de rotación para girar el objeto sobre sus ejes x o y.
 - Arrastre en el exterior del círculo de rotación para girar el objeto sobre su eje z en relación con la página activa.
- 4 Para terminar la edición en el espacio 3D, realice uno de los siguientes pasos:
 - En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Puntero.
 - Presione la tecla Tab.
 - Haga doble clic en el objeto.

Edición de un objeto extruido mediante el panel Objeto

El panel Objeto permite modificar con precisión la longitud, punto de fuga, posición y rotación de una extrusión.



Nota: También puede manipular un objeto extruido con la herramienta Puntero y técnicas básicas de transformación como la inclinación y el giro aunque, al hacerlo, las propiedades de extrusión se “bloquean” permanentemente. El objeto resultante mantiene las propiedades de extrusión pero éstas ya no pueden editarse.

Para modificar una extrusión mediante el panel Objeto:

1 Con la herramienta Puntero o Extrusión, seleccione el objeto extruido.



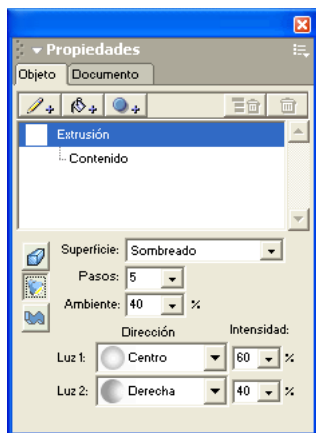
2 Haga clic en el botón Extrusión del panel Objeto.

3 Modifique los atributos de la extrusión:

- En Longitud, introduzca valores en puntos para definir la longitud de la extrusión. La longitud máxima es 32.000.
- En Punto de fuga, introduzca las coordenadas X e Y con respecto a la página activa.
- En Posición, introduzca las coordenadas X, Y y Z con respecto a la página activa.
- En Rotación, introduzca los ángulos de rotación X, Y y Z, con respecto al centro 3D del objeto extruido.

Edición de la superficie de un objeto extruido

Puede utilizar el panel Objeto para alterar las características de la superficie de un objeto extruido. Las características de la superficie incluyen cómo se representa la superficie, la cantidad de detalles utilizados en la representación, el brillo del objeto extruido y los orígenes de las luces para el sombreado.



Para editar las características de superficie de una extrusión:

- 1 Seleccione el objeto extruido.



- 2 Haga clic en el botón Superficie del panel Objeto.

- 3 Seleccione un tipo de superficie en el menú emergente Superficie:

Plano produce unos lados extruidos que utilizan el mismo color de relleno básico que el objeto extruido.

Sombreado produce una extrusión sombreada suavemente con gran realismo.

Modelo tridimensional produce una extrusión sin rellenos.

Malla produce unos lados extruidos mediante polígonos con trazo pero sin rellenos.

Malla oculta produce unos lados extruidos mediante polígonos con trazos y rellenos.

- 4 En Pasos, introduzca un valor para determinar la cantidad de detalle utilizado para representar la curvatura alrededor de la superficie de la extrusión. Los valores altos producen un sombreado suave, pero requieren más tiempo para representarse e imprimirse.

Sugerencia: Para acelerar la actualización de un objeto extruido cuando lo dibuja, defina Pasos en un número mientras finaliza el dibujo y aumente este valor cuando esté listo para crear la versión final.

- 5 En Ambiente, introduzca un valor que determine el brillo u oscurecimiento total del objeto extruido. Los valores bajos crean un objeto más oscuro y los valores altos producen objetos más brillantes.
- 6 En Dirección de Luz 1 y Luz 2, seleccione una dirección de iluminación en el menú emergente.
- 7 En Intensidad de Luz 1 y Luz 2, introduzca un valor que determine la intensidad de la fuente de luz.

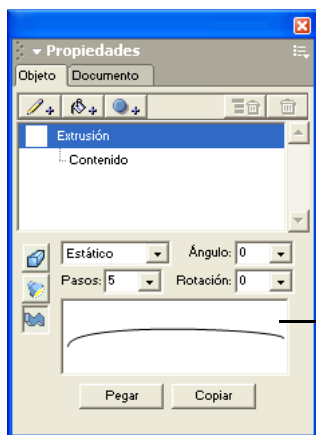
Nota: Las opciones de fuente de luz sólo están disponibles cuando se selecciona el tipo de superficie Sombreado.

Edición del perfil de un objeto extruido

De forma predeterminada, las extrusiones se extienden en línea recta hacia un punto de fuga. El panel Objeto permite personalizar las extrusiones alterando el ángulo, girándolas al acercarse al punto de fuga o al alterar la forma de del perfil de la extrusión.




El cuadro de previsualización del perfil en el panel Objeto permite pegar un trazado abierto que se utilizará como forma del perfil de un objeto extruido. Es posible seleccionar cualquier trazado abierto como un perfil de extrusión, pero se obtienen los mejores resultados con trazados que no se retuercen.



Cuadro de previsualización del perfil

Para editar la forma del perfil de una extrusión:

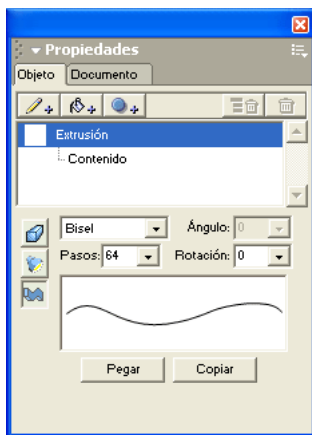
- 1 Seleccione un trazado abierto en la ventana de documento.
- 2 Seleccione Edición > Copiar.
- 3 Seleccione el objeto extruido.
-  4 Haga clic en el botón Perfil del panel Objeto.
- 5 Seleccione Bisel o Estático en el menú emergente de tipo de efecto de extrusión.
- 6 Haga clic en el botón Pegar para utilizar el trazado copiado como forma del perfil de extrusión.
- 7 La nueva forma de perfil aparece en el cuadro de previsualización del perfil.

Para editar los atributos del perfil de una extrusión:

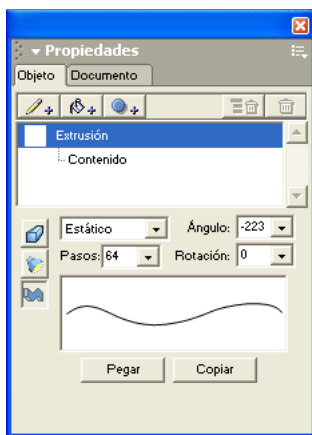
- 1 Seleccione el objeto extruido.
- 2 Haga clic en el botón Perfil del panel Objeto.
- 3 Seleccione un tipo de perfil en el menú emergente Perfil:

Ninguno produce una extrusión predeterminada.

Bisel produce una extrusión barriendo el perfil del trazado alrededor del perímetro del objeto haciendo coincidir los ángulos del perímetro del objeto.



Estático produce una extrusión barriendo el perfil del trazado alrededor del perímetro del objeto manteniendo el ángulo original del perfil del trazado.

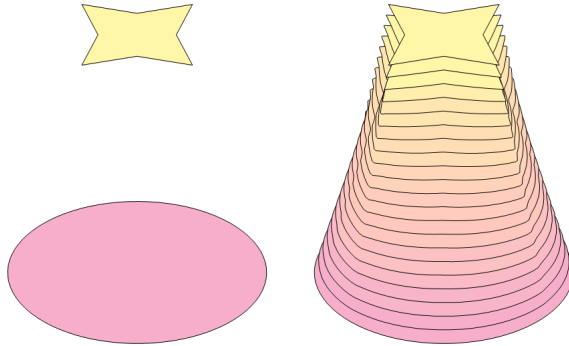


- 4 Si elige Estático en el paso 3, introduzca un valor en el cuadro Ángulo para determinar el ángulo con que se aplica el trazado del perfil a la extrusión.
- 5 En Pasos, introduzca un valor que determine la cantidad de detalle utilizado para representar la superficie desde el frente hasta atrás. Los valores altos producen un sombreado suave, pero requieren más tiempo para representarse e imprimirse.

- 6 En Rotación, introduzca un valor en grados de giros hacia la derecha para determinar el giro de la cara posterior de la extrusión.

Operaciones con fusiones

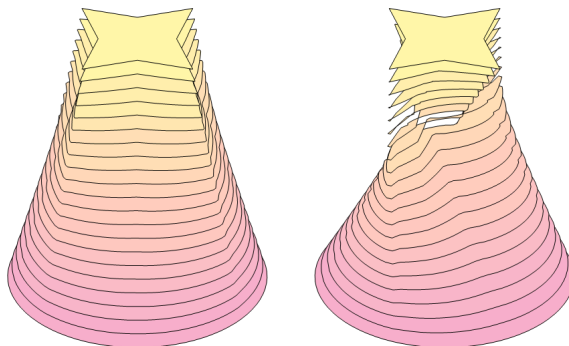
Es posible crear una fusión a partir de dos o más trazados que dispongan del mismo tipo de relleno y trazo. La fusión crea una serie de objetos intermedios entre los trazados originales. A partir del objeto inferior del orden de apilado, cada forma, trazo y relleno del objeto intermedio se aproxima a la del objeto situado en la parte superior del orden de apilado.



FreeHand crea fusiones automáticas que pueden ajustarse dinámicamente. Si desagrupa una fusión, FreeHand convierte los objetos de fusión automática en objetos normales que pueden modificarse.

Es posible modificar una fusión utilizando la herramienta Fusión, el panel Objeto o cambiando una subselección del grupo de fusión. FreeHand regenera la fusión automáticamente.

Es posible crear una fusión entre puntos seleccionados de los objetos originales, lo que generará resultados diferentes a los de una fusión de objeto con objeto. Los puntos seleccionados determinan la forma de los objetos de fusión intermedios. La dirección del trazado también puede afectar a la fusión.



Las fusiones entre tintas planas dan como resultado pasos intermedios que utilizan sólo matices de dichas tintas planas y que se imprimen en dos planchas distintas. Cuando se imprime una fusión de tinta plana-a-cuatricromático, el color de tinta plana se define para que sobreimprima el color cuatricromático. Los pasos de las fusiones tinta plana-tinta plana y tinta plana-cuatricromático se definen para colores cuatricromáticos si la fusión está desagrupada. Esto también ocurre si se eligen colores o rellenos incompatibles o si las fusiones se exportan a versiones anteriores de FreeHand, o a aplicaciones como Adobe Illustrator, que pueden no admitir tintas planas en las fusiones. Para más información sobre los colores, consulte Capítulo 5, “Operaciones con color,” en la página 145.

Es posible fusionar rellenos básicos y rellenos degradados. Otros tipos de rellenos sólo pueden fusionarse con otros del mismo tipo. No es posible fusionar imágenes de mapa de bits.

Utilización de la herramienta Fusión

Gracias a la herramienta Fusión puede crear y modificar fusiones arrastrando la “cinta de goma” de fusión de un objeto a otro. Verá en pantalla el contorno de la fusión conforme arrastra con la herramienta Fusión.

También puede seleccionar los puntos inicial y final que afectan a la fusión. Los puntos de fusión aparecen como grandes círculos. Si desplaza cualquier punto de fusión (círculos grandes), se afectará la fusión.



Para crear una fusión a partir de dos objetos con la herramienta Fusión:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Fusión en su menú emergente.
- 2 Arrastre el primer objeto de fusión sobre el segundo.

Para añadir otros objetos a una fusión utilizando la herramienta Fusión:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Fusión en su menú emergente.
- 2 Arrastre desde un objeto de una fusión existente hasta el objeto que desee añadir.

Para modificar los puntos inicial y final de una fusión:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Fusión en su menú emergente.
- 2 Arrastre un punto de fusión desde una ubicación en el objeto de fusión a otra. Cuando arrastre el punto, aparecerá el contorno resultante tras mover el punto de fusión.

Creación y modificación manual de las fusiones

Es posible crear con precisión fusiones complejas utilizando las herramientas y los comandos de menú para fusiones.

Para crear manualmente una fusión a partir de dos o más objetos:

- 1 Compruebe que los objetos que desea fusionar se encuentran en el orden de apilado correcto.
- 2 Seleccione los objetos.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:



- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra y haga clic en el botón Fusión de la barra de herramientas Operaciones Xtra.
- Seleccione Modificar > Combinar > Fusión.
- Seleccione Xtras > Crear > Fusión.

Para fusionar objetos de un punto a otro:

- 1 Seleccione objetos y subseleccione puntos dentro de cada objeto.
- 2 Seleccione Modificar > Combinar > Fusión.

Modificación de las fusiones mediante el panel Objeto

Es posible ajustar el número de pasos y otras opciones de un grupo de fusión utilizando el panel Objeto.

Para modificar una fusión:

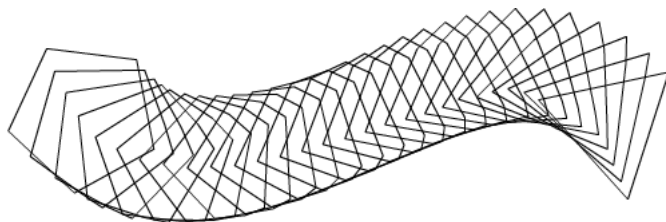
- 1 Seleccione la fusión.
- 2 Seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto.
- 3 En el cuadro de texto Pasos del panel Objeto, introduzca un valor para cambiar el número de objetos intermedios; cuantos más pasos se incluyan, más suave será la fusión.
- 4 Introduzca un valor porcentual en el cuadro de texto % de separación para ajustar el inicio y fin de los objetos intermedios. El cuadro de texto Primero controla la proximidad de los pasos al trazado inferior y el cuadro de texto Último controla la proximidad de los pasos al trazado superior.

Para ajustar una fusión:

- 1 Seleccione uno de los objetos originales utilizando la herramienta Subseleccionar.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Cambie la forma del objeto.
 - Cambie la dirección del trazado del objeto.
 - Cambie el color de trazo o relleno del objeto.

Unión de una fusión a un trazado

Es posible unir una fusión a un trazado para controlar la forma y orientación de la fusión. Al unir una fusión a un trazado, el punto central del primer objeto de la fusión se sitúa sobre el punto inicial del trazado y el punto central del último objeto se coloca sobre el punto final. El resto de la fusión se distribuye a lo largo del trazado.



De forma predeterminada, la fusión gira en el trazado de manera que la orientación de cada objeto de fusión cambia para seguir al trazado. Es posible subseleccionar el trazado e invertir su dirección para que el flujo de la fusión cambie a la dirección opuesta.

Para unir una fusión a un trazado con la herramienta Fusión:

Arrastre manteniendo presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) la fusión hasta el trazado.

Para unir manualmente una fusión seleccionada a un trazado seleccionado:

- 1 Seleccione Modificar > Combinar > Unir objeto fusionado al trazado.
- 2 Para modificar la forma en que la fusión se ajusta a su trazado unido, seleccione Mostrar trazado en el panel Objeto para mostrar el trazado.
- 3 Para girar la fusión alrededor del trazado, seleccione Girar sobre trazado en el panel Objeto. Cancele la selección de la opción para situar la fusión en posición paralela al trazado.

Para eliminar una fusión seleccionada de un trazado, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Modificar > Dividir para crear una fusión y un trazado separados.
- Seleccione Modificar > Desagrupar para separar el trazado y los objetos originales. Los objetos intermedios permanecen agrupados.

Fusión de trazados compuestos y grupos

Es posible crear fusiones entre trazados compuestos y entre grupos. Los grupos deben contener sólo trazados simples y no pueden incluir trazados compuestos, imágenes, trazados de recorte u otros grupos. Los objetos de ambos grupos deben tener el mismo tipo de trazo y relleno.

Existe un gran número de factores que afectan a la forma de fusión de grupos y trazados compuestos. Practique con distintas configuraciones para obtener los mejores resultados.

Para fusionar trazados compuestos o grupos seleccionados:

- 1 Seleccione Modificar > Combinar > Fusión.
- 2 Seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto.

- 3 En el panel Objeto, elija un tipo de fusión:

Normal proporciona buenos resultados para la mayoría de las fusiones.

Horizontal y Vertical proporcionan resultados óptimos entre trazados compuestos con subtrazados no superpuestos al dividir un trazado segmentado en partes horizontales o verticales.

- 4 En el panel Objeto, elija un orden de fusión:

Posicional fusiona los objetos en función de su posición.

Apilado fusiona los objetos en función de su orden de apilado.

Adición de punto a objetos o trazados

Es posible añadir puntos a un objeto o trazado para aumentar su complejidad y aplicar otros efectos especiales. Los puntos añadidos aparecen en el trazado sin distorsionar la forma del trazado.

Para añadir puntos a un objeto o trazado seleccionado:

- 1 Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra.
- 2 Realice uno de los siguientes pasos para añadir un punto entre cada par de puntos del trazado:



- Haga clic en el botón Añadir puntos de la barra de herramientas Operaciones Xtra.
- Seleccione Ventana > Xtras > Distorsionar > Añadir puntos.

Creación de aspereza en objetos o trazados

Puede alterar un trazado u objeto convirtiéndolo en rugoso con la herramienta Rugosidad. Un trazado rugoso aparece dentado o ondulado. Este efecto también puede utilizarse para crear un aspecto de dibujo realizado a mano sin alterar de forma permanente el objeto. Para más información, consulte “Utilización de un atributo de efecto Desigual” en la página 195.

Para añadir rugosidad manualmente a un trazado seleccionado:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Rugosidad en su menú emergente.
- 2 Arrastre para aplicar el efecto a la selección.

Para aplicar rugosidad con precisión a un trazado u objeto seleccionado:

- 1 Si no aparece la herramienta Rugosidad en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Rugosidad.
- 3 En Cantidad, introduzca el número de puntos añadidos por pulgada, de 0 a 100.
- 4 En Borde, seleccione Anguloso para utilizar puntos de vértice a fin de crear un borde dentado, o elija Suave para utilizar puntos de curva a fin de crear un borde distorsionado y difuminado que parezca dibujado a mano.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

- 6 Haga clic en cualquier punto del trazado y arrástrelo. Cuanto más se aleje del trazado al arrastrar, más rugosidad se aplicará al trazado.



Nota: Para aplicar este efecto al texto, primero seleccione el texto y, a continuación, elija Texto > Convertir en trazados.

Aplicación de un efecto de lente ojo de pez

Puede alterar un trazado u objeto aplicando un efecto de lente ojo de pez. Los efectos de lente ojo de pez cóncava o convexa se ven más fácilmente en formas simétricas.

Para aplicar manualmente un efecto de lente ojo de pez a un objeto:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Lente Ojo de pez en su menú emergente.
- 2 Arrastre para aplicar el efecto a la selección.

Para aplicar un efecto de lente ojo de pez con precisión a un trazado u objeto seleccionado:

- 1 Si no aparece la herramienta Lente Ojo de pez en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Lente Ojo de pez.
- 3 En Perspectiva, introduzca una cantidad o arrastre el deslizador entre Cóncava (-100) y Convexa (100). En la previsualización se muestra la cantidad de distorsión.



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

Curvar o hinchar objetos o trazados

Es posible alterar un trazado u objeto curvando o hinchando la forma del trazado. Para crear un efecto puntiagudo el trazado se curva hacia dentro y los puntos de anclaje se desplazan hacia fuera. Para crear un efecto hinchado el trazado se curva hacia fuera y los puntos de anclaje se desplazan hacia dentro. El efecto Curvar también puede utilizarse para que un objeto aparezca curvado o hinchado sin alterar de forma permanente el objeto. Para más información, consulte “Utilización de un atributo de efecto Curvar” en la página 192.

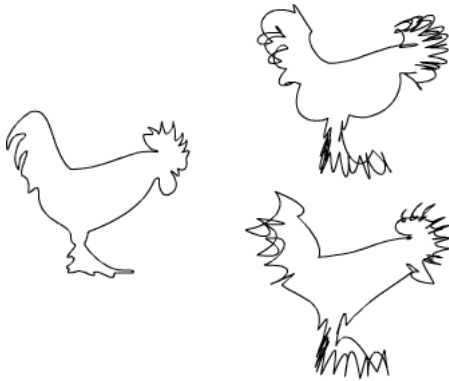
Para distorsionar manualmente un objeto seleccionado:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Curvar en su menú emergente.
- 2 Arrastre para aplicar la distorsión a la selección.

Para curvar o hinchar un trazado u objeto:

- 1 Si no aparece la herramienta Curvar en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Curvar.
- 3 Introduzca un valor comprendido entre 1 y 10 o arrastre el deslizador para definir la cantidad de distorsión. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la distorsión.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 5 Haga clic en el botón del ratón para establecer el punto central de la distorsión y arrastre el ratón:
 - Arrastre hacia arriba para obtener un efecto claveteado y curvar el trazado hacia dentro mientras los puntos de anclaje se desplazan hacia fuera.
 - Arrastre hacia abajo para obtener un efecto hinchado y curvar el trazado hacia fuera mientras los puntos de anclaje se desplazan hacia dentro.



Adición de una sombra manual a un objeto

Una sombra manual es una copia de un objeto situado detrás del original para aparentar la existencia de una fuente de luz. Es posible personalizar el aspecto de una sombra cambiando las opciones de la herramienta Sombreado y desplazando la sombra. El objeto original y su sombra forman un grupo.

Puede añadir uno de los tres tipos de sombra a un objeto: Borde definido, Borde difuminado y Zoom.



Borde definido (izquierda), Borde difuminado (centro) y Zoom (derecha)

También es posible utilizar la herramienta Difuminar o el efecto automático Sombra para crear una sombra. Para más información sobre la herramienta Difuminar, consulte “Difuminación de un objeto” en la página 218. Para más información sobre el efecto Sombra, consulte “Aplicación de efectos automáticos ráster” en la página 197.

La herramienta Sombreado no aplica sombras a imágenes de mapa de bits o EPS, texto ni trazados de recorte. Puede aplicar una sombra al texto mediante el efecto Sombra del panel Objeto. Para más información, consulte “Utilización de los atributos de efecto Sombrear e iluminar” en la página 200.

Para configurar opciones de sombreado:



- 1 Si no aparece la herramienta Sombreado en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Sombreado.
- 3 En el cuadro de diálogo Sombreado, seleccione una opción de tipo de sombra: Borde definido, Borde difuminado y Zoom:
- 4 Para los sombreados Borde definido y Borde difuminado, seleccione una opción de Relleno:
 - Matiz** define el color de sombreado como un matiz del color del objeto original, comprendido entre 0 (blanco) y 100%.
 - Sombra** define el color de sombreado como un porcentaje de negro añadido al color del objeto original.
 - Colores** configura el color de sombreado utilizando la paleta emergente de colores.
- 5 Para un sombreado de Borde difuminado, arrastre un color hasta el cuadro Difuminar en, con el fin de configurar el color de fondo de la sombra (blanco como valor predeterminado). Configure un porcentaje de Borde difuminado para difuminar los bordes de la sombra con el color Difuminar en, comprendido entre 0 para conseguir un borde definido y 100 para obtener uno difuminado.

- 6 Para un sombreado Zoom, configure un color de trazo y relleno.

La herramienta Sombreado crea colores en incrementos para conseguir los efectos de Borde difuminado y Zoom. La aplicación de sombreados con borde difuminado o zoom a objetos con colores de tintas planas, Hexachrome o RVA produce colores cuatricromáticos CMAN en incrementos.

- 7 En Escala, especifique el tamaño del sombreado mediante un porcentaje del original.
- 8 En Desplazamiento, introduzca valores X e Y a fin de desplazar el sombreado con respecto al objeto.
- 9 Haga clic en Aplicar para previsualizar los resultados sin cerrar el panel Sombreado, o haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aplicar el sombreado y cerrar el panel.

Para añadir una sombra a uno o más objetos seleccionados:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Sombreado en su menú emergente.
- 2 Haga clic para colocar la sombra y arrástrela para moverla. Cada vez que haga clic, la sombra volverá a aparecer directamente bajo el objeto seleccionado.

Para añadir una sombra al texto seleccionado:

Seleccione Texto > Convertir en trazados antes de aplicar la sombra.

Nota: El texto convertido en trazados no puede editarse como texto (para más información, consulte "Conversión de texto en trazados" en la página 284).

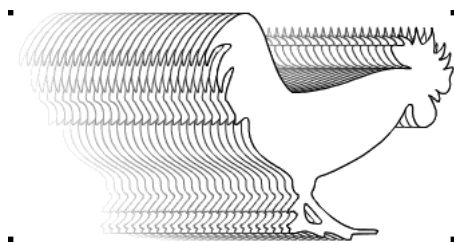
Para añadir una sombra a un trazado de recorte:

Aplique la sombra a un objeto antes de utilizarlo como trazado de recorte.

Difuminación de un objeto

La herramienta Difuminar permite suavizar los bordes de objetos para obtener un efecto de sombra mediante la fusión de los colores del borde.

Esta función crea copias agrupadas del objeto original. Si difumina un objeto más de una vez, FreeHand crea copias de cada objeto del grupo. Aparece un mensaje de error si un comando de difuminación supera las capacidades de la herramienta.



Para configurar opciones de difuminación:



- 1 Si no aparece la herramienta Difuminar en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Difuminar.

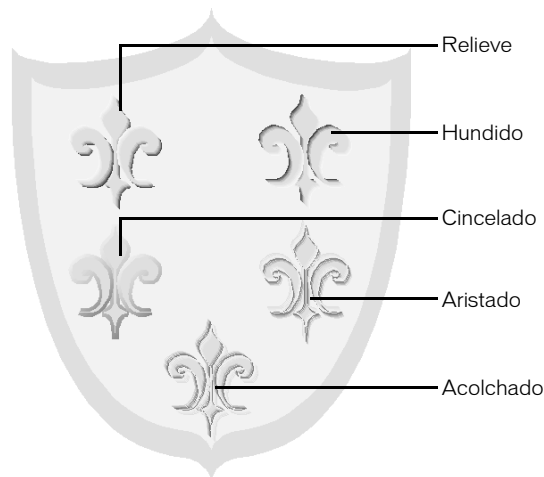
- 3 Para configurar el color de relleno de la difuminación, haga clic en el cuadro de color y seleccione un color en la paleta emergente de colores.
- 4 Para configurar el color de trazo de la difuminación, haga clic en el cuadro de color y seleccione un color en la paleta emergente de colores.
Para crear un efecto de sombra, elija un matiz ligeramente más oscuro que el color de fondo como color de relleno y seleccione un trazo de Ninguno.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para difuminar un objeto seleccionado:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Difuminar en su menú emergente.
- 2 Coloque el puntero sobre el trazado que vaya a difuminar y realice uno de los siguientes pasos:
 - Arrastre el puntero hacia fuera sin soltar el botón del ratón para previsualizar la selección vinculada al objeto original mediante una línea y, a continuación, suelte el botón del ratón.
 - Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el puntero hacia fuera desde el centro para conseguir un borde difuminado.

Relieve de un objeto

Utilice Relieve para crear un efecto tridimensional mediante el cual los bordes de un objeto suben o bajan otorgando al objeto un aspecto de relieve sobre el fondo. La aplicación del Xtra Relieve crea múltiples objetos de forma parecida a la fusión o difuminación.



Sólo es posible aplicar relieve a trazados cerrados con un relleno Básico, Degradado o Patrón.

También puede utilizar el efecto Relieve en el panel Objeto para crear el aspecto de relieve sin alterar las propiedades del objeto original. Para más información, consulte “Aplicación de efectos automáticos ráster” en la página 197.

Para aplicar relieve a un objeto seleccionado:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Xtras > Crear > Relieve.

Nota: Para aplicar el efecto sin abrir el cuadro de diálogo, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en el botón Relieve.



- Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra para ver la barra de herramientas Operaciones Xtra y haga clic en el botón Relieve.

2 En el cuadro de diálogo Relieve, haga clic en un botón de la parte superior para elegir un efecto: Relieve, Hundido, Cincelado, Aristado o Acolchado.

3 En la lista Variar, elija una opción para especificar el contraste y cómo los colores de un objeto crean resaltado y sombreado:

Contraste especifica un matiz de los colores originales del trazado para el resaltado y los porcentajes de negro combinado con el color original del trazado para el sombreado.

Color especifica colores utilizando las paletas de colores Resaltado y Sombreado.

El Xtra Relieve crea colores en incrementos para conseguir un efecto. La aplicación del efecto a objetos con colores de tintas planas, Hexachrome o RVA produce colores cuatricromáticos en incrementos.

4 En Profundidad, introduzca un valor o superior a 72 o arrastre el deslizador entre 1 y 20 para controlar la distancia de elevación o hundimiento del efecto.

5 En Ángulo, introduzca un valor o arrastre la rueda para configurar el ángulo de la fuente de luz. Ángulo afecta a la dirección del resaltado y sombreado.

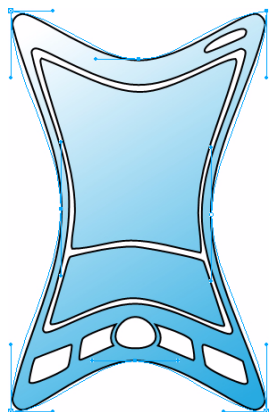
6 Seleccione Borde difuminado para fusionar el contraste del efecto Relieve o Hundido.

Haga clic en Aplicar para previsualizar el efecto o haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aplicar el efecto y cerrar el cuadro de diálogo.

Creación de envolturas

Las envolturas permiten deformar y distorsionar gráficos y bloques de texto. Una envoltura es un envoltorio o cierre oculto que envuelve a uno o más objetos. Los cambios realizados a la forma de una envoltura afectan a la forma de los objetos contenidos en dicha envoltura.

Es posible almacenar la configuración de envolturas para uso posterior almacenando las envolturas como valores preestablecidos. Dichos valores preestablecidos se conservan en la barra de herramientas Envoltura.



Para ver la barra de herramientas Envoltura:

Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Envoltura.

Para aplicar el efecto de envoltura a un objeto seleccionado:

- 1 Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Envoltura para mostrar la barra de herramientas Envoltura.



- 2 Seleccione Modificar > Envoltura > Crear o haga clic en el botón Crear de la barra de herramientas Envoltura.

- 3 Modifique la envoltura igual que lo haría con cualquier trazado de FreeHand y observe el efecto en el contenido de la envoltura.

Para modificar una envoltura, puede utilizar cualquier herramienta u operación de modificación de trazado. Por ejemplo, si arrastra un punto de vértice de una envoltura hacia fuera, los objetos que contenga se estirarán en esa dirección. Para más información sobre el ajuste de selectores y puntos, consulte “Edición de trazados” en la página 84.

Para ver el mapa de envolturas:

Seleccione Modificar > Envoltura > Mostrar mapa o haga clic en el botón Mostrar mapa de la barra de herramientas Envoltura.

Para copiar un trazado y utilizarlo como envoltura en otro objeto:

- 1 Seleccione el objeto de envoltura y elija Edición > Copiar.
- 2 Seleccione un objeto y elija Modificar > Envoltura > Pegar como envoltura o haga clic en el botón Pegar como envoltura de la barra de herramientas Envoltura.

Para convertir una envoltura en un trazado:

- 1 Seleccione el objeto de envoltura.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Modificar > Envoltura > Copiar como trazado.
 - Haga clic en el botón Copiar como trazado en la barra de herramientas Envoltura.
- 3 Seleccione Edición > Pegar.

Para eliminar una envoltura de un objeto, realice uno de los siguientes pasos:

- Para eliminar la envoltura, pero conservar los cambios realizados en la forma del objeto, elija Modificar > Envoltura > Liberar o haga clic en el botón Liberar de la barra de herramientas Envoltura.
- Para eliminar la envoltura y los cambios realizados a los objetos, elija Modificar > Envoltura > Eliminar, o haga clic en el botón Eliminar de la barra de herramientas Envoltura.

Para guardar un efecto de envoltura como preestablecido:

- 1 Seleccione un objeto con envoltura.
- 2 Seleccione Modificar > Envoltura > Guardar como preestablecido o haga clic en el botón Guardar como preestablecido de la barra de herramientas Envoltura.
- 3 Escriba un nombre para el valor preestablecido en el cuadro de texto Nombre del cuadro de diálogo Nueva envoltura y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

La configuración de envoltura se almacenan en el archivo Envelope.set (Windows) o Envelope (Macintosh) de la carpeta Macromedia/FreeHand/11/Spanish/Settings de la carpeta específica del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicaciones (Macintosh).

Nota: La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice. Para más información sobre cómo localizar esta carpeta, consulte la documentación de su sistema operativo.

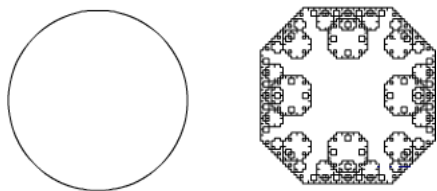
Para eliminar una envoltura preestablecida:

- 1 Seleccione un objeto con envoltura.
- 2 Seleccione Modificar > Envoltura > Eliminar preestablecido o haga clic en el botón Eliminar preestablecido de la barra de herramientas Envoltura.

Nota: Al eliminar el archivo de configuraciones Envoltura, se eliminan todos los valores preestablecidos de envoltura personalizados.

Creación de patrones

Es posible crear patrones sencillos o complejos utilizando las operaciones y herramientas Xtra. El comando Fractalizar crea patrones complicados de tipo cuadrado. La herramienta Xtra Reflejar refleja un trazado existente para crear un patrón.



Un círculo (izquierda) y un círculo después de aplicar el comando Fractalizar diez veces (derecha)

Para crear un patrón utilizando el comando Fractalizar:

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra.
- 3 Haga clic en el botón Fractalizar.



Cada aplicación de Fractalizar prácticamente duplica el número de puntos del objeto seleccionado. Esto puede aumentar el tamaño del archivo.

Para configurar las opciones de la herramienta Reflejar:

- 1 Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra.
- 2 Haga doble clic en el botón Reflejar de la barra Herramientas Xtra.
- 3 En el cuadro de diálogo Reflejar, seleccione el eje alrededor del cual se reflejarán los objetos:

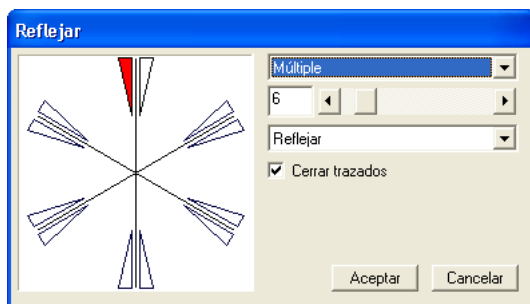


Horizontal permite reflejar de arriba abajo.

Vertical permite reflejar de izquierda a derecha.

Horizontal y Vertical permite reflejar en ambas direcciones al mismo tiempo.

Múltiple permite reflejar alrededor de varios ejes.



- 4 Si elige Múltiple, defina estas opciones adicionales:

- Defina el número de ejes que se utilizan para reflejar el objeto. (Especifique de 1 a 50 utilizando el deslizador, o de 1 a 100 introduciendo un valor).
 - Seleccione Reflejar para multiplicar el trazado y su reflejo, o elija Girar para multiplicar sólo el trazado.
- 5 Seleccione Cerrar trazados para cerrar cualquier trazado abierto cuyos puntos finales se encuentren dentro de la distancia de ajuste establecida en preferencias generales; cancele la selección de la opción para dejar los trazados abiertos.
 - 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para crear un patrón especificando opciones de la herramienta Xtra Reflejar:

- 1 Seleccione un trazado, recuadro de texto o imagen.

Nota: Es preciso seleccionar el trazado completo, el recuadro de texto o la imagen. Aunque sólo haya seleccionado algunos puntos del trazado, se seleccionará el trazado completo para reflejarse.

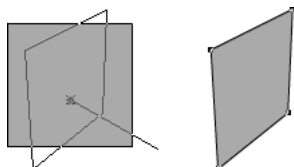
- 2 Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra.
- 3 Haga clic en el botón Reflejar de la barra Herramientas Xtra.
- 4 Especifique el tipo de reflejo arrastrando el puntero para establecer el punto intermedio entre el trazado seleccionado y su reflejo o el punto central de un grupo de reflejos. Las líneas de esquema muestran la posición de cada reflejo al soltar el ratón.

Durante el arrastre, puede utilizar las teclas modificadoras para controlar el reflejo, como se indica a continuación:

- Para girar las líneas de esquema alrededor del cursor, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh).
- Para restringir la rotación en incrementos de 45°, mantenga presionadas la tecla Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Macintosh).
- Para cambiar entre reflejar y girar al configurar múltiples reflejos, presione las teclas de flecha Arriba o Abajo.
- Para aumentar o reducir el número de ejes al configurar múltiples reflejos, presione las teclas de flecha Derecha o Izquierda.

Utilización de Rotación 3D

La herramienta Rotación 3D aplica rotaciones tridimensionales a objetos bidimensionales. También puede girar objetos en el espacio 3D mediante la herramienta Extrusión (para más información, consulte “Extrusión de objetos” en la página 203).



Para configurar opciones de rotación 3D:



- 1 Si no aparece la herramienta Rotación 3D en el panel Herramientas, selecciónela en su menú emergente.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Rotación 3D.
- 3 Seleccione la cantidad de control sobre la rotación: Sencillo o Experto.
- 4 Seleccione el punto de rotación en el menú emergente Rotar desde:
 - Clic de ratón** permite girar desde el punto donde se hizo clic con el ratón.
 - Centro de selección** realiza un giro desde el centro del objeto seleccionado.
 - Centro de gravedad** realiza un giro en función del centro visual del objeto.
 - Origen** realiza el giro desde la esquina inferior izquierda del objeto.
- 5 Introduzca un valor de distancia. Como alternativa, arrastre el deslizador hacia la izquierda (valores inferiores) para maximizar la distorsión o arrástrelo a la derecha (valores superiores) para minimizar la distorsión.
- 6 Si ha seleccionado la opción Experto, elija el punto de proyección o el punto de fuga.
 - Clic de ratón** amplía la proyección hasta el punto donde se hizo clic con el ratón.
 - Centro de selección** sitúa el centro de proyección detrás del objeto seleccionado.
 - Centro de gravedad** sitúa el centro de proyección detrás del centro visual del objeto.
 - Origen** permite comenzar la proyección en la esquina inferior izquierda del objeto.
 - Coordenadas X/Y** permite introducir coordenadas X e Y para la proyección. El valor predeterminado corresponde a las últimas coordenadas de ratón.

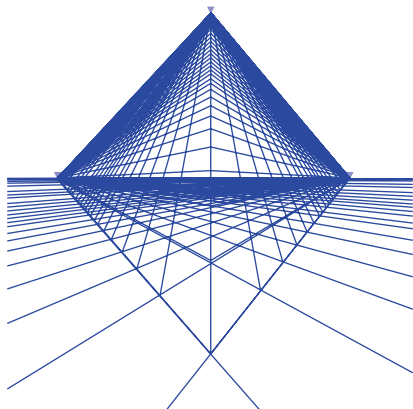
Para girar un objeto seleccionado en el espacio 3D:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Rotación 3D en su menú emergente.
- 2 Haga clic en el objeto y arrástrelo para girarlo. Mantenga presionada la tecla Mayús para reducir la rotación en incrementos de 45°.

Creación de perspectiva

Es posible añadir perspectiva a los objetos ajustándolos a una cuadrícula de perspectiva. La cuadrícula de perspectiva es una matriz de líneas no imprimible que permite definir una perspectiva de uno, dos o tres puntos con puntos de fuga, una línea horizontal y líneas de cuadrícula para cada plano. La cuadrícula de perspectiva crea envolturas que se ajustan automáticamente a medida que se desplazan sobre la cuadrícula.



La herramienta Perspectiva permite ajustar objetos en la cuadrícula y desplazarlos alrededor de ésta. Los objetos que se muevan utilizando la herramienta Perspectiva adquieren un nuevo aspecto mientras se desplazan por la cuadrícula. Si desplaza un objeto utilizando la herramienta Puntero o las teclas de flecha, se separa de la cuadrícula.

Ajuste de objetos a una cuadrícula de perspectiva

Para ajustar objetos a una cuadrícula de perspectiva de forma que adquieran un aspecto tridimensional, es posible mostrar una cuadrícula de perspectiva y, a continuación, utilizar la herramienta Perspectiva. El objeto conserva la perspectiva incluso después de liberarlo de la cuadrícula de perspectiva.

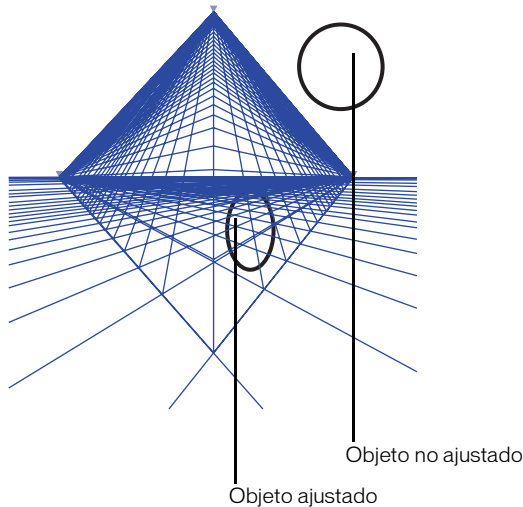
Para ajustar un objeto a la cuadrícula de perspectiva:

- 1 Seleccione Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar para visualizar la cuadrícula de perspectiva predeterminada.

Para más información sobre la edición de cuadrículas de perspectiva, consulte “Edición de cuadrículas de perspectiva” en la página 228.

- 2 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Perspectiva en su menú emergente.
- 3 Seleccione el objeto que desee ajustar a la cuadrícula y arrástrelo al área que desee de la cuadrícula de perspectiva. No suelte el botón del ratón todavía.
- 4 Mientras mantiene presionado el botón del ratón, presione y suelte la tecla de flecha correspondiente al punto donde desee ajustar el objeto a la cuadrícula, como se indica a continuación:
 - En una cuadrícula de perspectiva con un solo punto de fuga, presione la tecla de flecha Izquierda o Derecha para ajustar un objeto a la cuadrícula vertical; presione la tecla de flecha Arriba o Abajo para ajustar un objeto a la cuadrícula horizontal.

- En una cuadrícula de perspectiva con un más de un punto de fuga, presione la tecla de flecha Izquierda o Derecha para ajustar un objeto a la cuadrícula izquierda o derecha respectivamente. Presione la tecla de flecha Arriba para ajustar un objeto a la cuadrícula inferior y alinearlo con el punto de fuga derecho. Presione la tecla de flecha Abajo para ajustar un objeto a la cuadrícula inferior y alinearlo con el punto de fuga izquierdo.
- 5 Suelte el botón del ratón.



Para desplazar un objeto por la cuadrícula de perspectiva:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Perspectiva en su menú emergente.
- 2 Vuelva a colocar el objeto utilizando uno de los siguientes métodos:
 - Arrastre el objeto hasta una nueva ubicación de la cuadrícula de perspectiva.
 - Para mover un objeto restringiéndolo a las líneas de la cuadrícula de perspectiva, arrástrelo mientras mantiene presionada la tecla Mayús.
 - Para desplazar la cuadrícula y clonar todos los objetos ajustados, mantenga presionadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Macintosh) y arrastre la cuadrícula.

Nota: Cuando haya seleccionado Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula, los objetos desplazados con la herramienta Puntero se ajustarán a la cuadrícula de perspectiva, pero no incorporarán automáticamente un aspecto de perspectiva.

Para reflejar un objeto horizontal o verticalmente en la cuadrícula de perspectiva:

- 1 Haga clic en el objeto con la herramienta Perspectiva. No suelte el botón del ratón todavía.
- 2 Mientras mantiene presionado el botón del ratón, presione la barra espaciadora para reflejar un objeto de cuadrícula lateral horizontalmente o un objeto de cuadrícula inferior verticalmente.
- 3 Suelte el botón del ratón.

Para comprimir un objeto en la cuadrícula de perspectiva:

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva.
- 2 Mientras mantiene presionado el botón del ratón, presione una de las siguientes teclas del teclado para comprimir el objeto en intervalos de 1 píxel en las direcciones indicadas:
 - Presione 1 para la anchura y la altura.
 - Presione 3 para la anchura.
 - Presione 5 para la altura.

Para ampliar un objeto en la cuadrícula de perspectiva:

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva.
- 2 Mientras mantiene presionado el botón del ratón, presione una de las siguientes teclas para aumentar el objeto en intervalos de 1 píxel en las direcciones indicadas:
 - Presione 2 para la anchura y la altura.
 - Presione 4 para la anchura.
 - Presione 6 para la altura.

Para separar un objeto de la cuadrícula de perspectiva, realice uno de los siguientes pasos:

- Para anular los atributos de perspectiva, seleccione Ver > Cuadrícula de perspectiva > Quitar perspectiva.
- Para conservar los atributos de perspectiva, seleccione Ver > Cuadrícula de perspectiva > Liberar con perspectiva.

Edición de texto sobre una cuadrícula de perspectiva

Es posible utilizar el Editor de texto para modificar texto ajustado a una cuadrícula de perspectiva. Si libera texto de la cuadrícula de perspectiva sin que pierda la perspectiva (Ver > Cuadrícula de perspectiva > Liberar con perspectiva), se convertirá en trazados agrupados y no será posible volver a editarse como texto.

Para editar texto ajustado a una cuadrícula de perspectiva:



- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Perspectiva en su menú emergente.
- 2 Mantenga presionada las teclas Control+Alt (Windows) o Comando+Opción (Macintosh) y haga doble clic en el texto.
- 3 Edite el texto en el Editor de texto. Haga clic en Aplicar para realizar los cambios sin cerrar el Editor de texto o haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aplicar los cambios y cerrar el editor de texto.

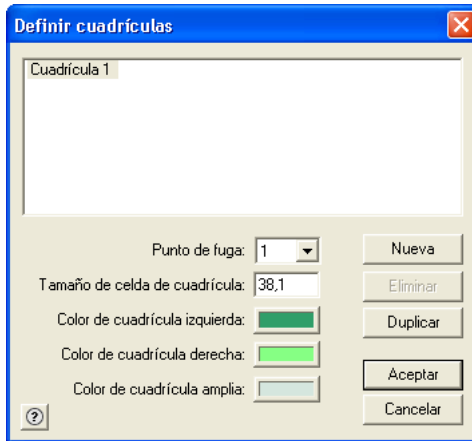
Edición de cuadrículas de perspectiva

Es posible definir una nueva cuadrícula de perspectiva, editar la cuadrícula y guardar las configuraciones de cuadrícula personalizadas utilizando el comando Definir cuadrículas. Es posible cambiar los atributos de la cuadrícula en cualquier momento.

Los atributos de la cuadrícula de perspectiva determinan el aspecto de los objetos tridimensionales. Definiendo el número de puntos de fuga y sus posiciones, además del tamaño de celda de la cuadrícula, puede modificarse la perspectiva del espectador.

Para crear una nueva cuadrícula de perspectiva:

- 1 Seleccione Ver > Cuadrícula de perspectiva > Definir cuadrículas para abrir el panel Definir cuadrículas.



- 2 Haga clic en Nueva para crear una nueva cuadrícula o haga clic en Duplicar para copiar una cuadrícula existente.
- 3 Para cambiar el nombre de la cuadrícula, seleccione el nombre de la lista e introduzca uno nuevo. No es posible utilizar el nombre de una cuadrícula existente.
- 4 En Puntos de fuga, elija un número en el menú emergente: 1, 2 o 3.
- 5 Introduzca un valor para el tamaño de celda de la cuadrícula. Este valor se expresa en las unidades de medida especificadas para este documento.
- 6 Para cambiar el color de cuadrícula, haga clic en las muestras de cuadrícula izquierda, derecha u horizontal de la paleta de colores.
- 7 Después de definir la cuadrícula, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para editar una cuadrícula existente:

- 1 Seleccione Ver > Cuadrícula de perspectiva > Definir cuadrículas.
- 2 En el cuadro de diálogo Definir cuadrículas, seleccione la cuadrícula que desee modificar.
- 3 Cambie las configuraciones de cuadrícula y haga clic OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

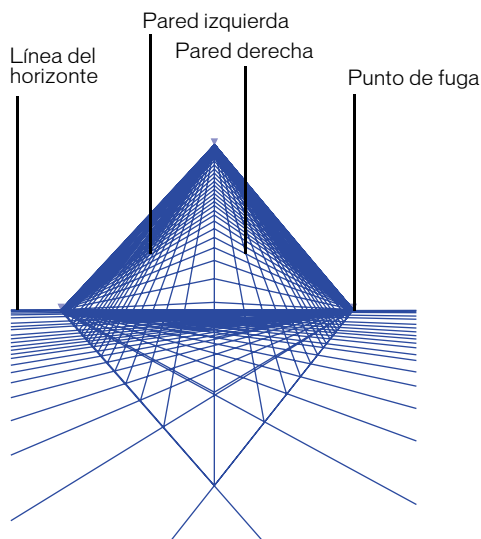
Para eliminar una cuadrícula:

- 1 Seleccione Ver > Cuadrícula de perspectiva > Definir cuadrículas.
- 2 Seleccione el nombre de cuadrícula y haga clic en Eliminar.

Para reemplazar una cuadrícula en la lista de cuadrículas, elimine la cuadrícula que no desee conservar y, a continuación, cree una nueva.

Para modificar los ángulos y la orientación de la cuadrícula:

- 1 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Perspectiva en su menú emergente.
- 2 Arrastre una línea de cuadrícula para ajustarla. Una pequeña flecha junto al puntero indica que éste se encuentra sobre el área activa.



3 Ajuste la cuadrícula de las siguientes formas:



- Para ocultar o mostrar una cuadrícula asociada a un punto de fuga determinado, haga doble clic en el punto de fuga. La pequeña flecha se mantiene para marcar la posición del punto de fuga.



- Para ocultar o mostrar una cuadrícula inferior, haga doble clic en la línea del horizonte. Se mantiene una línea para mostrar la ubicación del horizonte.

Para crear una nueva cuadrícula modificando la existente:

Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la cuadrícula con la herramienta Perspectiva.

La nueva cuadrícula de perspectiva se muestra en el cuadro de diálogo Definir cuadrículas con el nombre predeterminado enumerado secuencialmente (por ejemplo, Cuadrícula 2).

CAPÍTULO 8

Utilización de la tipografía

El texto que inserte en un documento de Macromedia FreeHand MX se encuentra en un bloque de texto. Para controlar el aspecto del texto en su documento, puede manipular tanto el propio texto como los bloques de texto de numerosas formas. Puede controlar de forma precisa las especificaciones de la tipografía y aplicar colores de trazo y de relleno al texto y bloques de texto. Es posible disponer el texto en columnas, filas y tablas. También puede colocar texto dentro de objetos o a lo largo de trazados y colocar gráficos dentro de bloques de texto.

Para asegurar que el texto de sus páginas aparece en pantalla y se imprime correctamente, debe utilizar fuentes PostScript o TrueType. Para más información, consulte “Acerca de la impresión de fuentes” en la página 383.

Creación de texto

En FreeHand, debe crear el texto haciendo clic o arrastrando con la herramienta Texto para crear un bloque de texto, después debe escribir en el bloque de texto para introducir el texto.

El nuevo texto introducido en FreeHand tiene el formato de los atributos del texto predeterminado del panel Objeto o el estilo seleccionado en el panel Estilos. Para más información sobre cómo cambiar las especificaciones del texto, consulte “Configuración de especificaciones exactas de tipografía” en la página 248.

De forma predeterminada, si hace clic con la herramienta Texto, se crea un bloque de texto que se expande automáticamente al introducir texto. Es posible cambiar este comportamiento definiendo preferencias de texto. Cuando arrastra con la herramienta Texto se crea un bloque de texto de tamaño fijo en el que el texto se ajusta automáticamente de una línea a la siguiente. Para más información, consulte “Operaciones con bloques de texto” en la página 232.

Cuando utiliza la herramienta Texto para crear o seleccionar texto, aparece la regla de texto. Para más información sobre cómo ocultar la regla de texto, consulte “Selección de texto” en la página 235.

Para crear texto:

- 1 Haga clic en la herramienta Texto del panel Herramientas.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para crear un bloque de texto que se expanda automáticamente, haga clic en la ventana del documento y comience a escribir texto. Para crear un salto de línea, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
 - Para crear un bloque de texto de tamaño fijo, arrastre en la ventana del documento y comience a escribir en el bloque de texto que aparece. El texto se ajusta automáticamente dentro del bloque de texto; para crear un párrafo nuevo, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

- Para abrir el Editor de texto cuando cree un nuevo bloque de texto, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) al hacer clic en la ventana del documento. Para más información sobre el Editor de texto, consulte “Utilización del Editor de texto” en la página 239.
 - Para añadir texto en un bloque existente, haga clic en el punto que desee dentro del bloque y escriba texto.
- 3 Para finalizar la introducción de texto, haga clic fuera del bloque de texto.

Nota: De forma predeterminada, la herramienta Texto vuelve a la herramienta Puntero después de crear un bloque de texto y mover el puntero fuera del bloque de texto. Para cambiar este comportamiento, presione las teclas Control+U (Windows) o Comando+U (Macintosh), haga clic en Texto y cancele la selección de “La herramienta Texto se convierte en puntero”.

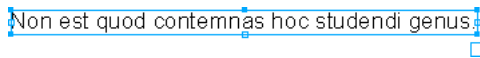
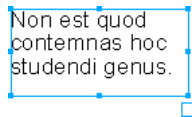
Operaciones con bloques de texto

Es posible manipular bloques de texto del mismo modo que otros objetos. Puede mover, eliminar y cambiar el tamaño de bloques de texto. También puede convertir bloques de texto de tamaño fijo en bloques que se expandan automáticamente y viceversa.

Los bloques de tamaño fijo pueden tener una anchura fija, una altura fija o ambas. Cuando se seleccionan bloques de texto de tamaño fijo aparecen selectores laterales sólidos y los bloques de texto de altura fija incluyen un selector central sólido en la parte inferior del bloque. Es posible cambiar el tamaño de un bloque de texto de tamaño fijo arrastrando cualquiera de los selectores de esquina.

Los bloques de texto que se expanden automáticamente se indican con unos selectores laterales huecos, con un selector central hueco en la parte inferior del bloque o con ambos.

Aparece un cuadro de vínculo en la esquina inferior derecha de un bloque de texto seleccionado. Cuando un bloque de texto de tamaño fijo contiene más texto del que puede mostrar, aparece un punto en el cuadro de vínculo para indicar que hay texto desbordado. (Los bloques de texto que se expanden automáticamente no se desbordan, ya que se expanden conforme se introduce texto). Es posible vincular bloques de texto para que el texto fluya de un bloque a otro, consulte “Vinculación de bloques de texto” en la página 237.



Un bloque de texto de tamaño fijo y uno que se expande automáticamente

Puede aplicar colores de trazo y relleno a los bloques de texto (consulte “Aplicación de color al texto y a los bloques de texto” en la página 266). También puede aplicar transformaciones, como rotaciones, inclinaciones o escala y eliminar las transformaciones aplicadas (consulte “Utilización de un atributo de efecto Transformar” en la página 196). Además, puede duplicar y agrupar bloques de texto (consulte “Agrupación de objetos” en la página 117) o colocarlos en capas diferentes (consulte “Utilización de capas” en la página 287).

También puede aplicar efectos automáticos en bloques de texto. Los efectos automáticos sólo pueden aplicarse al bloque de texto y no a porciones de texto dentro del bloque. Para más información sobre los efectos automáticos, consulte Capítulo 7, “Efectos especiales,” en la página 191.

Para eliminar las transformaciones aplicadas a un bloque de texto:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el bloque de texto.
- 2 Seleccione Texto > Eliminar transformaciones.

Exceptuando las transformaciones de desplazamiento, se eliminan todas las transformaciones aplicadas utilizando las opciones del submenú Modificar > Transformar o las herramientas de transformación del panel Herramientas.

Nota: Los efectos automáticos aplicados mediante el panel Objeto no se eliminan.

Desplazamiento, eliminación y cambio de tamaño de los bloques de texto

Es posible mover bloques de texto y eliminar los bloques de texto seleccionados y todos los bloques de texto vacíos de una página o documento. Cuando arrastra sus selectores de esquina cambiará el tamaño de los bloques de texto de tamaño fijo. Cuando trabaje en el modo Previsualización, puede activar y desactivar los resaltes de selección para bloques de texto. Para más información, consulte “Utilización de colores de resaltado de capas” en la página 294.

Para mover o eliminar un bloque de texto:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el bloque de texto.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para mover el bloque de texto, arrástrelo.
 - Para eliminar un bloque de texto, presione la tecla Supr o seleccione Edición > Borrar. Para eliminar un bloque de texto que se expande automáticamente, cancele la selección del bloque.

Para eliminar todos los bloques de texto vacíos de una página o documento:

Seleccione Xtras > Borrar > Bloques de texto vacíos. Se eliminan todos los bloques de texto vacíos del documento.

Para cambiar el tamaño de un bloque de texto de tamaño fijo:

- 1 Seleccione la herramienta Puntero.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para ajustar el tamaño de un bloque de texto, arrastre un selector de esquina. El texto situado dentro del recuadro se redistribuye para rellenar el tamaño nuevo.
 - Para cambiar el tamaño de un bloque de texto y restringir su anchura y altura proporcionalmente, arrastre en diagonal manteniendo presionada la tecla Mayús un selector. El texto situado dentro del recuadro se redistribuye para rellenar el tamaño nuevo.
 - Para modificar el tamaño de bloque de texto y el tamaño de la fuente, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un selector de esquina.
 - Para modificar el tamaño de bloque de texto y el tamaño de la fuente y restringir la anchura y altura proporcionalmente, mantenga presionadas las teclas Mayús-Alt (Windows) o Mayús-Opción (Macintosh) y arrastre un selector de esquina.

- Para reducir el tamaño de un bloque de texto para encajar el texto, haga doble clic en el cuadro de vínculo de la esquina inferior derecha del bloque de texto con la herramienta Puntero.

Conversión de bloques de texto que se expanden automáticamente o de tamaño fijo

Si hace clic con la herramienta Texto se crea un bloque de texto que se expande automáticamente de forma predeterminada. Es posible cambiar el comportamiento predeterminado de la herramienta Texto para crear un bloque de texto de tamaño fijo al hacer clic con la herramienta. Después de crear un tipo de bloque de texto, puede convertirlo al otro.

Para especificar el tipo de bloque de texto creado con la herramienta Texto:

- 1 Puede ver las preferencias del texto realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Texto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Texto.
- 2 Elija el comportamiento de hacer clic para crear un bloque de texto:
 - Seleccione “Los recuadros se ajustan al texto automáticamente” (valor predeterminado) para crear un bloque de texto que se expande automáticamente al hacer clic con la herramienta Texto.
 - Si no selecciona esta opción, se creará un bloque de texto de tamaño fijo al hacer clic con la herramienta Texto.

Para convertir un bloque de texto que se expande automáticamente a uno de tamaño de fijo:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar un bloque de texto.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga doble clic en un selector lateral de bloque (no un selector de esquina) para convertir el bloque de texto que se expande automáticamente a uno de anchura fija y viceversa. Los selectores laterales sólidos indican que el bloque de texto tiene anchura fija. Los selectores laterales huecos indican que el bloque de texto se expande automáticamente.
 - Haga doble clic en el selector inferior de bloque (no un selector de esquina) para convertir el bloque de texto que se expande automáticamente a uno de altura fija y viceversa. El selector inferior sólido indica que el bloque de texto tiene altura fija. El selector inferior hueco indica que el bloque de texto se expande automáticamente.

Para convertir varios bloques de texto de tamaño fijo a expansión automática y viceversa:

- 1 Mediante la herramienta Puntero, haga clic con la tecla Mayús presionada en los bloques de texto que desee convertir.
- 2 Si el panel Objeto no es visible, seleccione Ventana > Objeto.
- 3 Realice una de las acciones siguientes en la sección de opciones del panel Objeto:



- Si desea convertir bloques de texto de tamaño fijo en bloques de texto que se expanden automáticamente, haga clic en el botón Anchura para definir la anchura de los bloques en automática o haga clic en el botón Altura para definir la altura de los bloques en automática.

- Si desea convertir bloques de texto que se expanden automáticamente en bloques de texto de tamaño fijo, cancele la selección del botón Anchura para fijar la anchura de los bloques en el valor actual o cancele la selección del botón Altura para definir la altura de los bloques en el valor actual.

Importación de texto

En FreeHand, puede importar archivos de texto RTF (Rich Text Format), manteniendo intacto los formatos del texto, y texto ASCII sin formatos (sólo texto). Si importa texto que contenga fuentes y estilos que no están instalados en su sistema, el cuadro de diálogo Fuentes que faltan le solicita seleccionar fuentes y estilos sustitutivos. Para más información, consulte “Manipulación de la sustitución de fuentes” en la página 63.

Nota: La importación de texto RTF con elementos personalizados, como tabuladores de línea punteada, tachados o subrayados, cambia los efectos. Los efectos de contorno, subíndice y superíndice pueden importarse pero no se pueden exportar.

También puede arrastrar texto o copiar y pegar texto para importarlo de otra aplicación. Después de importar texto, puede editarlo del mismo modo que cualquier otro texto en FreeHand. Para más información, consulte “Edición de texto” en la página 239.

Para más información sobre la exportación de archivos de texto o de texto con gráficos en línea, consulte “Exportación de texto” en la página 361.

La versión de FreeHand en español no admite el texto vertical de doble byte utilizado en algunos idiomas asiáticos. Cuando se importa texto de doble byte, la versión de FreeHand en español gira el bloque de texto para simular la alineación vertical, pero la orientación de los caracteres es, de forma predeterminada, horizontal.

Para importar un archivo de texto:

- 1 Seleccione Archivo > Importar para ver el cuadro de diálogo Importar documento.
- 2 Seleccione el archivo de texto que desee importar y haga clic en Abrir.
- 3 Coloque el texto importado realizando uno de estos pasos:
 - Haga clic para colocar el archivo de texto con su tamaño original.
 - Arrastre para definir la posición y el tamaño del bloque de texto.

Selección de texto

Para editar o eliminar texto o cambiar los atributos de tipografía, debe seleccionar el texto con la herramienta Texto.

Cuando hace clic en un bloque de texto o selecciona texto con la herramienta Texto, aparece la regla de texto. La regla de texto muestra la anchura de los bloques de texto con puntos, tabuladores y marcadores de sangría. Puede ocultar y mostrar la regla de texto; asimismo puede definir las preferencias para mostrar los selectores de bloque de texto cuando la regla de texto está desactivada.

Para seleccionar texto:

- 1 Haga clic en la herramienta Texto.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para seleccionar caracteres, palabras o párrafos, haga clic en un bloque de texto para colocar el punto de inserción y arrastre para realizar la selección.

- Para seleccionar una palabra, haga doble clic en cualquier punto de la palabra.
- Para seleccionar un párrafo, haga triple clic en cualquier punto del párrafo.
- Para seleccionar todo el texto dentro de un bloque de texto, haga clic en un bloque de texto y seleccione Edición > Seleccionar > Todo.

Para mostrar u ocultar la regla de texto:

Seleccione Ver > Reglas de texto.

Para ver los selectores de selección de bloque de texto cuando la regla está oculta:

- 1 Puede ver las preferencias del texto realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Texto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Texto.
- 2 Seleccione Mostrar selectores de texto con regla inactiva (el valor predeterminado) para ver los selectores de texto al hacer clic con la herramienta Texto en un bloque de texto cuya regla no esté visible. No seleccione la opción para ocultar los selectores de bloque de texto cuando la regla de texto no esté visible.

Nota: Los selectores de bloque de texto aparecen al hacer clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero, independientemente de si la opción está seleccionada o no.

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

Acerca del aspecto del texto

Al igual que los objetos vectoriales, el texto en FreeHand está suavizado en todos los modos de dibujo.

La excepción la constituye el texto que utilice fuentes de mapas de bits y que haya sido modificado con el efecto de texto Zoom, el efecto de texto Perfilado, o las transformaciones de rotación e inclinación.

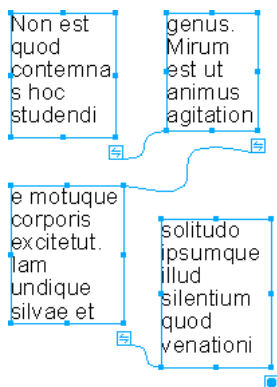
Puede desactivar la preferencia de suavizado; para más información, consulte “Suavizado de los gráficos” en la página 28.

Nota: En Macintosh, el suavizado sólo está disponible si ejecuta Mac OS X o una versión posterior.

Vinculación de bloques de texto

Puede vincular bloques de texto de tamaño fijo a otros bloques de texto u objetos, como trazados, para forzar que el texto fluya entre los bloques vinculados u objetos. Normalmente, debe vincular bloques de texto que contienen texto desbordado (indicado por un punto en el cuadro de vínculo). Sin embargo, también puede vincular bloques vacíos o bloques parcialmente llenos y añadir después texto.

El orden en que fluye el texto de un bloque a otro se indica con una línea de vínculo.



Bloques de texto vinculados

Puede vincular un bloque de texto que se expande automáticamente como el objeto final de un grupo vinculado; sin embargo, no utilice un bloque de texto que se expande automáticamente como el primer vínculo o uno intermedio de un grupo. El texto no fluirá desde un bloque de texto que se expande automáticamente, ya que el bloque se expande para contener todo el texto colocado en él.

Un objeto vinculado adquiere los atributos del bloque de texto y mantiene estos atributos incluso si se borra el texto.

Los cambios realizados en el texto seleccionado de un bloque de texto vinculado pueden afectar al texto de otros bloques vinculados. Por ejemplo, al aumentar el tamaño de fuente de un bloque de texto, el texto se puede trasladar al bloque siguiente.

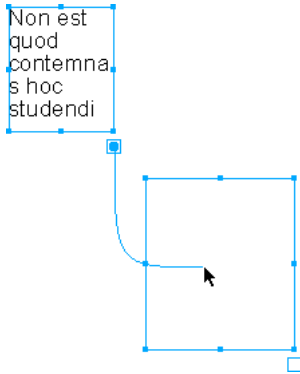
Puede romper un vínculo entre bloques de texto y mantener los bloques de texto y la posición del texto que sigue el vínculo roto. También es posible romper un vínculo y eliminar el texto y los bloques de texto que siguen al vínculo roto.

Para crear un vínculo:

- 1 Mediante la herramienta Puntero, seleccione los bloques de texto de tamaño fijo que desee vincular.

Nota: Si el bloque de texto inicial contiene texto desbordado, aparece un punto indicador en el cuadro de vínculo. Es posible vincular bloques con o sin texto desbordado.

- 2 Arrastre desde el cuadro de vínculo de los bloques de texto iniciales hasta el interior de otro bloque de texto u objeto o hasta un trazado.



Aparece un indicador de vínculo en el cuadro del bloque de texto inicial para indicar que el bloque está vinculado. Si el bloque de texto inicial contiene texto desbordado, el texto fluye hasta el bloque de texto vacío o trazado.

- 3 Repita los pasos 1 y 2 para vincular otros bloques de texto o trazados. Puede vincular cualquier cantidad de bloques de texto o trazados de una página o de varias páginas.

Para romper un vínculo y retener la posición de un texto:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el bloque de texto que desee.
- 2 Arrastre la línea de vínculo desde el cuadro de vínculo del bloque de texto hasta unos de los elementos siguientes:

- Un área vacía del documento.
- Un bloque de texto u objeto distinto al que el bloque de texto estaba vinculado.

El texto no se modifica. Si arrastró la línea de vínculo hasta otro bloque de texto u objeto, el texto fluye en dicho bloque u objeto.

- 3 (Opcional) si el último bloque de texto o objeto del grupo vinculado tiene ahora un punto en el cuadro de vínculo (indicando que tiene texto desbordado), cambie el bloque de texto para ver todo el texto.

Edición de texto

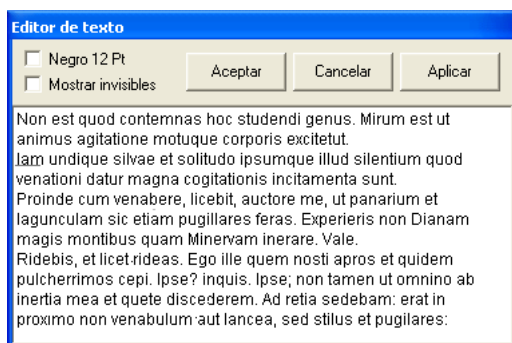
Puede utilizar varias técnicas para editar texto en FreeHand. Para editar el texto en pantalla, debe seleccionarlo con la herramienta Texto; consulte “Selección de texto” en la página 235). También puede editar texto en el Editor de texto.

Puede corregir la ortografía, insertar guiones, usar comillas especiales e insertar caracteres no imprimibles para controlar el espaciado. También es posible cambiar los atributos de la tipografía (consulte “Operaciones con las herramientas de ajuste del texto” en la página 246).

Utilización del Editor de texto

El Editor de texto permite revisar y editar el texto que resulta difícil editar en pantalla; por ejemplo, el texto que incluye caracteres no imprimibles.

Puede decidir utilizar siempre el Editor de texto para la edición de texto seleccionando la opción adecuada en las preferencias de texto.



Para editar texto en el Editor de texto:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Mediante la herramienta Puntero, seleccione el bloque de texto que desee editar y seleccione Texto > Editor.
 - Mediante la herramienta Puntero, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga doble clic en un bloque de texto.
 - Con la herramienta Texto, arrastre un bloque de texto manteniendo la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada.
 - En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en un bloque de texto con la herramienta Texto y seleccione Editor en el menú contextual.
- 2 Seleccione Negro 12 Pt para ignorar los atributos de formato y ver el texto con una fuente de 12 Pt en negro en la ventana del Editor de texto. Esta opción no afecta al formato del texto del documento, pero aumenta la nitidez del texto si edita texto de gran tamaño o pequeño o tiene un color claro.
- 3 Seleccione Mostrar invisibles para ver, en la ventana del Editor de texto, los caracteres no imprimibles, como espacios, tabuladores o saltos de párrafo.
- 4 Edite el texto en la ventana del Editor de texto.

- 5 Haga clic en una de las opciones siguientes:
OK (Macintosh) o Aceptar (Windows) para aplicar los cambios y cerrar el Editor de texto.
Cancelar cierra el Editor de texto sin aplicar los cambios.
Aplicar aplica los cambios en el texto sin salir del Editor de texto.



Para editar texto siempre en el Editor de texto:

- 1 Puede ver las preferencias del texto realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Texto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Texto.
- 2 Seleccione Usar siempre editor de texto y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Inserción de caracteres especiales

Puede insertar caracteres con el submenú Texto > Caracteres especiales. Los caracteres especiales permiten aplicar formatos adicionales para controlar el aspecto del texto.

Están disponibles los caracteres especiales siguientes:

Fin de columna <input type="checkbox"/>	En el caso de texto formateado en columnas, indica el carácter final de una columna.
Fin de línea	Indica el carácter final de una línea sin crear un nuevo párrafo.
Espacio indivisible	Asegura que dos palabras separadas por un espacio no se separarán en un salto de línea.
Espacio m	Inserta un espacio equivalente al tamaño en puntos del tipo de letra actual.
Espacio n	Inserta un espacio equivalente a la mitad del tamaño en puntos del tipo de letra actual.
Espacio fino	Inserta un espacio equivalente a 1/10 del tamaño en puntos del tipo de letra actual.
Guión m 	Inserta un guión con una anchura equivalente al espacio m.
Guión n 	Inserta un guión con una anchura equivalente al espacio n.
Guión de división	Inserta un guión en una palabra sólo si el salto de línea se produce en dicha palabra.

Para insertar caracteres con el submenú Caracteres especiales:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Mediante la herramienta Texto, haga clic en el bloque de texto en el que desee insertar un carácter especial.
 - Con el Editor de texto abierto (consulte “Utilización del Editor de texto” en la página 239), haga clic en la ventana del Editor de texto en el punto en el que desee insertar un carácter especial.
- 2 Seleccione Texto > Caracteres especiales y seleccione un carácter en el submenú.

Corrección ortográfica

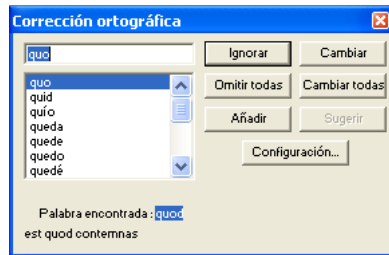
La Corrección ortográfica de FreeHand permite utilizar funciones estándar de corrector ortográfico para corregir errores de su documento, incluyendo la ortografía, uso de mayúsculas y palabras duplicadas. Durante la corrección ortográfica puede añadir palabras, como nombres propios o términos técnicos en el diccionario personal.

La corrección ortográfica utiliza el diccionario de idioma propio de la versión de FreeHand que ha instalado, pero puede cambiar de diccionario si ha instalado otros.

Puede editar su diccionario personal, personalizar el comportamiento de la corrección ortográfica y elegir un diccionario alternativo en el cuadro de diálogo Preferencias.

Para utilizar la corrección ortográfica:

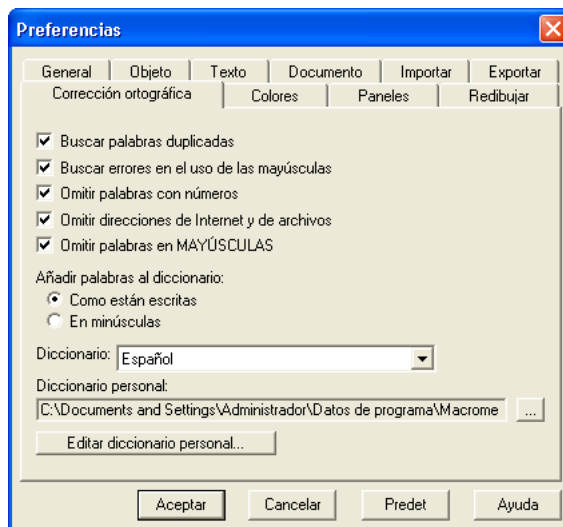
Seleccione Texto > Corrección ortográfica.



Para definir las preferencias de la corrección ortográfica:

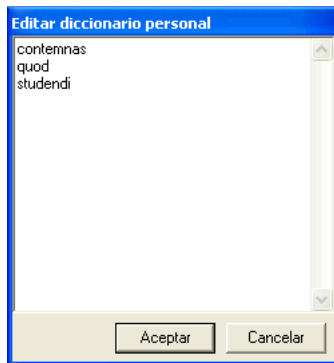
1 Realice una de las acciones siguientes:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Corrección ortográfica.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Corrección ortográfica.
- En el cuadro de diálogo Corrección ortográfica (Texto > Corrección ortográfica), haga clic en Configuración.



2 Seleccione o cancele la selección de cualquiera de las opciones del cuadro de diálogo Preferencias para definir cómo se realizará la corrección ortográfica:

- Buscar palabras duplicadas
 - Buscar errores en el uso de las mayúsculas
 - Omitir palabras con números
 - Omitir direcciones de Internet y de archivos
 - Omitir palabras en Mayúsculas
- 3** Para definir cómo se añade, en el corrector ortográfico, una palabra resaltada al diccionario cuando se hace clic en Añadir, seleccione una de las opciones siguientes en la sección Añadir palabras al diccionario:
- Como están escritas** añade una palabra resaltada tal como aparece.
- En minúsculas** añade una palabra resaltada en minúsculas solamente.
- 4** Si lo desea, seleccione un idioma diferente en el menú emergente Diccionario.
- 5** Para utilizar un diccionario personal diferente que haya almacenado (archivo TLX), haga clic en el botón puntos suspensivos (...) (Windows) o el botón Seleccionar (Macintosh) y localice dicho diccionario personal.
- 6** Haga clic en Editar diccionario personal (Windows) o en Editar (Macintosh) para modificar la lista de palabras añadidas en las sesiones de corrección ortográfica. Puede añadir más palabras directamente en este punto y cambiar y eliminar palabras existentes. Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) cuando haya terminado de editar el diccionario personal.




- 7** Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aceptar las nuevas preferencias de corrección ortográfica.

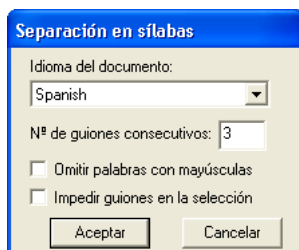
Separación silábica del texto

Es posible activar la separación silábica automática en un documento o selección. FreeHand utiliza el idioma del documento seleccionado para determinar dónde se deben colocar los guiones.

También puede insertar guiones de división en puntos específicos del texto. Los guiones de división permiten que las líneas se dividan en los puntos que especifique y que sólo aparezcan en una palabra al final de una línea. Para más información, consulte “Inserción de caracteres especiales” en la página 240.

Para definir las opciones de separación de sílabas:

- 1 Especifique el texto en el que se aplicarán las opciones de separación de sílabas:
 - Para aplicar la separación de sílabas a todo el texto, seleccione todo el bloque de texto. Si selecciona un cuadro de texto vinculado se aplican las opciones de separación de sílabas a todos los bloques vinculados.
 - Para aplicar la separación de sílabas sólo al texto seleccionado, seleccione el texto con la herramienta Texto.
 - Para aplicar la separación de sílabas a un párrafo específico, haga clic en el párrafo con la herramienta Texto.
- 2 Seleccione Ventana > Objeto para abrir el panel Objeto si no estuviera visible.
- 3  Muestre las opciones de párrafo en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.
- 4 Seleccione Insertar guiones para activar la separación de sílabas automática.
- 5 Haga clic en el botón Edición junto a la opción Insertar guiones para ver el cuadro de diálogo Separación en sílabas.



- 6 En Idioma del documento, seleccione una opción en el menú emergente.
- 7 Para establecer el número de guiones consecutivos que se permiten dentro de un párrafo, especifique un valor en N° de guiones consecutivos.
- 8 Para evitar la separación con guiones de las palabras en mayúsculas, seleccione Omitir palabras con mayúsculas.
- 9 Para evitar la separación con guiones en la selección actual de texto, seleccione Impedir guiones en la selección.
- 10 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para desactivar la separación en sílabas:

- 1 Repita los pasos 1 hasta el 3 del procedimiento anterior.
- 2 Cancele la opción Insertar guiones del panel Objeto.

Utilización de comillas especiales

Cuando la opción Comillas especiales está activada, FreeHand utiliza comillas de apertura y de cierre cuando escriba comillas simples (') o dobles ("). Puede elegir entre seis tipos de comillas especiales predefinidas en el menú emergente Definir comillas.

Si la opción Comillas especiales está activa pero desea introducir comillas rectas, puede desactivar temporalmente la opción. Por ejemplo, puede utilizar esta técnica para incluir signos de pies y pulgadas (como 5' 6") cuando la opción Comillas especiales está activada.

Para activar la opción Comillas especiales:

1 Puede ver las preferencias del texto realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Texto.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Texto.

2 Seleccione Comillas especiales y elija una opción en el menú emergente que aparece junto a la opción:

- El primer grupo de comillas es el utilizado normalmente en neerlandés, inglés, italiano y español.



- Las comillas dobles derechas se utilizan normalmente en danés, finés y sueco.



- Las comillas inferior-superior se utilizan normalmente en checo y alemán.



- El segundo grupo de comillas inferior-superior es estándar en húngaro y polaco para activar las comillas dentro de otras comillas.



- Los signos de comillas cheurón son una alternativa a las comillas especiales en francés, griego, italiano, noruego, ruso y español.



- Los signos de comillas cheurón invertidos se utilizan para indicar comillas dentro de otras comillas en danés, alemán y húngaro.



Nota: Para utilizar más de un tipo de comillas especiales en un documento, debe cambiar la selección en el menú emergente Comillas especiales de las preferencias de texto antes de escribir la nueva comilla.

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

Para insertar comillas rectas cuando la opción Comillas especiales está activada:

Mantenga presionada la tecla Control y presione la tecla de apóstrofe (') o de comillas (").

Nota: En algunos teclados internacionales, al presionar la tecla Control no se ignora la preferencia Comillas especiales.

Búsqueda y sustitución de texto

Es posible buscar y reemplazar texto mediante procedimientos normales de búsqueda de procesadores de texto en el cuadro de diálogo Buscar texto. Para buscar y reemplazar atributos de texto, debe utilizar el panel Buscar y reemplazar, consulte “Selección, búsqueda y sustitución de atributos de texto” en la página 256.

En el cuadro de diálogo Buscar texto puede localizar y reemplazar o eliminar cualquier carácter, palabra, frase o carácter especial en un documento. También es posible convertir caracteres especiales, por ejemplo, puede reemplazar los guiones dobles con guiones m.

Para buscar y reemplazar texto:

- 1 Seleccione los bloques de texto en los que desee realizar la búsqueda con la herramienta Puntero, o bien, seleccione texto con la herramienta Texto. Si no realiza una selección, se buscará en el texto de todo el documento.
- 2 Seleccione Edición > Buscar y reemplazar > Texto.
- 3 En el cuadro de diálogo Buscar texto, introduzca el texto en los cuadros Buscar y Cambiar a. Para buscar o cambiar un carácter especial, seleccione un carácter en el menú emergente Especial de los cuadros Buscar o Cambiar a.

Nota: Para eliminar el elemento del cuadro Buscar cuando se encuentre, deje vacío el cuadro Cambiar a.

- 4 Seleccione Palabra completa, Coincidir mayús/minús o Mostrar selección para modificar la búsqueda.
- 5 Haga clic en una de las opciones siguientes:

Buscar siguiente busca la siguiente aparición del elemento del cuadro de texto Buscar.

Cambiar cambia el elemento en el cuadro Buscar.

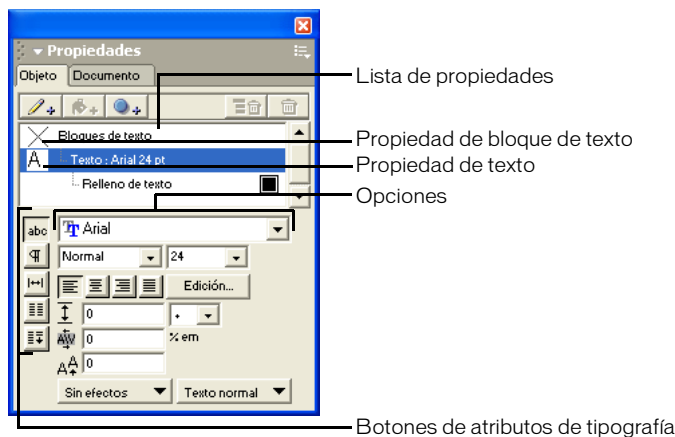
Cambiar todas cambia todas las apariciones del elemento del cuadro de texto Buscar.

Operaciones con las herramientas de ajuste del texto

Es posible aplicar especificaciones precisas de tipografía a los caracteres, líneas de texto, párrafos y bloques completos de texto utilizando diferentes funciones: los atributos de texto del panel Objeto; la barra de herramientas Texto; el menú Texto y sus submenús y, en Windows, el menú de contexto Texto.

Visualización de los atributos de texto del panel Objeto

El panel Objeto permite aplicar rápidamente especificaciones de tipografía y formatos de texto.



Propiedades de texto y atributos de tipografía del panel Objeto

Cuando se selecciona texto en el documento, la porción superior del panel Objeto, denominado lista de propiedades, muestra las propiedades aplicadas a la selección.

La mitad inferior del panel Objeto muestra las opciones para la propiedad seleccionada en la lista Propiedades. Cuando se selecciona la propiedad Texto en la lista de propiedades, aparecen cinco botones en la sección de opciones del panel. Estos cinco botones permiten editar varios atributos de tipografía. La sección de opciones del panel Objeto cambia según el contexto; cuando se trabaja con texto, cambia en función de la propiedad seleccionada en la lista de propiedades y el atributo de tipografía seleccionado.

Si no se seleccionan texto ni objetos en el documento y se selecciona un estilo de texto en el panel Estilos, el panel Objeto muestra los atributos de texto predeterminados. Para más información, consulte “Utilización de estilos de párrafo” en la página 272 y “Cambio de los atributos predeterminados” en la página 143.

Para ver los atributos de texto en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Ventana > Objeto para abrir el panel Objeto si no estuviera visible.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Utilice la herramienta Puntero para seleccionar un bloque de texto en el documento.
 - Utilice la herramienta Texto para seleccionar texto.

- Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno para cancelar la selección de cualquier objeto documento, después, seleccione un estilo de texto en el panel Estilos (Ventana > Estilos).
- 3 Haga clic en la propiedad Texto en la lista de propiedades del panel Objeto. Es la propiedad que aparece con la palabra "Texto:" y el tamaño y nombre de la fuente del estilo.
 - 4 Haga clic en un botón de atributo de tipografía en el parte inferior izquierda del panel:



Carácter muestra opciones para establecer la fuente, estilo, tamaño, alineación, interlineado, ajuste entre caracteres, desplazamiento de la línea base y aplicar efectos de texto y estilos de texto.



Párrafo muestra opciones para establecer el espaciado de los párrafos, sangrías y la separación de sílabas; aplicar puntuación fuera de márgenes a párrafos y aplicar filetes a los párrafos.



Espaciado muestra opciones para cambiar la anchura de los caracteres, definir el espaciado entre palabras o letras y mantener las palabras o líneas juntas para controlar los saltos al final de las líneas y columnas.



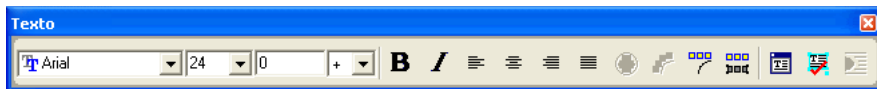
Columnas y filas muestra opciones para crear columnas, filas y tablas.



Ajustar columnas muestra opciones para ajustar el flujo de texto en columnas.

La barra de herramientas Texto

La barra de herramientas Texto contiene botones para muchos ajustes de tipografía. Para aplicar un atributo, debe seleccionar una opción en los menús emergentes o hacer clic en un botón. Puede utilizar la barra de herramientas Texto para ajustar la fuente, tamaño, estilo, interlineado y la alineación; unir un trazado a texto, rodear un trazado con texto, hacer que el texto fluya en un trazado o convertir texto en trazados; abrir el Editor de texto; realizar la corrección ortográfica y rodear con texto una selección.



La barra de herramientas Texto puede personalizarse con botones de barra de herramientas adicionales. Para más información, consulte "Personalización de barras de herramientas" en la página 38.

El menú Texto

El menú Texto y sus submenús incluyen opciones para ajustar la fuente, tamaño, estilo, interlineado, alineación, efectos y uso de mayúsculas y minúsculas. Para utilizar este menú, debe seleccionar una opción en el submenú que desee.

El menú de contexto de texto (Windows)

En Windows, el menú de contexto de texto muestra muchas de las opciones que también están disponibles en el menú Texto, barra de herramientas Texto y panel Objeto. Puede ver el menú de contexto de texto haciendo clic con el botón derecho del ratón en un bloque de texto.

Configuración de especificaciones exactas de tipografía

Puede realizar las tareas siguientes para crear y controlar los atributos de tipografía:

- Especificar la fuente, estilo y tamaño
- Convertir el uso de mayúsculas y minúsculas para cambiar todos los caracteres a mayúsculas, a versalitas y otras opciones
- Definir la alineación, interlineado, ajuste entre caracteres y el desplazamiento de la línea base
- Ajustar el espacio entre caracteres y palabras de forma precisa para ajustar la escala horizontal o el espacio entre dichas palabras o letras
- Seleccionar o buscar y reemplazar atributos de tipografía

Si cambia las especificaciones de tipografía con texto seleccionado, los ajustes se aplican sólo a la selección y las especificaciones de tipografía se restituyen con la configuración predeterminada para el texto subsiguiente. Si cambia las especificaciones de tipografía sin tener texto seleccionado, los ajustes se aplican al texto creado después.

Elección de una fuente, tamaño y estilo

Puede elegir una fuente, tamaño y estilo mediante las opciones Carácter del panel Objeto, los comandos del menú Texto y de las herramientas de la barra de herramientas Texto.

Es posible establecer preferencias para controlar la visualización de las previsualizaciones de fuente y mostrar texto simulado (ver el texto como una barra de color gris) cuando sea menor de un tamaño especificado.

Para elegir una fuente para el texto seleccionado, realice una de las acciones siguientes:



- Seleccione Texto > Fuente y elija una fuente en el submenú.
- En las opciones Carácter del panel Objeto, seleccione una fuente en el menú emergente Nombre de fuente. (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).
- En la barra de herramientas Texto, seleccione una fuente en el menú emergente Nombre de fuente.

Para especificar un tamaño en puntos para el texto seleccionado, realice una de las acciones siguientes:



- Seleccione Texto > Tamaño y elija un tamaño en puntos en el submenú. Para cambiar el tamaño en incrementos de 1 punto, seleccione Menor o Mayor en el submenú. Para especificar un tamaño que no aparece en el menú, seleccione Otros e introduzca un valor en el cuadro de diálogo Tamaño, después, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- En la barra de herramientas Texto, seleccione un tamaño en el menú emergente Tamaño o introduzca un valor en el cuadro de texto Tamaño y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- En las opciones Carácter del panel Objeto, seleccione un tamaño en el menú emergente Tamaño o introduzca un valor en el cuadro de texto Tamaño y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh). (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).
- En Windows, haga clic con el botón derecho en un bloque de texto, elija Tamaño y seleccione una opción en el submenú.

Para especificar un estilo de fuente para el texto seleccionado, realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Texto > Estilo de fuente y elija un estilo en el submenú.
- En las opciones Carácter del panel Objeto, seleccione un estilo en el menú emergente Estilo de fuente. (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).
- En Windows, haga clic en un botón de estilo de fuente en la barra de herramientas Texto.



- En Macintosh, seleccione un estilo en el menú emergente Estilo de fuente de la barra de herramientas de texto.
- En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en un bloque de texto. Seleccione Estilo y elija una opción en el submenú.

Para controlar las previsualizaciones de fuentes:

- 1 Puede ver las preferencias del texto realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Texto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Texto.
- 2 Para ver las previsualizaciones de fuentes, seleccione Mostrar previsualización de fuentes (valor predeterminado). Para desactivar la previsualización de fuentes, no seleccione esta opción.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para previsualizar una fuente, realice una de las acciones siguientes:



- En las opciones Carácter del panel Objeto, desplace el puntero hasta una fuente en el menú emergente Nombre de fuente. (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).
- En la barra de herramientas Texto, desplace el puntero hasta una fuente en el menú emergente Nombre de fuente.

Para simular el texto o verlo como una barra gris:

- 1 Compruebe las preferencias de la actualización de pantalla realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Redibujar.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Redibujar.
- 2 En el cuadro Simular texto si es inferior a introduzca el tamaño por debajo del cual desea que el texto aparezca como una barra gris en pantalla. De forma predeterminada, el texto con un tamaño de 8 píxeles o menor se simula.

El texto simulado se dibuja más rápidamente que los caracteres, por tanto, cuando se utiliza puede mejorar la velocidad de visualización durante la edición.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Nota: El texto seleccionado aparece como caracteres sin importar la configuración de Simular texto si es inferior a.

Conversión del texto en mayúsculas o minúsculas

Es posible utilizar comandos de Mayúsculas y minúsculas para formatear texto como mayúsculas, minúsculas o versalitas y para aplicar mayúsculas iniciales en cada palabra (Título) o la primera letra de cada frase (Frase).

Puede especificar un tamaño para las versalitas en función del tamaño de la fuente. (De forma predeterminada, las versalitas tienen un 75% del tamaño actual de la fuente). También puede especificar excepciones para evitar que determinadas palabras puedan cambiarse a mayúsculas o minúsculas.

Para convertir texto a mayúsculas o minúsculas:

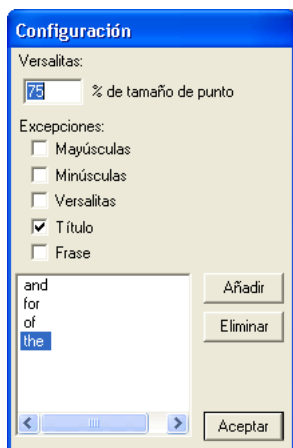
- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero, o bien, seleccione texto con la herramienta Texto.
- 2 Seleccione Texto > Mayúsculas y minúsculas y elija una opción en el submenú: Mayúsculas, Minúsculas, Versalitas, Título o Frase.

Para especificar un tamaño para las versalitas:

- 1 Seleccione Texto > Mayúsculas y minúsculas > Configuración.
- 2 En el cuadro de diálogo Configuración, introduzca un valor de porcentaje para Versalitas, en relación con el tamaño de fuente.

Para especificar excepciones para la conversión entre mayúsculas y minúsculas:

- 1 Seleccione Texto > Mayúsculas y minúsculas > Configuración.



- 2 Bajo Excepciones, seleccione cómo se aplicarán las excepciones. Por ejemplo, si desea convertir una porción de texto en Versalitas pero desea impedir que determinadas palabras se conviertan, seleccione Versalitas.
- 3 Haga clic en Añadir e introduzca en la lista una palabra que se protegerá de la conversión.
- 4 Repita el paso 3 para añadir otras excepciones. Las palabras que introduzca no se convertirán al aplicar la conversión especificada en el paso 2.
- 5 Para eliminar una excepción, selecciónela en la lista y haga clic en Eliminar.
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Establecimiento de la alineación, interlineado, ajuste entre caracteres y el desplazamiento de la línea base

La alineación determina la posición de cada línea de texto de un párrafo en relación con los bordes izquierdo y derecho del bloque de texto. El texto puede alinearse con el borde izquierdo o derecho del bloque de texto, centrado dentro del bloque de texto o alineado con ambos bordes (justificación completa).

El interlineado es la distancia entre líneas de texto. De forma específica, es la distancia entre una línea base de texto hasta la línea base de la siguiente línea de texto. De forma predeterminada, el interlineado equivale al tamaño actual del texto. Puede cambiar el interlineado para el texto seleccionado utilizando el submenú Texto > Interlineado, la barra de herramientas Texto, el panel Objeto o arrastrando los selectores de un bloque de texto.

Puede especificar valores personalizados de interlineado de tres formas. Con la opción Adicional (+) se especifica un valor en puntos que se añadirán al tamaño actual de texto. Por ejemplo, si el tamaño actual del texto es 24 e introduce 20, el interlineado será 44; si cambia el tamaño a 30, el interlineado será 50. Con la opción Fijo (=) se especifica el interlineado como un tamaño en puntos exacto; el interlineado seguirá con el tamaño introducido incluso si cambia el tamaño actual del texto. Con la opción Porcentaje (%) se especifica el interlineado como un porcentaje del tamaño actual del texto; el valor del interlineado cambia si modifica el tamaño actual del texto.

Ajuste entre caracteres controla el espacio entre dos caracteres, en relación con el tamaño en puntos de la fuente actual. Un valor positivo de ajuste entre caracteres aumenta el espacio entre caracteres; un valor negativo lo reduce. El ajuste entre caracteres controla el espacio entre todos los caracteres de una selección.

También puede controlar el espaciado entre palabras o caracteres de forma numérica. Para más información, consulte “Espaciado de caracteres y palabras de forma precisa” en la página 254.

Desplazamiento de la línea base controla dónde aparece el texto en relación con su línea base.

Para especificar la alineación del texto seleccionado, realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Texto > Alinear y seleccione una opción de alineación en el submenú.
- En las opciones Carácter del panel Objeto, haga clic en un botón de alineación. (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).
- En la barra de herramientas Texto, haga clic en un botón de alineación.



- En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en un bloque de texto, elija Alinear y seleccione una opción del menú.

Para modificar el interlineado del texto seleccionado directamente en el espacio de trabajo:

Arrastre el selector inferior o superior del bloque de texto. Si arrastra hacia fuera del bloque de texto, el interlineado aumenta y si se arrastra hacia dentro el interlineado se reduce.

Para definir que el interlineado del texto seleccionado sea igual al tamaño actual del texto:

Seleccione Texto > Interlineado > Fijo.

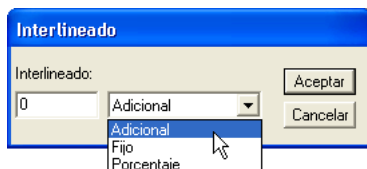
Para establecer el interlineado del texto seleccionado como un 120% del tamaño actual del texto:

Seleccione Texto > Interlineado > Automático.

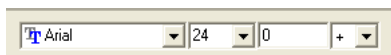
Para especificar el interlineado del texto seleccionado como un valor en puntos que se añadirán al tamaño actual del texto:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Texto > Interlineado > Otro para ver el cuadro de diálogo Interlineado y seleccione Adicional en el menú emergente.



- Seleccione + en el menú emergente Interlineado de la barra de herramientas Texto.



- En las opciones Carácter del panel Objeto, seleccione + en el menú emergente Interlineado. (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).

2 En el cuadro de texto Interlineado, introduzca un valor en puntos para el interlineado que se añadirá al tamaño actual del texto y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh). Para especificar un interlineado equivalente al tamaño actual en puntos, introduzca 0.

Para especificar un interlineado en el texto seleccionado como un valor fijo en puntos:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Texto > Interlineado > Otro para ver el cuadro de diálogo Interlineado y seleccione Fijo en el menú emergente.
- Seleccione = en el menú emergente Interlineado de la barra de herramientas Texto.



- En las opciones Carácter del panel Objeto, seleccione = en el menú emergente Interlineado. (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).

2 En el cuadro de texto Interlineado, introduzca un valor en puntos para el interlineado exacto y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Para especificar el interlineado del texto seleccionado como un porcentaje del tamaño actual del texto:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione Texto > Interlineado > Otro para ver el cuadro de diálogo Interlineado y seleccione Porcentaje en el menú emergente.
- Seleccione % en el menú emergente Interlineado de la barra de herramientas Texto.



- En las opciones Carácter del panel Objeto, seleccione % en el menú emergente Interlineado. (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).

- 2 En el cuadro de texto Interlineado, introduzca un porcentaje del tamaño actual en puntos y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh). Para especificar un interlineado equivalente al tamaño actual en puntos, introduzca 100.

Para modificar el ajuste entre caracteres del texto seleccionado directamente en el espacio de trabajo:

Arrastre un selector lateral de un bloque de texto. Si arrastra hacia fuera del bloque de texto, el ajuste entre caracteres aumenta y si se arrastra hacia dentro el ajuste se reduce.

Para especificar un ajuste entre caracteres:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:

- Para especificar el ajuste entre caracteres, haga clic en un bloque de texto con la herramienta Texto para definir el punto de inserción entre dos caracteres.
- Para especificar el ajuste entre un rango de caracteres, seleccione el texto al que desee aplicar el ajuste entre caracteres.

- 2 Realice una de las acciones siguientes:



- En las opciones Carácter del panel Objeto, introduzca un valor en el cuadro de texto Ajuste entre caracteres para ajustar el espaciado como un porcentaje de un espacio m y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh). (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).

FreeHand 25 % em

- Mantenga presionadas las teclas Control+Alt (Windows) o Comando+Opción (Macintosh) y presione las teclas de Flecha derecha o izquierda para aumentar o reducir el ajuste entre caracteres en un 1 espacio m. Presione las teclas Control+Alt+Mayús (Windows) o Comando+Opción+Mayús (Macintosh) mientras utilice una tecla de flecha para aumentar o reducir el ajuste entre caracteres en un 10% de un espacio m.

Para especificar el desplazamiento de la línea base, realice una de las acciones siguientes:

- 1 Utilice la herramienta Texto para seleccionar un carácter o un rango de caracteres.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:



- En las opciones Carácter del panel Objeto, introduzca un valor en el cuadro de texto Desplazamiento de la línea base y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh). (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).

FreeHand 0

FreeHand 10

- Mantenga presionadas las teclas Control+Alt (Windows) o Control+Opción (Macintosh) y presione la tecla de Flecha arriba o abajo para elevar o hundir la línea de base.

Nota: Para crear los caracteres especiales de nota al pie y de superíndice como [™], eleve la línea base y reduzca el tamaño de la fuente.

Espaciado de caracteres y palabras de forma precisa


Mediante las opciones Espaciado de texto, puede espaciar con precisión las palabras y los caracteres. Puede escalar el texto horizontalmente, ajustar el espaciado de palabras y letras y mantener juntas las líneas o palabras especificadas:

- La escala horizontal modifica la forma de los caracteres pero no el espaciado de los caracteres o la altura; puede ensanchar o estrechar el texto sin cambiar la altura del texto.
- Cuando se ajusta el espaciado entre palabras se modifica la cantidad de espacio entre las palabras para que quepa en un rango especificado, medido como un porcentaje del espaciado estándar. El ajuste del espaciado entre palabras no afecta al espaciado entre letras.
- Cuando se ajusta el espaciado entre letras se modifica la cantidad de espacio entre las letras para que quepa en un rango especificado, medido como un porcentaje del espaciado estándar. El ajuste del espaciado entre letras no afecta al espaciado entre palabras.


Nota: También es posible utilizar el Ajuste entre caracteres de un rango para ajustar el espacio entre caracteres, medido como un porcentaje de un espacio m de la fuente actual. Para más información, consulte “Establecimiento de la alineación, interlineado, ajuste entre caracteres y el desplazamiento de la línea base” en la página 251.

- Si mantiene juntas líneas o palabras podrá evitar la aparición de líneas viudas o huérfanas (líneas que quedan al principio o al final de una columna, bloque de texto o página), asimismo podrá evitar que determinados grupos de palabras se separen en los saltos de línea.

Para escalar horizontalmente los caracteres:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero, o bien, seleccione texto con la herramienta Texto.
-  2 Muestre las opciones Espaciado en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.
- 3 Introduzca un valor en Escala horizontal como un porcentaje de la escala estándar. Un valor mayor de 100% ensancha el texto; un valor menor de 100% lo estrecha.

Para ajustar el espaciado entre palabras o letras:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero, o bien, seleccione texto con la herramienta Texto.
-  2 Muestre las opciones Espaciado en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.

- 3 En Espaciado, introduzca los valores mínimos, máximos y óptimos para palabras y letras.



Ajuste del espaciado entre palabras

Los valores se expresan como un porcentaje del espaciado estándar entre palabras para la fuente actual. En el caso de Espaciado entre palabras, 100% es el espaciado estándar; los valores menores que 100 juntan las palabras y los valores mayores que 100 las separan. En el caso del Espaciado entre letras, 0% es el espaciado estándar; los valores negativos juntan las letras y los valores positivos las separan.

Cuando introduce valores mínimo y máximo permite que FreeHand aplique un rango de espaciado. Para controlar el espaciado de forma precisa, introduzca los mismos valores en los cuadros de texto Mín., Opt. y Máx.

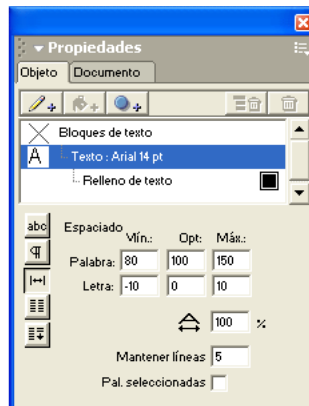
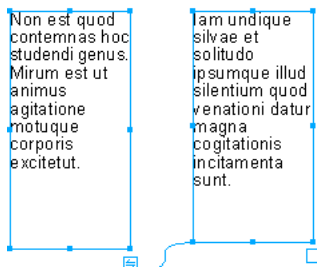
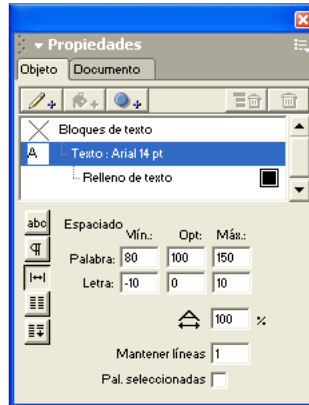
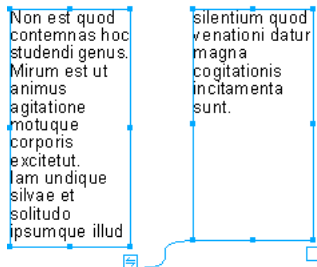
Para mantener juntas un número de líneas especificado al final de una columna o bloque de texto vinculado:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero, o bien, seleccione texto con la herramienta Texto.



- 2 Muestre las opciones Espaciado en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.

- 3 En Mantener líneas juntas, introduzca el número de líneas que se mantendrán juntas. Introduzca un valor de al menos 2 para evitar que la primera o última línea de un párrafo quede aislada al final o al principio de una columna o cuadro de texto vinculado.



Para evitar saltos de línea en el texto seleccionado:

- 1 Seleccione texto con la herramienta Texto.
- 2 Muestre las opciones Espaciado en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.
- 3 Seleccione la opción Pal. seleccionadas.

Nota: También es posible insertar un espacio indivisible para evitar que dos palabras se separen en un salto de línea. Para más información, consulte “Inserción de caracteres especiales” en la página 240.

Selección, búsqueda y sustitución de atributos de texto

Es posible buscar y reemplazar atributos de tipografía (como fuentes, estilos de fuente y tamaños en puntos) mediante el panel Seleccionar y el panel Buscar y reemplazar.

Si desea buscar y reemplazar texto, puede utilizar el cuadro de diálogo Buscar texto (consulte “Búsqueda y sustitución de texto” en la página 245).

Para seleccionar atributos de tipografía:

1 Realice una de las acciones siguientes para ver el panel Buscar y reemplazar:

- Seleccione Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos.



- Haga clic en el botón Gráficos de la barra de herramientas Principal.

2 Haga clic en la ficha Seleccionar.

3 Seleccione Fuente en el menú emergente Atributo.

4 En el menú emergente Buscar, seleccione una opción para definir el ámbito de la búsqueda: Selección, Página o Documento.

5 Si eligió Selección en el paso 4, seleccione la opción Eliminar de la selección para eliminar bloques de texto con los atributos especificados en la selección actual. Si eligió Página o Documento en el paso 4, seleccione Añadir a la selección para añadir bloques de texto con los atributos especificados a la selección actual.

6 Seleccione una fuente en el menú Fuente. Para seleccionar todas las fuentes de un documento, seleccione Cualquier fuente.

7 Seleccione un estilo en el menú Estilo. Para seleccionar fuentes en todos los estilos, elija Cualquier estilo.

8 Introduzca valores mínimos y máximos para un rango de tamaños que se seleccionarán. Para seleccionar un tamaño en puntos, introduzca sólo un valor mínimo. Para seleccionar todos los tamaños, deje vacíos los cuadros de texto Mín. y Máx.

9 Haga clic en Buscar.

El número de objetos de bloque de texto seleccionados aparece en la esquina inferior izquierda del panel.

Para buscar y reemplazar atributos de texto:

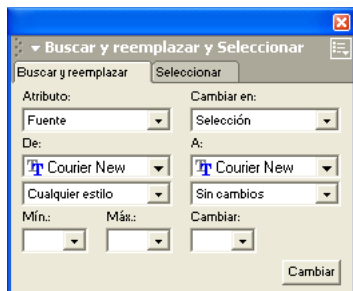
1 Realice una de las acciones siguientes para ver el panel Buscar y reemplazar:

- Seleccione Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos.



- Haga clic en el botón Gráficos de la barra de herramientas Principal.

2 En el panel Buscar y reemplazar, seleccione Fuente en el menú emergente Atributo.



3 En el menú emergente Cambiar en, seleccione una opción para definir el ámbito de la búsqueda: Selección, Página o Documento.

- 4 Seleccione una fuente en el menú de fuente de la sección De. Para buscar todas las fuentes de un documento, seleccione Cualquier fuente.
- 5 Seleccione un estilo en el menú de estilo de la sección De. Para buscar fuentes en todos los estilos, seleccione Cualquier estilo.
- 6 Introduzca valores mínimos y máximos para especificar un rango de tamaños que se buscarán. Para buscar un tamaño en puntos específico, introduzca sólo un valor mínimo. Para buscar todos los tamaños, deje vacíos los cuadros de texto Mín. y Máx.
- 7 En la sección A, elija una fuente en el menú de fuente para determinar la fuente a la que se sustituirá. Para mantener la misma fuente y cambiar sólo el estilo o el tamaño en puntos, elija Cualquier fuente.
- 8 Seleccione un estilo en el menú de estilo de la sección A. Para no modificar el estilo, Seleccione Sin cambios.
- 9 Introduzca un valor en Cambiar a y determinar el tamaño al que se cambiará el texto original. Para no modificar el tamaño del texto, deje vacío el cuadro de texto Cambiar.
- 10 Haga clic en Cambiar.

El número de objetos modificados aparece en la esquina inferior izquierda del panel.

Definición de tabuladores, sangrías y márgenes

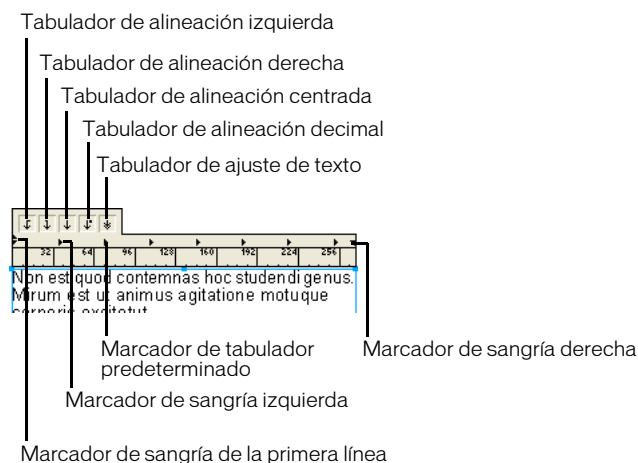
Los tabuladores, sangrías y márgenes pueden ayudarle a controlar el formato del texto. Además de configurar estos elementos, puede situar el texto en relación con los bordes izquierdo, derecho, superior o inferior del bloque de texto. También puede ajustar el espaciado entre párrafos.

La regla de texto debe estar visible para poder configurar los tabuladores. Para más información, consulte “Selección de texto” en la página 235.

Configuración de tabuladores

Es posible alinear texto mediante los tabuladores predeterminados o añadiendo nuevos tabuladores. También puede añadir tabuladores de línea de puntos, utilizados para rellenar el espacio entre los elementos tabulados. Puede crear un tabulador de línea de puntos personalizado utilizando un carácter de su elección.

Los tabuladores predeterminados se alinean a la izquierda a intervalos de media pulgada, independientemente de la unidad de medida del documento. Cuando se colocan un nuevo tabulador, se eliminan los tabuladores predeterminados que estén a la izquierda del nuevo tabulador. Es posible seleccionar uno de los cinco tipos de tabuladores en la regla de texto: tabuladores de alineación izquierda, derecha, central, decimal y de ajuste de texto.



Es posible controlar la posición del tabulador gracias a una línea vertical que aparece en el bloque de texto conforme arrastra un tabulador en la regla.

Para definir tabuladores manualmente:

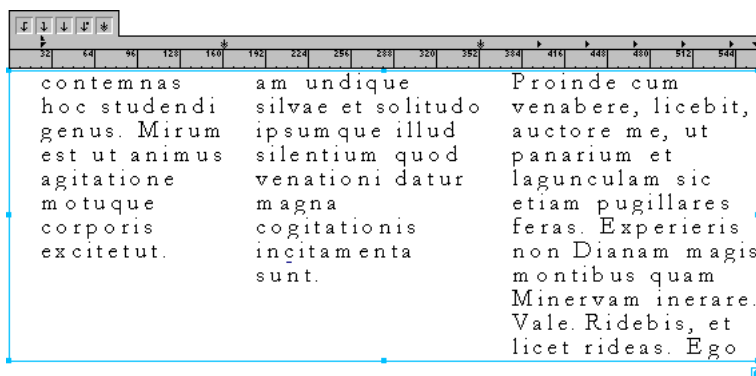
- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción donde desee aplicar la configuración de tabulador o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Arrastre un marcador de tabulador desde la regla de texto hasta su nueva ubicación en el área que se encuentra justo encima de los números:
 - Arrastre el tabulador de alineación izquierda para alinear el borde izquierdo del texto con el marcador de tabulador.
 - Arrastre el tabulador de alineación derecha para alinear el borde derecho del texto con el marcador de tabulador.
 - Arrastre el tabulador de alineación centrada para alinear el texto con el centro del marcador de tabulador.
 - Arrastre el tabulador de alineación decimal para alinear el texto con la coma decimal. Si el texto no contiene una coma decimal, el tabulador alinea el texto a la derecha.

Diagrama de la regla de texto de Microsoft Word. La regla superior muestra los tipos de tabuladores: Tabulador de alineación izquierda, Tabulador de alineación derecha, Tabulador de alineación centrada, Tabulador de alineación decimal y Tabulador de ajuste de texto. La regla inferior muestra los marcadores de tabulador predeterminados y los marcadores de sangría izquierda y derecha. El texto "1994 9.3% 465" está alineado a la izquierda.

1994	9.3%	465
1995	15.5%	775
1996	23.8%	1190

Tabuladores de alineación decimal y derecha

- Arrastre un tabulador de ajuste de texto para crear varios flujos de columnas de texto entre dos marcadores de tabulador.



Tabuladores de ajuste de texto y de sangría izquierda

Sugerencia: Para definir el espacio entre dos columnas creadas con tabuladores de ajuste de texto, sitúe uno de estos tabuladores a cada lado de una columna y otro al principio de la columna siguiente.

- 3 Para alinear texto con el nuevo tabulador, haga clic en el punto del texto en que desee colocar el tabulador y presione la tecla Tab.

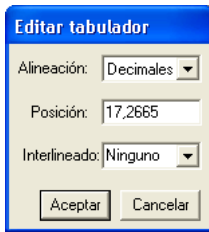
Para definir tabuladores de forma precisa:

- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción donde desee aplicar la configuración de tabulador o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Haga doble clic en la regla de texto para ver el cuadro de diálogo Editar tabulador.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar tabulador, establezca las opciones siguientes:
 - En Alineación, elija el tipo del tabulador: Izquierda, Derecha, Centro, Decimal o Ajustar texto.
 - En Posición, introduzca un número en puntos para la ubicación del tabulador, medida desde el borde izquierdo del bloque de texto.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 5 Repita los pasos del 2 al 4 para definir otros tabuladores.
- 6 Para alinear texto con el nuevo tabulador, coloque un punto de inserción en el punto del texto en que desee colocar el tabulador y presione la tecla Tab.

Para agregar un tabulador de línea de puntos:

- 1 Haga doble clic en un marcador de tabulación existente o en la regla de texto para ver el cuadro de diálogo Editar tabulador.
- 2 En el cuadro de diálogo Editar tabulador, realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione un tabulador en el menú emergente Línea de puntos.



- Para introducir un tipo de punto personalizado, seleccione el cuadro de texto Línea de puntos e introduzca un carácter.

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

Nota: No se pueden utilizar tabuladores ni tabuladores de línea de puntos en el texto unido a un trazado. Los tabuladores de línea de puntos no pueden utilizarse como tabuladores de ajuste de texto.

Para eliminar un tabulador:

Arrastre la flecha de tabulador fuera de la regla de texto o hasta el área de tabuladores.

Para desplazar un tabulador a una nueva posición:

Arrastre la flecha de tabulador a lo largo de la regla hasta la posición que desee.

Para controlar la posición de un tabulador con una línea vertical en el bloque de texto:

1 Puede ver las preferencias del texto realizando uno de estos pasos:

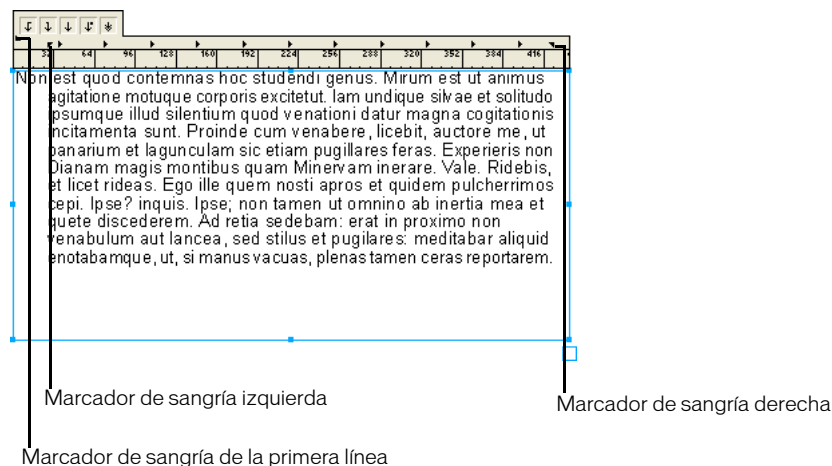
- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Texto.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Texto.

2 Seleccione Marcar movimiento de tabulador con línea vertical (valor predeterminado) para ver una línea vertical en el bloque de texto conforme desplaza un tabulador sobre la regla de texto. No seleccione la opción para ocultar la línea de control.

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

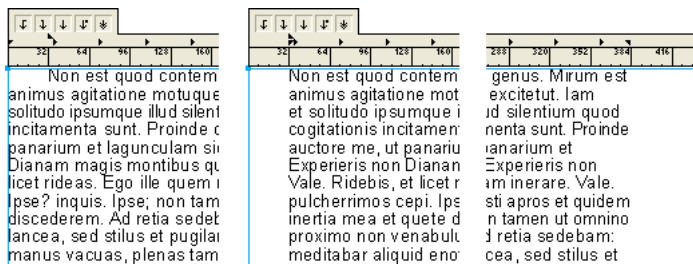
Configuración de sangrías de párrafos, espaciado de párrafos, márgenes y recuadros

Puede definir las sangrías y los márgenes de párrafo mediante la regla de texto o el panel Objeto. También puede aplicar sangrías francesas y marcas de puntuación fuera de márgenes de un párrafo, como las comillas.



Para definir las sangrías de párrafo mediante la regla de texto.

- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción donde desee aplicar la configuración de sangría o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Arrastre un marcador de sangría desde la regla de texto hasta su nueva ubicación en el área que se encuentra justo encima de los números, de la forma siguiente:
 - Arrastre un marcador de sangría de primera línea para definir la sangría de la primera línea de forma independiente del resto del párrafo.
 - Arrastre el marcador de sangría izquierda para definir el margen izquierdo del párrafo.
 - Arrastre el marcador de sangría derecha para definir el margen derecho del párrafo.



Sangría de primera línea, margen izquierdo de párrafo y margen derecho de párrafo

Para definir una sangría francesa mediante la regla de texto:

- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción o arrastre para seleccionar un párrafo o varios.
- 2 Si la regla de texto no está visible, elija Ver > Reglas de texto para mostrarla.
- 3 En la regla de texto, arrastre el marcador de sangría izquierda hasta la derecha para definir la sangría de párrafo y arrastre la sangría de primera línea hacia la izquierda para definir una sangría negativa de primera línea.

Para aplicar puntuación fuera de márgenes:



- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Muestre las opciones de párrafo en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.
- 3 Seleccione Puntuación fuera de márgenes para situar las marcas de puntuación fuera de los márgenes del bloque de texto.

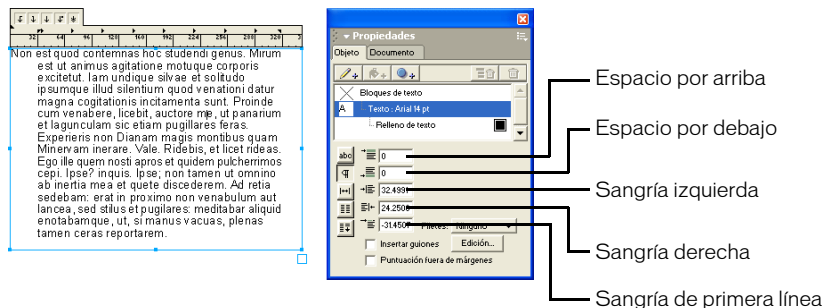
Nota: Sólo determinadas marcas de puntuación aparecerán fuera de márgenes.

Para definir las sangrías izquierda y derecha o de primera línea mediante el panel Objeto:



- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción donde desee aplicar la configuración de márgenes o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Muestre las opciones de párrafo en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.
- 3 Para definir las sangrías izquierda y derecha, introduzca valores en puntos en los cuadros de texto Sangría izquierda y Sangría derecha.

Los números positivos sitúan el texto dentro de la columna o bloque de texto y los números negativos, fuera.



- 4 Para definir una sangría de primera línea, introduzca un valor en puntos en el cuadro de texto Sangría de primera línea.

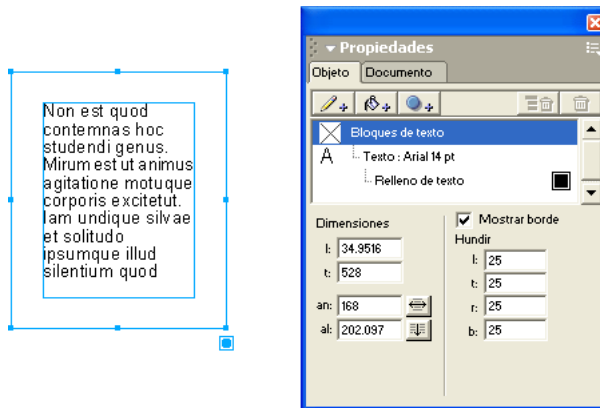
Para añadir espacio por arriba o por debajo de un párrafo:

- 1 Mediante la herramienta Texto, haga clic para establecer un punto de inserción donde desee insertar espacio o arrastre para seleccionar texto.
- 2 Muestre las opciones de párrafo en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.
- 3 Introduzca un valor en puntos en los cuadros de texto Espacio por arriba, Espacio por debajo o ambos.

Un valor positivo separa los párrafos; un valor negativo los acerca.

Para aplicar márgenes izquierdo, derecho, superior e inferior mediante la propiedad Bloque de texto:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar un bloque de texto.
- 2 Seleccione la propiedad Bloques de texto en la lista de propiedades del panel Objeto si no estuviera ya seleccionada.
- 3 En la mitad inferior del panel Objeto, bajo Hundir, introduzca valores para izquierdo (i), derecho (d), arriba (ar) y abajo (ab).



Un valor de 0 (cero) sitúa el texto en el borde del bloque de texto. Los valores positivos sitúan al texto dentro del borde del bloque de texto y los valores negativos lo colocan fuera del borde.

Nota: Cuando trabaje con texto en un trazado, sólo puede configurar valores para la izquierda y derecha. Para más información sobre el ajuste de la posición del texto en un trazado, consulte “Alineación de texto en un trazado” en la página 277.


Alineación de párrafos y adición de filetes de párrafo

Para controlar cómo se propaga el texto en la anchura de una columna, puede alinear párrafos en columnas de texto. También puede añadir filetes entre párrafos para distinguirlos visualmente.

Alineación de párrafos

Para controlar con precisión la alineación de párrafos y ajustar perfectamente la longitud de las líneas de texto justificado, utilice el panel Objeto. Es posible alinear texto con un ancho desigual, ajustándolo en una columna. Ancho desigual especifica la distancia mínima que el texto no justificado se ensanchará en una columna se expresa como un porcentaje del ancho de la columna. También puede alinear el texto con una zona de alineación que especifica la justificación de la última línea de un párrafo.

Para ajustar el ancho desigual de una columna de texto:


- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero, o bien, seleccione texto con la herramienta Texto.
-  2 Muestre las opciones de carácter en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.
- 3 Haga clic en el botón Edición para ver el cuadro de diálogo Modificar alineación.
- 4 En el cuadro de diálogo Modificar alineación, introduzca un porcentaje en Ancho desigual para justificar el texto, desde 0 para no justificar el texto hasta 100 para justificar en el ancho de la columna. Por ejemplo, un valor de 95 expande una línea hasta rellenar el 95% del ancho de la columna.
- 5 Introduzca un porcentaje en el cuadro de texto Zona de alineación para especificar el punto en el que la última línea de un párrafo se justifica. Por ejemplo, si introduzca 50%, la última línea se justifica sólo si tiene al menos el 50% del ancho de la columna.
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Adición de filetes de párrafo

Para crear una mayor separación visual entre párrafos, puede aplicar filetes de párrafo o líneas debajo de párrafos. Debe seleccionar el grosor, color y estilo de la línea de los filetes de párrafo mediante las opciones de la propiedad Trazo en el panel Objeto.

Un filete de párrafo se desplaza con el párrafo. Puede centrar los filetes de párrafo en la columna o bloque de texto o alinear filetes de párrafo con el párrafo anterior.

Para aplicar filetes de párrafo:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero, o bien, seleccione párrafos con la herramienta Texto.
-  2 Muestre las opciones de párrafo en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.
- 3 Elija una opción en el menú emergente Filetes:
 - Centrado** coloca un filete centrado en la columna o bloque de texto.
 - Párrafo** inserta un filete con la misma alineación que el párrafo anterior.
- 4 Haga clic en la propiedad Bloques de texto en la lista de propiedades del panel Objeto.



- 5 Haga clic en el botón Añadir trazo en la parte superior del panel Objeto.

Nota: Los filetes no aparecerán hasta no añadir un trazo en el bloque de texto.

- 6 Utilice las opciones de la mitad inferior del panel para aplicar un estilo, grosor y color en la propiedad Trazo, que afectan al aspecto de los filetes de los párrafos. Para más información, consulte “Aplicación de atributos a los trazos” en la página 164.
- 7 Como opción, en la lista de propiedades del panel Objeto, seleccione la propiedad Bloques de texto y cancele la opción Mostrar borde en la mitad inferior del panel. Esta acción elimina el borde del bloque de texto que apareció al aplicar el trazo. Si desea mantener el borde del bloque de texto, deje esta opción seleccionada.

Para editar los filetes de párrafo:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero, o bien, seleccione párrafos con la herramienta Texto.



- 2 Muestre las opciones de párrafo en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.

- 3 Seleccione Edición en el menú emergente Filetes.

- 4 En el cuadro de diálogo Grosor de filete, introduzca un valor de porcentaje para cambiar el grosor del filete.

- 5 Seleccione una opción en el menú emergente:

Última línea especifica el grosor como un porcentaje de la última línea de un párrafo.

Columna especifica el grosor como un porcentaje de la anchura de la columna.

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

Aplicación de color al texto y a los bloques de texto

Es posible aplicar colores de trazo y de relleno al texto y bloques de texto, utilizando las propiedades Trazo y Relleno del panel Objeto. Para ver u ocultar los trazos y rellenos aplicados a los bloques de texto, debe utilizar la opción Mostrar borde de la propiedad Bloques de texto del panel Objeto. También es posible definir preferencias para determinar si los colores seleccionados en el panel Muestras se aplican al texto o bloques de texto.

Para más información sobre la aplicación de colores, consulte “Operaciones con color” en la página 145.

Para aplicar un color de relleno al texto:

- 1 Mediante la herramienta Texto, seleccione el texto de un bloque de texto.
- 2 Seleccione Ventana > Mezclador de colores y Ventana > Muestras para ver estos paneles si no estuvieran ya visibles.
- 3 Arrastre un color del panel Mezclador de colores o Muestras hasta el cuadro de color de la propiedad Relleno de texto en el panel Objeto.

Para aplicar un color de trazo al texto:

- 1 Mediante la herramienta Texto, seleccione el texto de un bloque de texto.



- 2 Haga clic en el botón Añadir trazo en la parte superior del panel Objeto.

- 3 Seleccione Ventana > Mezclador de colores y Ventana > Muestras para ver estos paneles si no estuvieran ya visibles.
- 4 Arrastre un color del panel Mezclador de colores o Muestras hasta el cuadro de color de la propiedad Trazo de texto en el panel Objeto.

Para aplicar un color de trazo o de relleno a un bloque de texto:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el bloque de texto.
- 2 Seleccione Ventana > Mezclador de colores y Ventana > Muestras para ver estos paneles si no estuvieran ya visibles.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón Añadir trazo en la parte superior del panel Objeto.



- Haga clic en el botón Añadir trazo en la parte superior del panel Objeto.

- 4 En la parte inferior del panel Objeto, seleccione un estilo en el menú emergente y seleccione cualquier opción asociada. (Para más información, consulte “Aplicación de atributos a los trazos” en la página 164 o “Aplicación de atributos a los rellenos” en la página 175).

- 5 Realice una de las acciones siguientes:

- Arrastre un color del panel Mezclador de colores o Muestras hasta el cuadro de color de la propiedad Trazo o Relleno que ha añadido en la lista de propiedades.
- Arrastre un color desde el panel Mezclador de colores o Muestras hasta el borde o el interior del bloque de texto.

Nota: Si no puede ver el texto después de aplicar un relleno a un bloque de texto, puede reorganizar las propiedades en la lista de propiedades.

Para mostrar u ocultar colores de trazo y de relleno aplicados a bloques de texto seleccionados:

- 1 Haga clic en la propiedad Bloques de texto en la lista de propiedades del panel Objeto.
- 2 En la mitad inferior del panel Objeto, seleccione Mostrar borde para ver los trazos y rellenos aplicados a bloques de texto. No seleccione la opción para ocultar los trazos y rellenos.

Para eliminar un trazo o relleno del texto:

- 1 Seleccione todo un bloque de texto con la herramienta Puntero, o bien, seleccione texto con la herramienta Texto.
- 2 Seleccione la propiedad Trazo o Relleno que desee eliminar en la lista Propiedades del panel Objeto.



- 3 Haga clic en el botón Eliminar en la parte superior del panel Objeto.

Para controlar cómo el panel Muestras aplica color al texto o bloques de texto seleccionados:

- 1 Puede ver las preferencias del color realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.

- 2 Seleccione una opción de Lista de colores muestra:

Color del recuadro muestra los atributos de trazo y de relleno de los bloques de texto seleccionados y aplica colores a los bloques de texto seleccionados, no al texto.

Color del texto muestra los atributos de trazo y de relleno del texto seleccionado y aplica colores al texto seleccionado, no a los bloques de texto.

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

Copia de atributos de tipografía

Puede copiar atributos de tipografía de una selección de texto a otra mediante una operación de copiar y pegar. Los atributos que puede copiar incluyen las opciones Carácter, Párrafo y Espaciado del panel Objeto, además de tabuladores, sangrías, márgenes y colores de relleno y de trazo de texto.

Para copiar y pegar atributos de texto entre selecciones de texto:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero o utilice la herramienta Texto para seleccionar texto.
- 2 Seleccione Edición > Especial > Copiar atributos.
- 3 Seleccione el texto o bloque de texto en el que desee aplicar los atributos.
- 4 Seleccione Edición > Especial > Pegar atributos.

Operaciones con columnas, filas y tablas

Puede asignar al texto el formato de columnas y filas. Utilizando columnas y filas o tabuladores y saltos de párrafo, puede crear tablas. Es posible equilibrar el texto en columnas para controlar cómo fluye el texto en un grupo de columnas.

Creación de columnas y filas


Puede crear varias columnas y filas en bloques de texto.

Mediante las columnas y filas puede crear una tabla con celdas de un tamaño uniforme. Para crear tablas con celdas de tamaños variables, debe utilizar tabuladores, saltos de párrafo y espaciado de párrafo.

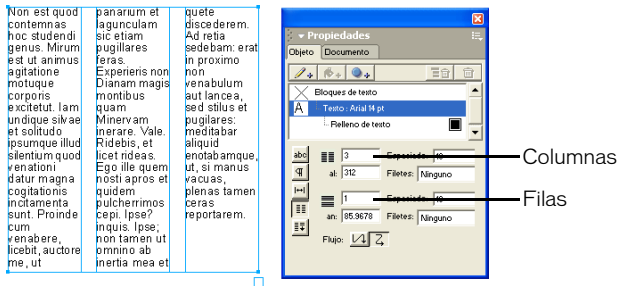
Puede añadir filetes de párrafo y aplicar un trazo a los filetes mediante la propiedad Trazo del panel Objeto.

Nota: Para crear formularios, puede crear tablas con celdas vacías para que los usuarios las rellenen con datos.

Para crear columnas o filas:

- 1 Utilice la herramienta Texto para seleccionar el bloque de texto donde desee crear columnas o filas.
- 2  Muestre las opciones de columnas y filas en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.

3 Para crear columnas, introduzca el número de columnas en el cuadro de texto Columnas.



4 Introduzca un valor en Altura (al) en puntos para especificar la altura de las columnas.

5 En Espaciado introduzca un valor en puntos para especificar el espacio entre columnas.

6 Para añadir filetes entre columnas, seleccione una opción en el menú Filetes:

- Seleccione Hundir para crear filetes con la longitud del texto en recuadro tal como se especificó en la propiedad Bloques de texto en el panel Objeto. Para más información, consulte “Configuración de sangrías de párrafos, espaciado de párrafos, márgenes y recuadros” en la página 262.
- Seleccione Altura máxima para crear filetes con la altura de toda la columna (sin importar la altura del texto hundido).

Nota: Para aplicar un trazo a los filetes, consulte el procedimiento siguiente.

7 Para crear filas, introduzca el número de filas en el cuadro de texto Fila(s).

8 Introduzca un valor en Anchura (an) en puntos para especificar la anchura de las columnas.

9 En Espaciado introduzca un valor en puntos para especificar el espacio entre filas.

10 Para añadir filetes entre filas, seleccione una opción en el menú Filetes:

- Seleccione Hundir para crear filetes con la anchura del texto en recuadro tal como se especificó en la propiedad Bloques de texto en el panel Objeto.
- Seleccione Ancho máximo para crear filetes con la anchura de toda la fila.

Nota: Para aplicar un trazo a los filetes, consulte el procedimiento siguiente.

11 Para mover el texto automáticamente al principio de la siguiente columna, coloque un punto de inserción con la herramienta Texto y elija Texto > Caracteres especiales > Fin de columna.

12 En Flujo, haga clic en un botón para especificar cómo fluye el texto entre columnas y filas: hacia abajo en todas las filas de la primera columna y después en la segunda columna o en todas las columnas de la primera fila y después en la segunda fila.

Para aplicar un trazo a los filetes o bordes de tabla:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el bloque de texto.
- 2 Haga clic en la propiedad Bloques de texto en la lista de propiedades del panel Objeto.
- 3 Seleccione Mostrar borde en la mitad inferior del panel Objeto si desea ver un borde exterior en la tabla. Esta opción aparece seleccionada de forma predeterminada.

- 4 Haga clic en el botón Añadir trazo en la parte superior del panel Objeto.
- 5 En la parte inferior del panel Objeto, seleccione un estilo de trazo en el menú emergente y seleccione cualquier opción para el trazo. (Para más información, consulte “Aplicación de atributos a los trazos” en la página 164).
- 6 Seleccione Ventana > Mezclador de colores y Ventana > Muestras para ver estos paneles si no estuvieran ya visibles.
- 7 Arrastre un color del panel Mezclador de colores o Muestras hasta el cuadro de color de la propiedad Trazo o Relleno que ha añadido en la lista de propiedades, o bien, arrastre un color hasta el borde de bloque de texto.

Para crear una tabla con celdas uniformes mediante columnas y filas:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el bloque de texto.
- 2 Cree columnas y filas tal como se describe anteriormente en este apartado con las especificaciones siguientes:
 - Defina el Espaciado en Columnas y filas en 0.
 - En Filetes de columna, seleccione Alto máximo y en Filetes de fila, seleccione Ancho máximo.

Para crear una tabla con celdas variables mediante tabuladores y saltos de párrafo:

- 1 Arrastre con la herramienta Texto para crear un bloque de texto del tamaño de la tabla.
- 2 Arrastre tabuladores de alineación izquierda para definir el borde izquierdo de cada columna. Para más información sobre cómo configurar los tabuladores, consulte “Definición de tabuladores, sangrías y márgenes” en la página 258.
- 3 Arrastre tabuladores de ajuste de texto para definir los bordes derechos de las columnas que contienen más de una línea de texto.

Flower	Number	Color
Carnation	7 688 (20% lost due to spoilage)	Yellow with blue accents
Rose	10,755	Red
Tulip	34	Yellow

- 4 Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para crear filas.
- 5 Para cambiar la distancia entre filas, ajuste el espaciado de párrafo con las opciones Párrafo del panel Objeto. (Para más información, consulte “Configuración de sangrías de párrafos, espaciado de párrafos, márgenes y recuadros” en la página 262).

Flower	Number	Color
Carnation	7 688 (20% lost due to spoilage)	Yellow with blue accents
Rose	10,755	Red
Tulip	34	Yellow



- 6 Para añadir líneas entre filas, añada filetes de párrafos. Para más información, consulte “Adición de filetes de párrafo” en la página 265.
- 7 Para aplicar un borde a la tabla, consulte el procedimiento anterior para aplicar un trazo a los filetes o bordes de tabla.

Equilibrar columnas de texto


Las opciones Ajustar columnas del panel Objeto permiten distribuir texto al equilibrarlo entre columnas, modificando el interlineado o alterando el tamaño del texto y el interlineado de forma proporcional para encajar el bloque de texto seleccionado.

También puede utilizar las opciones Ajustar columnas para conseguir que el texto que esté dentro de un objeto irregular encaje perfectamente en dicho objeto.

Para insertar un salto en una columna y que el texto fluya a la siguiente columna:

- 1 Utilice la herramienta Texto para colocar un punto de inserción en la columna en la que desee insertar un salto.
- 2 Seleccione Texto > Caracteres especiales > Fin de columna.

Para distribuir las líneas de texto uniformemente entre las columnas:

- 1 Utilice la herramienta Texto para colocar un punto de inserción donde desee aplicar el equilibrio de texto o utilice la herramienta Puntero para seleccionar un bloque de texto.
-  2 Muestre las opciones Ajustar columnas en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.
- 3 Seleccione una de las opciones siguientes:

Equilibrar para distribuir las líneas de texto uniformemente entre las columnas. Si el número de líneas no se distribuye uniformemente entre columnas, algunas columnas tendrán más líneas que otras.

Modificar interlineado para añadir interlineado de forma que el texto llene la columna desde arriba hasta abajo. En Umbral, introduzca el porcentaje que debe rellenar la columna antes de aplicar el interlineado modificado. Por ejemplo, con un umbral de 50% (el valor predeterminado), se aplica un interlineado adicional sólo a las columnas que tienen al menos un 50% de texto.

- 4 Para reducir o ampliar el tamaño y el interlineado del texto para encajarlo en el tamaño de la columna introduzca valores máximo y mínimo en Cálculo de texto % medido como un porcentaje del tamaño actual. Los valores mayores de 100% aumentan el tamaño y el interlineado del texto; los valores menores de 100% los reducen.
- 5 En Interlineado primera línea, seleccione una opción para introducir un valor para el espacio por encima de la primera línea de una columna:
 - Para especificar el Interlineado primera línea como puntos que se añadirán al tamaño de texto actual, seleccione + en el menú emergente e introduzca un valor en puntos para la cantidad de interlineado que desee añadir al tamaño de texto actual.
 - Para especificar el Interlineado primera línea como un valor fijo en puntos, seleccione = en el menú emergente e introduzca un valor en puntos para especificar un interlineado exacto.

- Para especificar el Interlineado primera línea como un porcentaje del tamaño de texto actual, seleccione % en el menú emergente e introduzca un valor para la cantidad de interlineado como un porcentaje del tamaño de texto actual.

Utilización de estilos de párrafo

Puede utilizar estilos de texto para crear conjuntos de especificaciones de formatos de texto que puede guardar y aplicar a varios párrafos o bloques de texto de un documento. Los estilos de texto permiten mantener una coherencia visual y simplifican las tareas de asignación de formatos.

Los estilos de texto permiten definir todas las especificaciones del texto de las opciones Carácter, Párrafo y Espaciado del panel Objeto (excepto las sangrías de párrafo), además de los efectos de texto, colores, sobreimpresión, tabuladores y sangrías definidos con la regla de texto. (Para más información sobre la sobreimpresión, consulte “Impresión” en la página 375).

Utilice los paneles Estilos y Objeto para crear y editar estilos de texto. Los estilos de texto aparecen en el panel Estilos y en el menú emergente Estilos de las opciones Carácter del panel Objeto. Puede utilizar estilos como parte de un documento o plantilla. Para más información sobre las plantillas, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 58.

Puede crear estilos para objetos de la misma forma que para los párrafos. Es posible duplicar, importar y exportar estilos de párrafo y de gráfico. Para más información sobre estos procedimientos, consulte “Utilización de estilos” en la página 298.

Para ver el panel Estilos:

- Seleccione Ventana > Estilos.

Creación y edición de estilos de texto

Cuando crea un nuevo estilo de texto, la configuración de estilo se basa en el estilo seleccionado o en los atributos de la selección de texto del documento. Utilice el panel Objeto para introducir una configuración nueva para el estilo o para modificar un estilo existente. En el panel Estilos, puede cambiar el nombre de los estilos nuevos y existentes.

Si modifica un estilo, puede excluir los atributos especificados para preservarlos al aplicar el estilo. Por ejemplo, puede crear un estilo que no cambie la fuente del texto en el que se aplique.

También puede crear un estilo basado en otro creando un estilo secundario de un estilo principal. Para más información sobre los estilos principales y secundarios, consulte “Cómo basar un estilo en otro” en la página 304).

Para crear un nuevo estilo de texto basado en otro estilo de texto:

- 1 En el panel Estilos, seleccione el estilo de texto en la lista.



- 2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Nuevo.

Se añade un nuevo estilo de texto en la lista. Los nuevos estilos se denominan Estilo-1, Estilo-2 y así sucesivamente. Para cambiar las especificaciones del estilo o cambiar su nombre, consulte los procedimientos siguientes.

Para crear un nuevo estilo de texto basado en la selección actual de texto en el documento:

- 1 Con la herramienta Puntero seleccione un bloque de texto que tenga los atributos que desee o utilice la herramienta Texto para seleccionar texto.
- 2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Nuevo.

Para editar un estilo:

- 1 En el panel Estilos, seleccione el estilo en la lista.
- 2 Seleccione la propiedad Texto en la lista de propiedades del panel Objeto.
- 3 Modifique los atributos del estilo en la parte inferior del panel Objeto.

Todos los nuevos bloques de texto que cree utilizando este estilo tendrán los cambios de atributo, hasta que seleccione un estilo de texto diferente o realice otras modificaciones en los atributos de texto predeterminados. Para actualizar los atributos de los bloques de texto existentes que tienen asignado este estilo, debe volver a definir el estilo. Para más información, consulte “Anulación y nueva definición de estilos de texto” en la página 275 y “Cambio de los atributos predeterminados” en la página 143.

Para más información sobre la selección de opciones de formato de texto, consulte “Configuración de especificaciones exactas de tipografía” en la página 248, “Definición de tabuladores, sangrías y márgenes” en la página 258 y “Aplicación de efectos de texto” en la página 276.

Para preservar la configuración de los atributos especificados cuando se aplique un estilo de texto:

- 1 En el panel Estilos, seleccione el estilo en la lista.
- 2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Comportamiento de estilo.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar estilo, realice una de las acciones siguientes:
 - Para preservar la configuración de Fuente, Estilo de fuente, Interlineado, Efectos de texto o Filetes, elija Sin selección en el menú emergente respectivo.

Nota: Si selecciona Ninguno/a en el menú emergente Filetes se eliminarán todos los filetes en párrafos en los que se aplicó el estilo. Si selecciona Sin efectos en el menú Efecto de texto se eliminan todos los efectos de texto.

- Para preservar la justificación, seleccione el botón Vacío en la barra de botones.
- Para preservar el color, no seleccione la opción Influir color del texto.
- Para preservar la puntuación fuera de márgenes, seleccione Puntuación colgante hasta que aparezca una marca atenuada (Windows) o un guión atenuado (-) (Macintosh). Si la casilla está vacía, la puntuación fuera de márgenes está desactivada.
- Para preservar la configuración de tamaño y de espaciado (Tamaño, Espaciado entre párrafos, Espaciado %, Ajuste entre caracteres, Desplazamiento de la línea base y Escala amplia), deje vacíos los cuadros de texto respectivos.
- Para preservar los tabuladores y márgenes, seleccione Sin selección en la regla de texto.
- Para cambiar las especificaciones globalmente, elija una de las opciones siguientes en el menú emergente Opciones generales:

Sin selección borra todos los valores.

Restablecer valores originales anula cualquier modificación realizada en el paso anterior y restablece los valores originales.

Restablecer valores predeterminados cambia todas las configuraciones a los valores de texto predeterminado de FreeHand (la configuración del texto normal).

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

Para cambiar el nombre de un estilo:

- En el panel Estilos, haga doble clic en el nombre de estilo en la lista e introduzca un nuevo nombre.

Nota: No es posible cambiar el nombre del estilo Texto normal.

Para definir el estilo de texto de los párrafos subsiguientes:

- 1 Seleccione el estilo del panel Estilos.
- 2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Comportamiento de estilo.
- 3 Seleccione un estilo en el menú emergente Siguiente.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Aplicación de estilos de texto

Es posible aplicar estilos al texto seleccionando un estilo en el panel Estilos, arrastrando el estilo desde el panel Estilos y pegando atributos desde el texto seleccionado.

Para aplicar un estilo de texto, realice uno de los siguientes pasos:

- Utilice la herramienta Puntero para seleccionar un bloque de texto en el que desea aplicar un estilo o utilice la herramienta Texto para seleccionar un párrafo. En el panel Estilos, haga clic en el estilo que desee aplicar.
- Arrastre la previsualización de un estilo desde el panel Estilos hasta un párrafo.

Nota: Para especificar si los estilos arrastrados se aplican a los párrafos seleccionados o a bloques completos de texto, consulte el procedimiento siguiente.



- En las opciones Carácter del panel Objeto, seleccione un estilo en el menú emergente Estilo de fuente. (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).

Para definir el comportamiento al arrastrar un estilo de texto:

- 1 Puede ver las preferencias del texto realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Texto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Texto.
- 2 Seleccione una opción en “Al arrastrar un estilo de párrafo se cambia”:
 - Para aplicar un estilo solamente a un párrafo seleccionado (no a todo el bloque de texto), seleccione Un solo párrafo (el valor predeterminado).
 - Para aplicar un estilo a todo un bloque de texto, seleccione Todo el recuadro de texto.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para aplicar atributos de estilo de texto al copiar y pegar:

- 1 Seleccione el texto cuyos atributos desea copiar y seleccione Edición > Especial > Copiar atributos.
- 2 Seleccione el texto donde desee aplicar los atributos y elija Edición > Especial > Copiar atributos.

Nota: También puede utilizar este método para copiar atributos de texto que no tiene un estilo de texto aplicado.

Anulación y nueva definición de estilos de texto

Es posible anular la configuración de los atributos individuales del texto seleccionado; también puede restaurar la configuración de estilo a una selección. También puede utilizar una selección de texto como base para volver a definir un estilo.

Para anular la configuración de un estilo de texto:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero, o bien, seleccione un párrafo con la herramienta Texto.
- 2 Cambie cualquier atributo de texto.

Cuando selecciona el texto modificado, el nombre de estilo aparece en el panel Estilos (o en el menú emergente Estilos de las opciones Carácter del panel Objeto) con un signo Más (+) para indicar que se ha modificado un atributo.

Para eliminar una anulación de estilo de texto:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar un bloque de texto en el que se ha anulado un estilo o utilice la herramienta Texto para seleccionar un párrafo.
- 2 En el panel Estilos, haga clic en el estilo aplicado a la selección.

El estilo original se aplica al texto, restaurando cualquier atributo modificado a los del estilo original.

Para volver a definir un estilo basado en el texto seleccionado:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el bloque de texto con los atributos que desea utilizar para definir un estilo o utilice la herramienta Texto para seleccionar un párrafo.
- 2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Redefinir.
- 3 En el cuadro de diálogo Redefinir estilo, seleccione el nombre del estilo que está volviendo a definir y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

El estilo tendrá los atributos del texto seleccionado.

Para especificar cómo se aplican los atributos de una selección a un estilo de texto redefinido:

- 1 Puede ver las preferencias del texto realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Texto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Texto.
- 2 Seleccione una opción de “Crear estilos de texto basados en”:

Primer párrafo seleccionado redefine un estilo de texto basado en el primer párrafo de una selección.

Atributos compartidos redefine un estilo de texto basado en los atributos comunes de un rango de párrafos seleccionados.

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

Aplicación de efectos de texto

Con FreeHand es posible crear muchos efectos especiales con el texto. Puede unir o alinear texto a un trazado, rodear un gráfico con texto, crear gráficos en línea y aplicar efectos especiales a texto como sombras y subrayados.

Unión de texto a trazados

Puede alinear texto con un trazado abierto o cerrado con puntos de curva o de vértice. El texto puede estar vinculado a trazados o bloques de texto. Las especificaciones tipográficas del texto unido a un trazado permanecen intactas. Es posible aplicar transformaciones al texto unido a un trazado tal como haría con cualquier objeto.

Dos líneas de texto pueden fluir en un trazado cerrado. Los caracteres hasta el primer retorno fluyen por la parte superior del trazado, los caracteres a partir de dicho punto y hasta el segundo fluyen por la parte inferior del trazado. En un trazado abierto, sólo aparecen los caracteres hasta el primer retorno. Aparece un punto indicador en el cuadro de vínculo del texto si el texto desborda el trazado. El texto alineado a la izquierda en un trazado curvo se ajusta automáticamente para evitar que las letras se solapen.

También es posible determinar que el texto fluya dentro de un trazado; consulte “Flujo de texto en un trazado” en la página 278.

Para unir texto a un trazado:

- 1 Mediante la herramienta Puntero, haga clic con la tecla Mayús presionada para seleccionar un bloque de texto y un trazado.



- 2 Seleccione Texto > Unir al trazado o haga clic en el botón Unir al trazado de la barra de herramientas Texto.

Puede editar el texto directamente en el trazado o utilizar el Editor de texto; consulte “Utilización del Editor de texto” en la página 239.

Para insertar texto en la parte superior e inferior de una elipse:

- 1 Sitúe la herramienta Texto en un bloque de texto en el punto en que el texto se dividiría entre la parte superior e inferior de la elipse y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para insertar un retorno.
- 2 Mediante la herramienta Puntero, haga clic con la tecla Mayús presionada para seleccionar un bloque de texto y una elipse.
- 3 Seleccione Texto > Unir al trazado.
- 4 Si es necesario, realice una de las acciones siguientes:
 - Si el texto desaparece, compruebe las opciones seleccionadas en los menús emergentes de alineación Superior e Inferior del panel Objeto. Si se selecciona Ninguno en ambas opciones, el texto no aparecerá en el trazado.
 - Si el texto fluye en la dirección equivocada, haga clic presionando la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) en el trazado para seleccionarlo. (Resulta más fácil seleccionar el trazado de este modo cuando el modo Esquema está activo o si se selecciona la opción Mostrar trazado en el panel Objeto). Después, seleccione Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección.

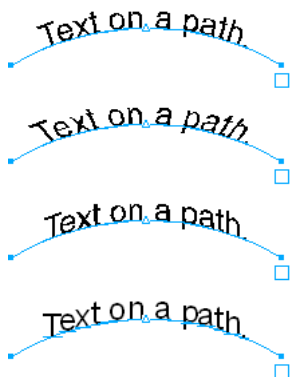
Alineación de texto en un trazado

Es posible ajustar la alineación y orientación del texto unido a un trazado utilizando el panel Objeto.

El texto fluye en la dirección del trazado, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Para invertir la dirección del texto, debe invertir la dirección del trazado. Para más información, consulte “Unión de texto a trazados” en la página 276.

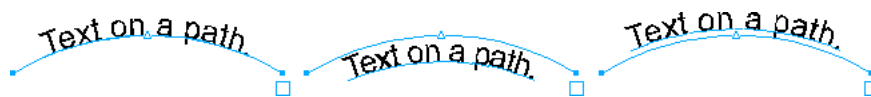
Para ajustar la alineación y orientación del texto unido a un trazado:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el texto en un trazado en el espacio de trabajo.
- 2 Seleccione Ventana > Objeto para abrir el panel Objeto si no estuviera visible.
- 3 Seleccione una opción de Orientación para el texto: Girar alrededor del trazado, Vertical, Sesgar horizontalmente o Sesgar verticalmente.



Orientaciones del texto Girar alrededor del trazado, Vertical, Sesgar horizontalmente y Sesgar verticalmente

- 4 Si desea ver el trazado, seleccione Mostrar trazado.
- 5 En la sección Alineación, elija qué parte del texto se alinea con la parte superior e inferior de un trazado cerrado: Ninguno, Línea de base, Ascendente o Descendente.



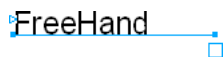
De izquierda a derecha: Texto alineado según la línea de base, ascendente y descendente con la parte superior de un trazado

Para más información sobre la alteración de la posición del texto en un trazado, consulte los procedimientos siguientes.

Para mover manualmente texto en un trazado:

- 1 Coloque un punto de inserción con la herramienta Texto o seleccione el trazado con la herramienta Puntero.

Aparecerá un selector de texto triangular en la izquierda, el centro o la derecha del texto, dependiendo de su alineación. Para mostrar el texto mientras se mueve a lo largo del trazado, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el selector de texto.



- 2 Arrastre el selector triangular para mover el texto a lo largo del trazado.

La posición del texto actualiza los valores en los cuadros de alineación Izquierda y Derecha del panel Objeto.



Para mover texto en un trazado a una distancia exacta:

- 1 Coloque un punto de inserción en el texto con la herramienta Texto o seleccione el trazado con la herramienta Puntero.
- 2 En el panel Objeto, introduzca un valor en el cuadro de alineación Izquierda y Derecha.

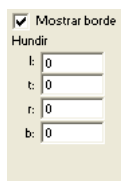
Flujo de texto en un trazado

Puede especificar que el texto fluya dentro de cualquier trazado abierto o cerrado. Es posible editar texto que fluye dentro de un trazado sin eliminarlo del trazado y puede transformar el texto que fluye dentro de un trazado como lo haría con cualquier otro objeto.

Puede rodear objetos y trazados con texto. Para más información, consulte “Disposición de texto alrededor de objetos” en la página 279.

Para que el texto existente fluya dentro de un trazado y aplicar un recuadro:

- 1 Mediante la herramienta Puntero, seleccione un bloque de texto y un trazado cerrado.
- 2 Seleccione Texto > Fluir dentro del trazado o haga clic en el botón Fluir dentro del trazado de la barra de herramientas Texto.
- 3 Para ajustar la ubicación del texto dentro del trazado, introduzca valores en los cuadros de texto Hundir del panel Objeto para definir los márgenes entre el texto y el trazado. Si es necesario, seleccione Mostrar borde para que el trazado sea visible o active el modo Esquema.



Si selecciona un trazado con texto que fluya dentro, aparece un recuadro debajo del trazado. Un punto en el cuadro indica que hay texto desbordado.

Separación del texto de un trazado

Para eliminar el texto al que ha aplicado el comando Unir al trazado o Fluir dentro del trazado, puede utilizar el comando Separar del trazado.

Para eliminar texto de un trazado:

- 1 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el trazado.



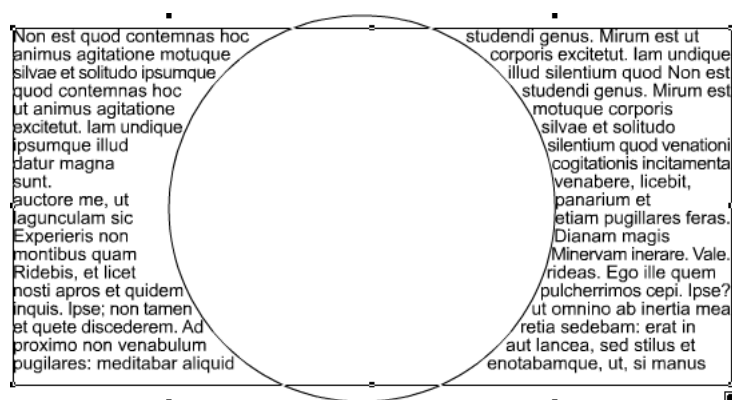
- 2 Seleccione Texto > Separar del trazado o haga clic en el botón Separar del trazado de la barra de herramientas Texto.

El comando crea dos objetos: el bloque de texto y el trazado. Se elimina cualquier transformación y el tamaño del bloque de texto original se modifica para que coincida con la anchura del trazado.

Disposición de texto alrededor de objetos

Puede rodear un objeto con texto automáticamente, incluidos los gráficos importados y los trazados compuestos, mediante el comando Fluir alrededor de la selección. El comando se aplica a los objetos, no a los bloques de texto. Sin embargo, puede utilizar esta técnica con bloques de texto para crear citas entre columnas y otras operaciones de texto.

No es posible determinar que el texto fluya alrededor de un grupo o fusión. Aunque puede dibujar un trazado alrededor del objeto y especificar que el texto fluya alrededor del trazado.



Aplicación de Fluir alrededor de la selección

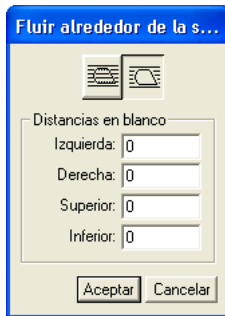
Para rodear un objeto con texto:

- 1 Seleccione el objeto en el documento y sitúelo de modo que se superponga al texto.
- 2 Seleccione Modificar > Organizar > Traer al frente. El objeto que desea rodear con texto (tanto si es un objeto normal, otro bloque de texto o el trazado que dibujó alrededor de un objeto) debe estar delante del texto.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para rodear un objeto gráfico con texto, seleccione el objeto. Si el objeto es un grupo, fusión o imagen OLE, dibuje un trazado alrededor del objeto y seleccione dicho trazado y el objeto.

- Para rodear un bloque de texto con texto (para crear una cita entre columnas o un efecto similar), aplique una configuración de recuadro en el panel Objeto para crear un recuadro a partir del borde del bloque de texto. Si lo desea, puede aplicar un trazo para ver el borde del bloque de texto. Después, seleccione el bloque de texto que desea rodear con texto. Para más información sobre la aplicación de trazos y la configuración de recuadros, consulte “Aplicación de color al texto y a los bloques de texto” en la página 266 y “Cómo hundir un trazado” en la página 133.



- 4 Con el objeto aún seleccionado, elija Texto > Fluir alrededor de la selección o haga clic en el botón Fluir alrededor de la selección en la barra de herramientas Texto.
- 5 En el cuadro de diálogo Fluir alrededor de la selección, haga clic en el botón Rodear con texto.



- 6 En Distancias en blanco, introduzca la distancia mínima entre el objeto seleccionado y el texto que lo rodea.

Los números positivos inician el flujo de texto fuera del objeto seleccionado. Los números negativos solapan el texto detrás del objeto seleccionado. Los valores se encuentran en la unidad de medida del documento.

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

Para eliminar un ajuste de texto de un objeto:

- 1 Seleccione el objeto que tiene el ajuste de texto con la herramienta Puntero.
- 2 Seleccione Texto > Rodear con texto o haga clic en el botón Rodear con texto de la barra de herramientas.
- 3 Haga clic en el botón Eliminar ajuste de texto y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Operaciones con gráficos en línea

Un gráfico en línea es un objeto pegado y anclado en un bloque de texto que se mueve con el flujo de texto. El gráfico en línea se convierte en un carácter de texto; al fluir el texto, el gráfico en línea también fluye. El tamaño en puntos del gráfico en línea equivale a su altura original.

Los gráficos en línea mantienen sus atributos gráficos originales al colocarse en un bloque de texto y no se ven afectados por los cambios en el trazo o relleno del texto. No puede aplicar un efecto de texto, fuente o estilo a un gráfico en línea. Los gráficos en línea tienen un recuadro de límite que actúa como borde entre el gráfico y el texto.

Un gráfico en línea pegado en un bloque de texto transformado asume las transformaciones de texto. Si desea que el gráfico conserve sus atributos, debe transformar el gráfico en línea antes de pegarlo en el bloque de texto.

Si utiliza el Editor de texto para editar el texto que contiene un gráfico en línea, dicho gráfico aparece en el Editor de texto como un punto de color negro.

Nota: Si añade un gráfico en línea a un párrafo con un estilo aplicado, el panel Estilos muestra un signo Más (+) junto al nombre del estilo asignado al texto para indicar un cambio. Cuando se restaura el estilo, se ajusta el gráfico en línea proporcionalmente para que coincida con el tamaño de fuente del estilo. Para más información, consulte “Anulación y nueva definición de estilos de texto” en la página 275.

Para colocar un gráfico en línea en el texto:

- 1 Con la herramienta Puntero, seleccione el objeto que desee utilizar como gráfico en línea.
Si utiliza bloques de texto o texto unido a trazados como gráficos en línea, agrúpelos para evitar que el texto aparezca como caracteres individuales cuando se peguen.
Si lo desea puede transformar el gráfico en línea antes de pegarlo de forma que el gráfico conserve la transformación.
- 2 Seleccione Edición > Copiar o Edición > Cortar.
- 3 Coloque un punto de inserción en un bloque de texto existente y elija Edición > Especial > Pegado especial.
- 4 En el cuadro de diálogo Pegado especial, seleccione el formato del gráfico pegado.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para eliminar un gráfico en línea:

- 1 Seleccione el gráfico en línea con la herramienta Texto.
Cuando se selecciona un gráfico en línea, la opción Gráfico se selecciona en el menú emergente Efectos del panel Objeto.
- 2 Seleccione Edición > Cortar o presione la tecla Supr.

Posición de los gráficos en línea

Es posible editar el tamaño en puntos, espaciado de párrafo, de palabras y de letra, desplazamiento de la línea base, alineación, interlineado y escala horizontal de un gráfico en línea. Para ajustar los atributos de texto, puede utilizar el menú Texto, el panel Objeto o la barra de herramientas Texto.

Para situar un gráfico en línea:

- 1 Seleccione el gráfico en línea con la herramienta Texto. Si lo desea también puede seleccionar el texto que lo rodea.
- 2 Utilice el menú Texto, el panel Objeto o la barra de herramientas Texto para definir los atributos de tipografía siguientes:
 - Ajuste el interlineado en el punto de inserción para acomodar la altura del gráfico. De forma predeterminada, la parte inferior de un gráfico en línea se alinea con la línea base del texto.
 - Utilice el ajuste entre caracteres para acercar el gráfico en línea a los caracteres de texto que están inmediatamente después (con un valor negativo) o separarlos (con un valor positivo).

- Ajuste la línea base para mover el gráfico en línea hacia abajo (valor negativo) o hacia arriba (valor positivo) con respecto a la línea base del texto.

Para más información sobre el ajuste del interlineado, ajuste entre caracteres y desplazamiento de la línea base, consulte “Establecimiento de la alineación, interlineado, ajuste entre caracteres y el desplazamiento de la línea base” en la página 251.

- 3 Puede ajustar el texto introduciendo valores en Hundir en el panel Objeto cuando seleccione la propiedad Bloques de texto en la lista de propiedades.

El texto se adapta con respecto al borde izquierdo del gráfico y deja un espacio pequeño junto al borde derecho del recuadro de límite del gráfico en línea.

Aplicación de efectos de texto

FreeHand incluye seis efectos de texto: sombreado, resaltado, tachado, subrayado, perfilado y zoom. Es posible definir opciones para todos los efectos de texto. También puede buscar efectos de texto en un documento.



Primera fila: efectos de resaltado, perfilado y sombreado. Segunda fila: efectos de tachado, subrayado y zoom.

La aplicación de efectos puede ralentizar la actualización de la pantalla durante su trabajo con documentos. Puede establecer opciones que eviten este problema durante la edición. Además, los efectos de texto pueden perderse al imprimir en impresoras que no sean PostScript, al convertir el texto en trazados o al exportar a algunos formatos de archivo.

Para aplicar un efecto de texto con su configuración predeterminada:

- 1 Seleccione uno o varios bloques de texto con la herramienta Puntero, o bien, seleccione texto con la herramienta Texto.



- 2 Muestre las opciones de carácter en el panel Objeto. Para más información, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246.

- 3 Seleccione un efecto de texto en el menú emergente Efecto en la parte inferior del panel.

Nota: El efecto Gráfico sólo se utiliza para gráficos en línea.

Para definir las opciones de un efecto de texto:

- 1 Utilice la herramienta Texto para seleccionar el texto en el que se ha aplicado el efecto.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:



- En las opciones Carácter del panel Objeto, seleccione Edición en el menú emergente Efectos. (Para más información sobre las opciones Carácter, consulte “Visualización de los atributos de texto del panel Objeto” en la página 246).

- Seleccione Texto > Efecto y seleccione un efecto en el submenú.

Aparece el cuadro de diálogo del efecto elegido.

3 Defina las opciones del efecto de texto tal como se describe en los procedimientos siguientes.

Para editar los efectos de texto Resaltado, Subrayado y Tachado, defina las opciones siguientes:

- En Posición, introduzca un número positivo para la distancia del efecto sobre la línea base o introduzca un valor negativo para la distancia por debajo de la línea base del texto.
- Para aplicar un patrón de guiones, seleccione una opción en el menú emergente Guión.
- En Grosor del trazo, introduzca el tamaño en puntos del efecto.
- Para cambiar el color del efecto, utilice el menú emergente Color.
- Para compensar cualquier posible error de registro cuando se imprima el texto original, seleccione Sobreimpresión.

Para editar el efecto Perfilado, establezca las opciones siguientes:

- Para especificar el número de contornos que rodearán al texto, introduzca un número en el cuadro de texto Repeticiones.
- En Grosor del trazo, introduzca el tamaño del trazo.
- Para cambiar el color del trazo, elija uno en el menú emergente Color.
- En Fondo, introduzca la anchura del color de fondo entre el trazo y el texto.
- Para cambiar el color del fondo, elija uno en el menú emergente Color.

Para editar el efecto Sombreado, establezca las opciones siguientes:

- En los cuadros de texto Desplazamiento X e Y, introduzca la distancia que se desplazará la sombra respecto al texto.
- Seleccione un color de sombra en el menú emergente Color o haga clic en el cuadro de color y seleccione una muestra de color.
- Arrastre el deslizador de matiz o introduzca un valor en el cuadro Matiz para definir el porcentaje de matiz.

Para editar el efecto Zoom, establezca las opciones siguientes:

- En el cuadro de texto Zoom a, introduzca un porcentaje para el objeto de primer plano. Por ejemplo, si introduce 50% se reduce el objeto de primer plano en un 50% del original.
- En los cuadros de texto Desplazamiento X e Y, introduzca la distancia que se desplazará el objeto de primer plano respecto al texto original.
- Para cambiar el color del objeto de fondo, utilice el menú emergente Desde.
- Para cambiar el color del objeto de primer plano, utilice el menú emergente A.

Para buscar efectos de texto aplicados en un documento:

1 Realice una de las acciones siguientes para ver el panel Seleccionar:

- Seleccione Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos.



- Haga clic en el botón Gráficos de la barra de herramientas Principal. Haga clic en la ficha Seleccionar.

2 Seleccione Efecto de texto en el menú emergente Atributo.

- 3 Seleccione un efecto en el menú Efectos.
- 4 En Buscar en, elija una opción para definir el ámbito de la búsqueda: Selección, Página o Documento.
- 5 Si eligió Selección en el paso 4, puede seleccionar la opción Eliminar de la selección para eliminar bloques de texto con los atributos especificados en la selección actual. Si eligió Página o Documento en el paso 4, seleccione Añadir a la selección para añadir bloques de texto con los atributos especificados a la selección actual.
- 6 Haga clic en Buscar.
El número de objetos seleccionados aparece en la esquina inferior izquierda del panel.

Para acelerar la actualización de la pantalla al utilizar efectos de texto, realice una de las acciones siguientes:

- En Windows, presione las teclas Control+U, haga clic en la ficha Redibujar y cancele la selección de Mostrar efectos de texto.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U, haga clic en la categoría Redibujar y cancele la selección de Mostrar efectos de texto.
- Asigne efectos de texto después de escribir el texto.
- Seleccione Ver > Esquema para desactivar el modo Previsualización.

Conversión de texto en trazados

El texto se puede editar como objetos si lo convierte en trazados. Tras convertirlo, puede editar la forma de los distintos caracteres, utilizar el texto convertido como un trazado de recorte, aplicar trazos y rellenos complejos a la forma de un grupo de caracteres y aplicar Xtras de FreeHand y de otros fabricantes para crear efectos especiales. Sin embargo, ya no podrá editar el texto convertido en trazados como texto; por ejemplo, no podrá cambiar los atributos de ortografía, tipografía o de párrafo.

Es posible convertir en trazados cualquier fuente PostScript Type 1 o PostScript Type 3 creada con Macromedia Fontographer o fuente TrueType instalada en su sistema. El texto vinculado en bloques de texto no puede convertirse en trazados a menos que desvincule los bloques.

La conversión de texto en trazados puede afectar al aspecto en pantalla de los caracteres de texto, debido a que los caracteres ya no se controlan como contornos de fuentes mediante la utilidad de administración de fuentes de su sistema.

La impresión de texto convertido en trazados no requiere la instalación de la fuente utilizada, pero puede provocar una salida de baja calidad, especialmente en tamaños de 12 puntos y menores.

No es posible volver a convertir los trazados en texto después de manipular los trazados. Sin embargo, puede seleccionar Edición > Deshacer para anular la conversión si aún no ha manipulado los trazados ni guardado el archivo.

Para convertir texto en trazados:

- 1 Mediante la herramienta Puntero, seleccione el bloque de texto que desee convertir.
- 2 Seleccione Texto > Convertir en trazado o haga clic en el botón Convertir en trazado de la barra de herramientas Texto.



Se produce la conversión siguiente:

- El texto unido con un trazado permanece en su sitio, pero el trazado desaparece.
 - El texto de un bloque de texto se convierte en un grupo de objetos.
 - Las letras con más de un componente, como la letra *i*, se convierten en trazados compuestos. Para más información sobre los trazados compuestos, consulte “Combinación de trazados” en la página 124.
 - Las letras con áreas encerradas, como *B* y *O*, se convierten en trazados compuestos con agujeros transparentes.
 - Las demás letras, como *L* y *Z*, se convierten en trazados simples.
- 3** Para desagrupar el texto convertido en caracteres individuales y editables, elija Modificar > Desagrupar.
 - 4** Para editar una palabra o frase seleccionada como un único objeto, seleccione los caracteres que conforman la palabra o frase y elija Modificar > Unir.

CAPÍTULO 9

Utilización de capas, símbolos y estilos

Para trabajar con mayor eficacia en Macromedia FreeHand MX, es posible utilizar capas, símbolos y estilos para organizar las ilustraciones, automatizar las tareas y realizar cambios coherentes.

Las capas ayudan a organizar las ilustraciones y los estilos favorecen el mantenimiento de la uniformidad visual y la simplificación de formato.

Los símbolos simplifican el uso de elementos repetitivos y minimizan el tamaño de los archivos donde se emplean.

Utilización de capas

Las capas separan los objetos de una ilustración para que resulte más fácil trabajar con ellos. Las capas dividen una ilustración en planos sencillos, lo que sería similar a dibujar los componentes de la ilustración en papeles transparentes superpuestos. De forma predeterminada, un nuevo documento contiene tres capas. Primer plano, Guías y Fondo. Los procesos de importación y dibujo se llevan a cabo en la capa activa, que originalmente es la capa Primer plano. Cuando se añade una nueva capa, en un primer momento se convierte en la capa de dibujo predeterminada y cualquier contenido que cree o importe aparecerá en dicha capa hasta que lo desplace.

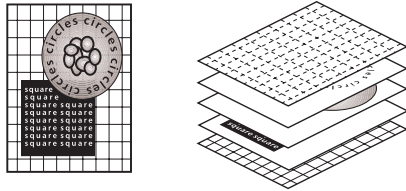
El panel Capas está dividido por una barra de separación horizontal. Las capas situadas por encima de la barra de separación (genéricamente llamadas capas de primer plano) pueden imprimirse. Las capas situadas por debajo de la barra de separación (capas de fondo) no se imprimen.

La capa Guías contiene líneas guía creadas mediante el procedimiento de arrastre desde la regla o introducidas manualmente en el Editor de guías, así como trazados convertidos en guías.

La capa Fondo aparece de forma predeterminada debajo de la barra de separación de modo que no se imprime. Puede mover otras capas debajo de la barra de separación y crear otras capas de fondo adicionales. Los objetos en cualquier capa de fondo aparecen atenuados en pantalla. Si desplaza una capa de fondo por encima de la barra de separación, los objetos se convierten en visibles y aparecerán al imprimir el documento.



Mediante el desplazamiento de objetos de una capa a otra o la reorganización de capas, podrá modificar la superposición de los objetos. Cada capa mantiene su propio orden de apilado de objetos (consulte “Organización de objetos” en la página 120). Puede configurar preferencias para controlar el movimiento de los objetos entre las capas. Para más información, consulte “Movimiento de objetos y reorganización de capas” en la página 290.

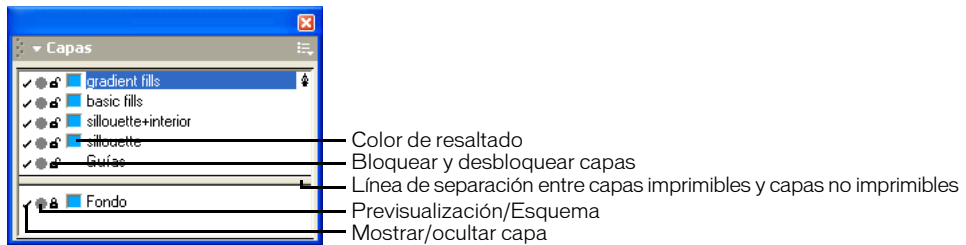


Utilización del panel Capas

Para ver el panel Capas, realice una de las siguientes acciones:



- Haga clic en el botón Capas de la barra de herramientas Principal.
- Seleccione Ventana > Capas.




- Arrastre la capa por debajo de la línea de separación.
- Arrastre la línea de separación por encima de la capa.
- Oculte una capa haciendo clic en la marca adyacente.

288 Capítulo 9

Creación de capas

Para crear capas nuevas, utilice el panel Capas. Es posible crear todas las capas antes de crear ilustraciones o añadir capas individuales a medida que las necesite. Puede añadir capas nuevas o duplicar capas existentes.

Para añadir una nueva capa:

- 1 Seleccione Ventana > Capas para ver el panel Capas si no estuviera visible.
-  2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Capas y seleccione Nuevo.

Para duplicar una capa y todos los objetos que contiene:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos. De este modo, evitará desplazar accidentalmente objetos seleccionados a la nueva capa activa.

Nota: Puede cambiar la preferencia que provoca que los objetos seleccionados se desplacen a la capa activa. Para más información, consulte "Movimiento de objetos y reorganización de capas" en la página 290.

- 2 En el panel Capas, haga clic en el nombre de capa que desee seleccionar.
- 3 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Capas y seleccione Duplicar.

Para cambiar el nombre de una capa:

- 1 Haga doble clic en el nombre de capa del panel Capas.
- 2 Escriba un nombre nuevo y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Selección de capas

Es posible usar el panel Capas para seleccionar una capa y activarla. Además de seleccionar una capa, también puede seleccionar fácilmente todos los objetos de una capa.

Para seleccionar una capa y activarla:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos. De este modo, evitará desplazar accidentalmente objetos seleccionados a la nueva capa activa.

Nota: Puede cambiar la preferencia que provoca que los objetos seleccionados se desplacen a la capa activa. Para más información, consulte "Movimiento de objetos y reorganización de capas" en la página 290.

- 2 Haga clic en el nombre de capa.

Un icono de pluma aparece a la derecha del nombre de la capa activa. El siguiente objeto que dibuje o importe aparecerá en esta capa.

Para seleccionar todos los objetos de una capa en un documento de varias capas:

Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el nombre de capa.

Movimiento de objetos y reorganización de capas

Para editar ilustraciones, puede cambiar la superposición de los objetos de un documento, desplazar o copiar objetos de una capa a otra, reorganizar el orden de las capas y designar las capas como no imprimibles.

Al copiar y pegar objetos en capas de distintos documentos de FreeHand, puede conservar la información de capa.

Es posible agrupar objetos de capas distintas, ya que todos los objetos del grupo se mueven a la capa activa. Si los objetos agrupados o unidos pertenecían inicialmente a distintas capas, también puede devolver los objetos a sus correspondientes capas desagrupándolos. Para más información sobre la forma de agrupar, consulte “Agrupación de objetos” en la página 117.

Para desplazar un objeto a otra capa utilizando el panel Capas:

- 1 Seleccione el objeto.

El nombre de capa del objeto se resalta en el panel Capas.

- 2 En el panel Capas, haga clic en el nombre de la capa a la que desea mover la selección.

Al hacer clic en un nombre de capa, un objeto seleccionado se desplaza a dicha capa de forma predeterminada.

Nota: Si este procedimiento no funciona correctamente, compruebe las preferencias del panel. Consulte el siguiente procedimiento.

Para impedir que se desplacen objetos seleccionados automáticamente a otras capas:

- 1 Puede ver las preferencias de los paneles realizando uno de estos pasos:

- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Paneles.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Paneles.

- 2 Cancele la selección de Al hacer clic en el nombre de capa se mueven los objetos seleccionados y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para desplazar uno o varios objetos a otra capa utilizando los comandos de menú:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos del documento.

- 2 En el panel Capas, seleccione la capa en la que desee mover el objeto u objetos.

- 3 Seleccione uno o varios objetos en el espacio de trabajo. Los objetos pueden residir en distintas capas.

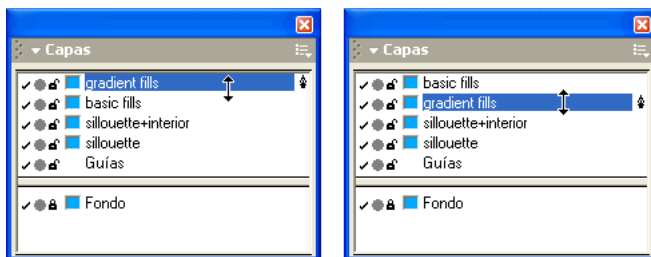
Los nombres de capa del objeto se resaltan en el panel Capas.

- 4 Realice una de las acciones siguientes:

- En el menú Opciones del panel Capas, seleccione Mover objetos a la capa actual.
- Sólo en Windows, en el panel Capas, haga clic con el botón derecho del ratón en la capa a la que desee mover el objeto u objetos. Seleccione Mover selección a esta capa en el menú contextual.

Para desplazar una capa delante o detrás de otra capa:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos del documento.
- 2 En el panel Capas, arrastre el nombre de la capa que desee desplazar a la nueva posición.
Al arrastrar una capa debajo de otra capa de la lista, se colocará detrás de dicha capa, mientras que si la arrastra encima de una capa de la lista, se colocará delante de dicha capa.



Cómo arrastrar un nombre de capa para reubicar la capa

Para conservar la información de las capas al pegar selecciones entre documentos:

- 1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.
- 2 Seleccione Recordar información de las capas y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Esta opción también permite devolver objetos agrupados, unidos y recortados a sus capas originales si desagrupa o separa los objetos.

Para copiar información de capas entre documentos:

- 1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.
- 2 Seleccione Recordar información de las capas y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 3 Seleccione un objeto en el documento de origen y elija Edición > Cortar o Edición > Copiar.
- 4 Abra el documento de destino y elija Edición > Pegar.

Si el nombre de la capa del documento de destino coincide con el de la capa del documento original, FreeHand situará el objeto en esa capa. En caso contrario, se crea una capa nueva.

Combinación de capas

Una vez creadas las ilustraciones, puede combinar capas para simplificar el documento. No es posible combinar la capa Guías con otras capas.

Para combinar capas:

- 1 En el panel Capas, seleccione las capas que desee combinar. Seleccione capas no contiguas haciendo clic mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh), o seleccione un rango de capas haciendo clic mientras presiona la tecla Mayús.
- 2 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Capas y seleccione Combinar capas seleccionadas. Las capas se combinan en la capa inferior de la selección. Los objetos de las capas combinadas conservan el orden de apilado establecido entre sí.

Para combinar todas las capas de primer plano:

Haga clic en el control del menú Opciones del panel Capas y seleccione Combinar capas de primer plano. Las capas de primer plano son todas las que se encuentran por encima de la barra de separación excepto la capa Guías.

Eliminación de capas

Es posible eliminar las capas innecesarias mediante el panel Capas.

Para eliminar una capa:

- 1 Seleccione la capa que desee eliminar.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el control del menú Opciones del panel Capas y seleccione Quitar.
 - En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en la capa que vaya a eliminar y seleccione Quitar.

Si la capa no está vacía, aparece una advertencia.
- 3 Haga clic en Sí para eliminar la capa y su contenido.

Visualización de capas e ilustraciones en capas

Es posible ocultar una capa para ocultar sus objetos sin necesidad de eliminarlos. Al mostrar una capa, se visualizan todos los objetos de dicha capa. Si la capa activa está oculta, los objetos recién creados no estarán visibles hasta que vuelva a mostrarse la capa.

Para mostrar u ocultar una capa, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en la columna izquierda del panel Capas, para mostrar u ocultar la capa; una marca indicará que la capa está visible.
- Para mostrar u ocultar un rango de capas contiguas, arrástrelo arriba o abajo en la columna izquierda del panel Capas. Las capas visibles se indican mediante una marca.
- Para mostrar u ocultar todas las capas, haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) en la columna izquierda del panel Capas.

Nota: Para imprimir todas las capas de primer plano cuando una parte de las capas o todas estén ocultas, seleccione Archivo > Configuración de documento > Opciones de salida y seleccione Incluir las capas invisibles.

Visualización de capas en el modo Previsualización o Esquema

Es posible visualizar las capas tal y como aparecerán impresas en el modo Previsualización o como esquemas en el modo Esquema. Un círculo relleno situado a la izquierda del nombre de capa del panel Capas indica modo Previsualización; un círculo vacío indica modo Esquema. Los modos sólo afectan a visualización en pantalla; no tienen efecto en la impresión ni en la exportación.

Para cambiar entre los modos Previsualización y Esquema, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el icono de círculo situado a la izquierda del nombre de capa del panel Capas. El icono del modo Previsualización es un círculo sólido y el icono del modo Esquema es un círculo vacío.
- Para cambiar una selección de capas contiguas entre los modos Previsualización y Esquema, arrástrela por la columna de icono de círculo.
- Para cambiar la visualización de todas las capas, haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) en el icono de círculo situado a la izquierda de cualquier nombre de capa.

Bloqueo y desbloqueo de capas

Es posible bloquear capas para proteger los objetos de dichas capas de posibles cambios mientras están visibles. Un icono de candado cerrado situado junto al nombre de capa del panel Capas indica que la capa está bloqueada; un icono de candado abierto indica que está desbloqueada.

Para bloquear o desbloquear una capa, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el icono de candado situado a la izquierda del nombre de capa del panel Capas.
- Para bloquear o desbloquear un rango de capas contiguas, arrástrelo por la columna de candado.
- Para bloquear todas las capas, haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) en el icono de candado situado a la izquierda de cualquier nombre de capa.

Utilización de la capa Guías y trazados guía

Con la capa de guías es posible convertir un trazado en una guía. Los trazados guía permiten trazar, colocar y situar objetos con mayor precisión.

Es posible ocultar, bloquear, desplazar o cambiar el color de la capa Guías, pero no combinarla, cambiar su nombre ni eliminarla.

Para más información sobre las guías, consulte “Utilización de guías” en la página 54.

Para mostrar u ocultar la capa Guías:

En el panel Capas, haga clic en la columna del extremo izquierdo de la capa Guías.

Una marca indica que la capa está visible.

Para cambiar el color de la capa Guías:

- 1 Puede ver las preferencias de los colores realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de las guías y seleccione un color.
- 3 Haga clic dos veces en Aceptar.

Para cambiar entre la visualización de guías en negro (modo Esquema) o en color:

Haga clic en el icono de círculo de la capa de guías.

Para colocar guías delante de la ilustración:

En el panel Capas, arrastre la capa Guías por encima de las demás capas.

Para convertir un trazado en una guía:

- 1 Seleccione el trazado.
- 2 Haga clic en la capa de guías del panel Capas.

El trazado aparece con el color de las guías. Cualquier trazado que se mueva a la capa Guías se convertirá en una guía

Para convertir un trazado guía en un trazado normal:

- 1 Haga doble clic en el trazado guía.
- 2 Haga clic en Liberar del cuadro de diálogo Guías y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

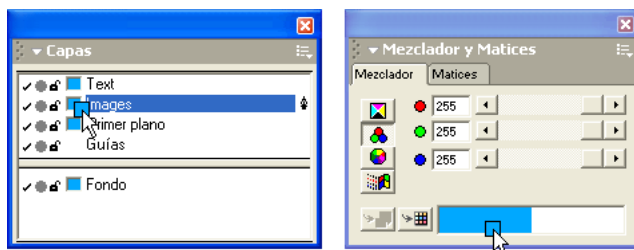
El trazado vuelve a su capa original.

Utilización de colores de resaltado de capas

Para facilitar la distinción de capas y los objetos que contenga, es posible asignar a las capas diferentes colores de resaltado. El resaltado afecta al color de visualización en pantalla de un trazado de objeto seleccionado, sus puntos y sus selectores de transformación; no afecta al color real del objeto.

Para cambiar el color de resaltado de una capa:

- 1 Seleccione Ventana > Capas para ver el panel Capas si no estuviera ya abierto.
 - 2 Realice una de las acciones siguientes:
- Arrastre un color del cuadro de color del panel Muestras o el panel Mezclador de colores al cuadro de color situado junto al nombre de capa del panel Capas.



- Arrastre un color de capa desde otra capa del panel Capas hasta la muestra que desee cambiar.
- Arrastre un color desde una muestra de color de trazo o de relleno de la lista de propiedades del panel Objeto hasta la muestra en el panel Capas.
- Utilice la herramienta Cuentagotas para arrastrar un color desde un objeto del documento hasta la muestra en el panel Capas.

Para determinar que el color de resaltados de la capa aparece en los trazados seleccionados:

- 1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.
- 2 Para visualizar segmentos de trazado en el color de resaltado, seleccione Resaltar trazados seleccionados. Si cancela la selección de esta opción, sólo los selectores aparecerán con el color de resaltado de capa.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Utilización del panel Biblioteca

La biblioteca de FreeHand almacena símbolos y páginas maestras para volver a utilizarlos en un documento. Gracias al panel Biblioteca, puede realizar lo siguiente:

- Puede crear un símbolo a partir de cualquier objeto, texto o grupo.
- Eliminar o agrupar símbolos
- Importar y exportar símbolos y páginas maestras

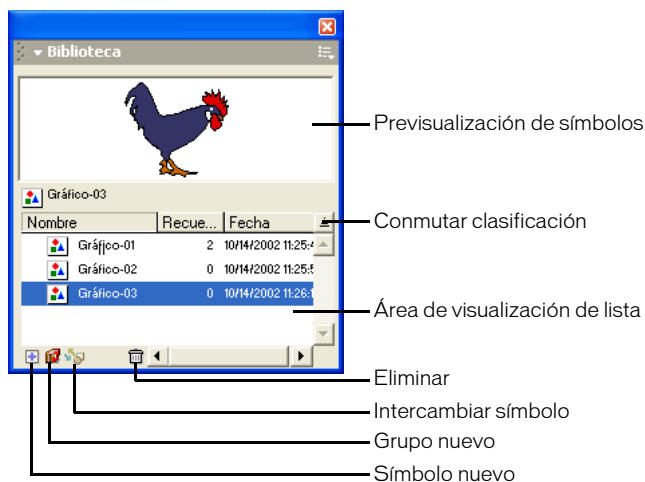
Los símbolos permiten simplificar el uso de elementos repetitivos y minimizar el tamaño de los archivos. Es posible crear instancias de un símbolo, que son elementos secundarios del símbolo principal. Un documento puede contener un gran número de instancias de un solo símbolo y dichas instancias pueden transformarse individualmente con diferentes atributos. Para más información, consulte “Creación e importación de símbolos” en la página 296.

Las páginas maestras permiten crear un aspecto uniforme en todo el documento, ya que transportan gráficos, texto y atributos de página por todas o parte de las páginas del documento. Para más información, consulte “Operaciones con páginas maestras” en la página 48.

Para ver el panel Biblioteca, realice una de las siguientes acciones:



- Haga clic en el botón Biblioteca de la barra de herramientas Principal.
- Seleccione Ventana > Biblioteca.



Creación e importación de símbolos

Un símbolo es un objeto que se almacena en la biblioteca para reutilizarlo en el futuro. Se puede crear un símbolo a partir de cualquier objeto, texto o grupo. Al crear un símbolo automáticamente, se añade a la biblioteca.

Es posible duplicar símbolos, así como previsualizarlos e importarlos de otros documentos de FreeHand. La duplicación de un símbolo permite copiar los atributos del símbolo.

Para crear un símbolo:

1 Seleccione el objeto, grupo o texto que desee convertir en símbolo.

2 Realice una de las acciones siguientes:



- Haga clic en el icono Nuevo símbolo situado en la parte inferior del panel Biblioteca.
- Arrastre el objeto en el área de visualización de lista del panel Biblioteca.
- Haga clic en el control del menú Opciones del panel Biblioteca y seleccione Nuevo gráfico.
- Seleccione Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
- Seleccione Modificar > Símbolo > Copiar en símbolo.

Para duplicar un símbolo:

1 Seleccione Ventana > Biblioteca para ver el panel Biblioteca si no estuviera ya abierto.

2 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.

3 Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el control del menú Opciones del panel Biblioteca y seleccione Duplicar.
- Mantenga presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un símbolo de la lista de símbolos. Seleccione un rango de símbolos contiguos haciendo clic mientras presiona la tecla Mayús.

El símbolo duplicado se añade a la biblioteca.

Para previsualizar un símbolo:

1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Biblioteca y seleccione Vista previa si no estuviera ya seleccionado.

2 Seleccione el símbolo de la lista.

El símbolo aparece en la ventana superior del panel.

Para importar un símbolo:

1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Biblioteca y seleccione Importar.

2 Localice el documento del que desee importar el símbolo, seleccione el archivo y haga clic en Abrir.

3 Seleccione el símbolo en el cuadro de diálogo Importar símbolos y haga clic en Importar.

Para eliminar un símbolo:

1 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.

2 Realice una de las acciones siguientes:



- Haga clic en el icono de papelera situado en la parte inferior del panel Biblioteca.
- Haga clic en el control del menú Opciones del panel Biblioteca y seleccione Quitar.

3 Haga clic en Eliminar en el cuadro de aviso.

Para agrupar símbolos:

1 Realice una de las acciones siguientes:



- Haga clic en el icono de carpeta situado en la parte inferior del panel Biblioteca.
 - Haga clic en el control del menú Opciones del panel Biblioteca y seleccione Nuevo grupo.
- 2** Asigne un nombre a la carpeta del nuevo grupo.
- 3** Seleccione y arrastre los símbolos desde la lista de símbolos hasta la carpeta de grupo. Haga clic mientras mantiene presionada la tecla Mayús para seleccionar varios símbolos.

Creación y modificación de instancias

Una instancia está vinculada al símbolo utilizado para crearla. Si modifica el símbolo, también se modificará la instancia.

Es posible liberar una instancia de su símbolo para utilizarla como un objeto no vinculado de forma independiente. También puede transformar una instancia mediante el panel Transformar o asociar una dirección URL mediante el panel Navegación. Para más información, consulte “Transformación de objetos” en la página 134 y “Aplicación de direcciones URL a objetos y texto” en la página 327.

Para crear una instancia, realice uno de los siguientes pasos:

- Arrastre un símbolo desde el panel Biblioteca hasta el documento.
- Copie y pegue o duplique una instancia existente.

Para liberar una instancia de su símbolo:

- 1** Seleccione la instancia.
- 2** Seleccione Modificar > Símbolo > Liberar instancia.

Edición de símbolos

Al editar un símbolo (principal) se modifican automáticamente todas las instancias asociadas (secundarias).

Es posible cambiar fácilmente todas las instancias de un símbolo en un documento sustituyendo el símbolo en la biblioteca con un objeto seleccionado en el área de trabajo. También puede reemplazar objetos seleccionados o instancias en el área de trabajo con una instancia de un símbolo diferente de la biblioteca.

Para editar un símbolo:

- 1** Haga doble clic en el icono de símbolo o la previsualización en el panel Biblioteca.
El símbolo se abre en una ventana de edición independiente.
- 2** Haga clic en Actualización automática en la esquina superior izquierda de la ventana para actualizar todas las instancias al editar el símbolo.

Nota: La opción Actualización automática se selecciona de forma predeterminada. Aunque Actualización automática permite la visualización inmediata de los cambios realizados en la ventana de edición, estos cambios no se aplicarán realmente al documento original hasta que no se cierre la ventana de edición o se cambie a otro documento de FreeHand.

- 3 Edite el símbolo como desee.
- 4 Cierre la ventana de edición.

Para reemplazar un símbolo y todas las instancias asociadas con otro objeto:

- 1 Arrastre el nuevo objeto hasta el símbolo que desee reemplazar en el panel Biblioteca.
- 2 En el mensaje, haga clic en Reemplazar.
Todas las instancias asociadas con el símbolo original se actualizan automáticamente.

Para reemplazar objetos o instancias en el documento con un símbolo de la biblioteca:

- 1 En la ventana de documento, seleccione el objeto o instancia que desee sustituir. Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic para seleccionar más de un objeto o instancia.
- 2 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el icono Intercambiar símbolo del panel Biblioteca.
 - Haga clic en el control del menú Opciones del panel Biblioteca y seleccione Intercambiar.

Los objetos o instancias que seleccione en el documento se sustituyen con una instancia del símbolo seleccionado en el panel Biblioteca.

Exportación de símbolos

Es posible exportar símbolos para utilizarlos en otros documentos de FreeHand.

Para exportar uno o varios símbolos:

- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Biblioteca y seleccione Exportar.
- 2 Seleccione el símbolo o símbolos que desee exportar.
- 3 Haga clic en Exportar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportar símbolos, busque la carpeta a la que desee guardar el archivo de símbolo.
- 5 Introduzca un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

Utilización de estilos

Utilice estilos para mantener la uniformidad visual y simplificar el formato. Es posible cambiar rápidamente los estilos de gráfico y de texto para modificar con rapidez gráficos y texto de todo el documento. Puede crear y guardar estilos para utilizarlos como parte de una plantilla. Para más información, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 58.

Los estilos de gráfico permiten asignar formato a gráficos con atributos preestablecidos de trazo, rellenos, colores, efectos y medios tonos. Estos atributos están disponibles en los paneles Objeto y Medios tonos.

Los estilos de texto permiten asignar formato a bloques de texto y párrafos con atributos preestablecidos de tipografía. Para más información, consulte “Utilización de estilos de párrafo” en la página 272.

Utilización del panel Estilos

El panel Estilos muestra los estilos de gráfico y de texto actuales del documento. El panel Estilos se emplea para duplicar, eliminar y añadir nuevos estilos. Utilice los paneles Estilos y Objeto para editar estilos. (Para más información sobre el panel Objeto, consulte “Utilización del panel Objeto” en la página 105.)

Cuando selecciona un estilo en el panel Estilos cuando no hay objetos seleccionados en el documento, el estilo se convierte en los atributos predeterminados para todos los nuevos objetos. Para más información, consulte “Cambio de los atributos predeterminados” en la página 143.

Para ver el panel Estilos:

Seleccione Ventana > Estilos.

Para cambiar la visualización de estilos en el panel Estilos:

Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione una de las opciones siguientes:

Vista de lista compacta muestra los nombres de estilo y pequeñas previsualizaciones.

Vista de lista grande muestra los nombres de estilo y grandes previsualizaciones.

Sólo previsualizaciones sólo muestra grandes previsualizaciones.



De izquierda a derecha: El panel Estilos mostrando la vista de lista compacta, vista de lista grande y sólo previsualizaciones

Aplicación de estilos

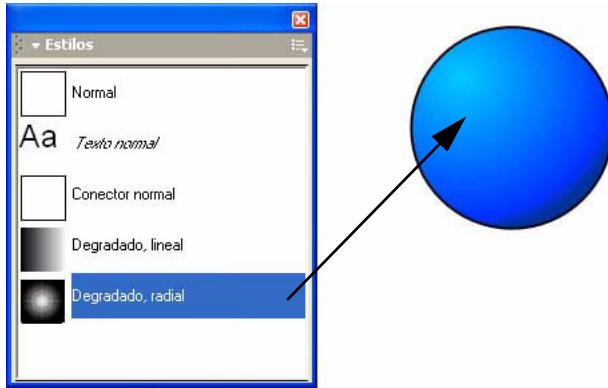
Es posible aplicar un estilo a una selección utilizando el panel Estilos para seleccionar o arrastrar un estilo, o copiando y pegando.

Puede configurar preferencias para controlar el modo de definición de los nuevos estilos y si los nuevos estilos se aplicarán inmediatamente a los objetos seleccionados.

Para aplicar un estilo, realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione el objeto al que desee aplicar el estilo. En el panel Estilos, haga clic en el estilo que desee aplicar.

- Arrastre un estilo desde el panel Estilos hasta el objeto.



Procedimiento de arrastre de estilos de gráfico para aplicarlos a un objeto

- Arrastre un estilo desde la lista de propiedades el panel Objeto hasta el objeto.

Para copiar y pegar atributos de estilo:

- 1 Seleccione el objeto cuyos atributos desea copiar y seleccione Edición > Especial > Copiar atributos.
- 2 Seleccione el objeto en el que pegará los atributos y seleccione Edición > Especial > Pegar atributos.

Para configurar el modo de definición y aplicación de estilos de gráficos:

- 1 Puede ver las preferencias de los objetos realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Objeto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Objeto.
- 2 Bajo Nuevos estilos de gráficos, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Aplicar automáticamente a la selección si desea asignar automáticamente los nuevos estilos que cree a objetos que están seleccionados en ese momento en el documento.
 - Cancele la selección de Aplicar automáticamente a la selección si desea que los objetos que estén seleccionados mantengan los estilos originales al crear nuevos estilos.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para especificar los atributos que se verán afectados al aplicar los estilos:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos.
- 2 Seleccione un estilo en el panel Estilos.
- 3 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Comportamiento de estilo.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:

- En el caso de estilos de gráficos, utilice el menú Estilo para seleccionar los atributos a los que afectará el estilo: Relleno + Trazo, Atributos del relleno o Atributos del trazo.
 - En el caso de estilos de texto, seleccione atributos y opciones. Elija Sin selección en los menús emergentes para evitar que el estilo cambie los atributos de los objetos seleccionados. Para más información sobre estas opciones, consulte “Creación y edición de estilos de texto” en la página 272.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Adición, duplicación y eliminación de estilos

Para añadir estilos nuevos, copiar o eliminar estilos, utilice el panel Estilos.

Para crear un nuevo estilo basado en el estilo Gráfico normal:

Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Nuevo a partir de estilo Normal.

Para crear un estilo nuevo basado en un objeto seleccionado, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Nuevo.
- Arrastre el objeto desde el espacio de trabajo hasta un área vacía del panel Estilos.
- Arrastre la muestra de previsualización que se encuentra junto al nombre de objeto en la lista de propiedades del panel Objeto hasta un área vacía del panel Estilos.

Para crear un estilo nuevo basado en un estilo existente:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de la ilustración.
- 2 En el panel Estilos, seleccione el estilo en el que desea basar el nuevo estilo.

Nota: Si selecciona un estilo cuando no hay objetos seleccionados, el estilo se convierte en los atributos predeterminados para todos los nuevos objetos. Para más información, consulte “Cambio de los atributos predeterminados” en la página 143.

3 Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Nuevo.
- Arrastre la muestra de previsualización del estilo en la lista de propiedades del panel Objeto hasta un área vacía del panel Estilos.

Para crear un estilo nuevo basado en los atributos definidos en el panel Objeto:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de la ilustración.
- 2 Defina los atributos en el panel Objeto
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Nuevo.
 - Arrastre la previsualización del estilo en la lista de propiedades del panel Objeto hasta un área vacía del panel Estilos.

Para duplicar un estilo:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de la ilustración.
- 2 Seleccione un estilo en el panel Estilos.
- 3 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Duplicar.

Para eliminar un estilo:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de la ilustración.
- 2 Seleccione un estilo en el panel Estilos.
- 3 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Quitar.

Para eliminar todos los estilos no utilizados:

Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Eliminar no utilizados.

Para cambiar el nombre de un estilo:

- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione una vista que muestre nombres de estilo.
- 2 Haga doble clic en el nombre de estilo del panel Estilos.
- 3 Escriba un nombre nuevo y haga clic fuera del panel Estilos o presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Modificación de estilos

Es posible modificar cualquier atributo de trazo, relleno, color o efecto de un estilo en el panel Objeto. Si se modifica un estilo de este modo no actualiza automáticamente los objetos creados que lo utilicen. Para actualizar el estilo de los objetos creado anteriormente, debe volver a definir un estilo después de realizar modificaciones. También puede anular el estilo para un objeto realizando cambios en los atributos del objeto después de aplicar un estilo.

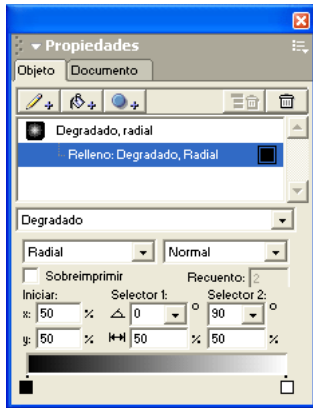
Si selecciona un estilo en el panel Estilos cuando no hay objetos seleccionados en el documento, el estilo se convierte en los atributos predeterminados para todos los nuevos objetos. Para más información, consulte “Cambio de los atributos predeterminados” en la página 143.

Para modificar un estilo:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos del espacio de trabajo.
- 2 Haga clic en el nombre de estilo del panel Estilos.
- 3 Seleccione Ventana > Objeto para abrir el panel Objeto si no estuviera visible.

El panel Objeto muestra las propiedades y opciones para el estilo seleccionado, que ahora definen los atributos predeterminados para todos los nuevos objetos que cree.

- 4 Seleccione atributos en la lista de propiedades y modifique sus opciones en la mitad inferior del panel Objeto.



Un signo Más (+) aparece junto al estilo el panel Estilos indicando que los atributos son ahora diferentes a los originales. Todos los nuevos objetos que cree utilizando este estilo tendrán los atributos de estilo actualizados, hasta que seleccione otro estilo o realice otras modificaciones en los atributos predeterminados.

Para anular un estilo de objeto:

- 1 Seleccione el objeto, párrafo o bloque de texto que contenga el estilo que desee anular.
- 2 Cambie cualquier atributo de trazo, relleno, efecto o texto en el panel Objeto.

Al seleccionar el objeto o el texto, el estilo anulado aparecerá resaltado con un signo de más (+) junto a su nombre en el panel Estilos.

Para eliminar una anulación de estilo de un objeto:

- 1 Seleccione un objeto, párrafo o bloque de texto que contenga un estilo anulado.
- 2 En el panel Estilos, seleccione el estilo del objeto para reaplicar el estilo.

Para volver a definir un estilo:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de la ilustración.
- 2 Seleccione el nombre del estilo del panel Estilos.
- 3 Cambie los atributos que desee en el panel Objeto.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - En el panel Objeto, seleccione el estilo de gráficos en la lista de propiedades (el nivel superior en la lista) y haga clic en el botón Redefinir en la sección de opciones del panel.
 - Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Redefinir. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el estilo que está volviendo a definir y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

- Arrastre la muestra de previsualización del estilo en la lista de propiedades del panel Objeto hasta el estilo del panel Estilos que desee volver a definir. Haga clic en Redefinir en el cuadro de diálogo que aparece.

Para redefinir un estilo basado en un objeto o bloque de texto seleccionado:

- 1 Realice una de las acciones siguientes:
 - Arrastre el objeto desde el espacio de trabajo hasta el estilo que desea volver a definir en el panel Estilos.
 - Arrastre la previsualización del objeto de la lista de propiedades del panel Objeto hasta el estilo del panel Estilos que desee volver a definir.
- 2 Haga clic en Redefinir en el cuadro de diálogo que aparece.

Para volver a definir un estilo con otro estilo:

- 1 En el panel Estilos, arrastre el estilo con los atributos que desee sobre el estilo que desee volver a definir.
- 2 Haga clic en Redefinir en el cuadro de diálogo que aparece.

Cómo basar un estilo en otro

Es posible basar un estilo en otro. Un estilo principal puede servir de base para muchos estilos secundarios diferentes; por ejemplo, todos los estilos secundarios pueden tener el mismo relleno, pero distintos grosores de trazo. Al editar un estilo principal se modificará cualquier atributo que compartan los estilos secundarios. Los atributos exclusivos de cada estilo secundario no cambian.

Si elimina un estilo secundario del panel Estilos, cualquier objeto o texto que estuviera basado en dicho estilo pasa a estar basado en el estilo principal, pero el objeto o texto conserva todos sus atributos.

Para basar un estilo en otro:

- 1 Seleccione Edición > Seleccionar > Ninguno/a o presione la tecla Tab para cancelar la selección de todos los objetos.
- 2 En el panel Estilos, seleccione el estilo en el que desee crear un estilo secundario.
- 3 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Comportamiento de estilo.
- 4 En el menú emergente Editar comportamiento de estilo, seleccione el estilo en el que desea basar el estilo secundario y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para copiar información sobre estilos en otro documento:

- 1 Seleccione un objeto o texto que utilice el estilo que desee.
- 2 Seleccione Edición > Cortar o Copiar.
- 3 Abra el documento de destino y elija Edición > Pegar.

El objeto aparece en el documento y su estilo se muestra en el panel Estilos. Cuando un estilo del documento de destino tiene el mismo nombre que el estilo que desea copiar, el estilo del documento destino no se altera. De este modo el objeto pegado aparecerá como en el documento original y con una anulación de estilo. Para información sobre la anulación de un estilo, consulte “Modificación de estilos” en la página 302.

Importación y exportación de estilos

Es posible importar estilos de otros documentos o exportar estilos para utilizarlos en otras ilustraciones, distribuirlos a otros usuarios o almacenarlos para usarlos en el futuro.

Para importar estilos:

- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Importar.
- 2 Busque la biblioteca de estilos o el documento de FreeHand que contiene los estilos que desee importar y haga clic en Abrir (Windows) o Escoger (Macintosh).
- 3 En el cuadro de diálogo Importar estilos, seleccione los estilos que desee importar. Haga clic mientras mantiene presionada la tecla Mayús para seleccionar varios estilos.
- 4 Haga clic en Importar.

Para exportar estilos:

- 1 Haga clic en el control del menú Opciones del panel Estilos y seleccione Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar estilos, seleccione los estilos que desee exportar. Haga clic mientras mantiene presionada la tecla Mayús para seleccionar varios estilos.
- 3 Haga clic en Exportar.
- 4 Introduzca un nombre de archivo para la biblioteca de estilos, elija una ubicación y haga clic en Guardar.

CAPÍTULO 10

Utilización de ilustraciones importadas

Macromedia FreeHand MX puede importar muchos formatos de gráficos vectoriales y de mapa de bits. FreeHand importa los gráficos de las siguientes maneras:

- Los gráficos vectoriales importados se convierten al formato de FreeHand y se almacenan en el documento de FreeHand actual.
- Los archivos de gráficos EPS se vinculan, incluyen o analizan según la naturaleza del archivo y una determinada configuración de preferencias. Para más información, consulte “Vinculación e inclusión” en la página 60.
- De manera predeterminada, las imágenes de mapa de bits abiertas o importadas de un archivo se vinculan al documento de FreeHand, pero no se incluyen, aunque puede cambiar esta preferencia. Las imágenes de mapa de bits que se importan copiando y pegando, siempre se incluyen. Para más información, consulte “Vinculación e inclusión” en la página 60.
- Al abrir archivos de Adobe Illustrator en FreeHand, las fusiones activas se tratan como objetos vectoriales agrupados y los objetos con degradados de malla se convierten en trazados con relleno del 50% de negro.

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

Importación de un gráfico

Los gráficos y el texto se pueden importar con los comandos Abrir, Importar y Pegar, o arrastrándolo con el ratón. En Macintosh, puede importar y abrir archivos existentes de FreeHand mediante el visor de archivos de FreeHand MX.

Para más información sobre los formatos de archivos que FreeHand puede importar, consulte “Formatos de importación de archivos” en la página 308.

Nota: Si importa o abre un archivo HPGL (Windows), CGM (Windows) o DXF en FreeHand, no podrá exportarlo ni guardarlo en su formato original. Para conservar la información del documento, debe guardarlo como un documento de FreeHand o exportarlo en uno de los formatos disponibles.

Para importar un gráfico en un documento existente mediante el comando Importar:

- 1 Seleccione Archivo > Importar.
- 2 Seleccione un archivo y haga clic en Abrir.

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

- 3 Si desea establecer opciones de importación específicas, seleccione el tipo de archivo y haga clic en Configurar a fin de abrir otro cuadro de diálogo. Seleccione las opciones que desee y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Nota: Las opciones de Importación sólo están disponibles en determinados formatos.

- 4 Sitúe el puntero de importación en el punto donde debe aparecer la esquina superior izquierda del gráfico o bloque de texto.
- 5 Coloque el gráfico realizando uno de estos pasos:
- Haga clic para colocar el gráfico con su tamaño predeterminado.
 - Para cambiar el tamaño de la imagen al importarla, arrastre el puntero para crear un recuadro de selección. Suéltelo cuando el recuadro tenga el tamaño correcto.

Para más información sobre otros métodos para importar archivos de gráficos, consulte las secciones siguientes:

- “Creación y apertura de documentos” en la página 56
- “Copia de objetos” en la página 113
- “Importación de ilustraciones mediante el visor de archivos de FreeHand MX (sólo Macintosh)” en la página 316
- “Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand” en la página 316

Formatos de importación de archivos

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

- Archivos PNG de Macromedia Fireworks: es posible modificar en FreeHand los vectores, el texto, las capas y algunos efectos de Fireworks.
- Archivos de gráficos vectoriales en formato de Adobe Acrobat, Illustrator y CorelDRAW (versiones 7 y 8): estos gráficos vectoriales se importan como trazados editables.
- Archivos PSD de Adobe Photoshop: estos archivos se importan como imágenes sin capas y no pueden editarse.
- Archivos EPS de Adobe PageMaker, Photoshop y QuarkXPress.
- Archivos de imagen de mapa de bits de Fireworks en el formato PICT (Macintosh), TGA, TIFF, PSD, GIF, JPEG o BMP: los gráficos de mapa de bits se importan en su formato original.
- Otros formatos de archivos como texto ASCII y RTE.

Formatos de importación de FreeHand	Extensión de archivo	Windows	Macintosh	Comentarios
Acrobat PDF	.pdf	X	X	Formato de documento portátil (Portable Document Format)
Adobe Illustrator versiones 1.1 a 9.0	.ai, .eps	X	X	Vector y mapa de bits

Formatos de importación de FreeHand	Extensión de archivo	Windows	Macintosh	Comentarios
Adobe Photoshop versiones 3.0 a 6.0	.psd	X	X	Mapa de bits. En Photoshop, seleccione la preferencia de compatibilidad con el formato de Photoshop 2.5 antes de guardar el archivo para exportarlo. Los archivos PSD de Photoshop importados en FreeHand siguen siendo editables en Photoshop, utilizando el editor externo para iniciar la aplicación o abriendo el archivo origen en Photoshop.
DXF de AutoCAD	.dxf	X	X	Vector
Texto ASCII		X	X	
Computer Graphics Metafile	.cgm	X	N/D	
CorelDRAW 7.0 y 8.0	.cdr	X	X	Vector y mapa de bits. En CorelDRAW, desactive la compresión de archivo y de mapa de bits antes de guardar el archivo.
Desktop Color Separations 2.0 (DCS2 EPS)	.dcs2	X	X	Vector y mapa de bits
FreeHand versiones 8.0 a MX		X	X	Vector y mapa de bits
GIF de CompuServe	.gif	X	X	Mapa de bits
Gráficos HPGL2	.plt	X	N/D	Vectores, utilizado para imprimir en plotters. Requiere fuentes especiales creadas para gráficos HPGL2; no admite las fuentes TrueType ni Type 1. Consulte con el fabricante del plotter si desea más información.
PostScript encapsulado, EPS de Macintosh, EPS de MS-DOS, EPS con previsualización TIFF	.eps	X	X	Vector y mapa de bits
JPEG	.jpg, .jpeg	X	X	Mapa de bits
PICT de Macintosh	.pict, .pict2	N/D	X	Mapa de bits
PNG de Macromedia Fireworks:	.png	X	X	Se pueden editar los vectores, texto, capas, efectos en ambos productos y mapas de bits en función de las opciones de importación seleccionadas.
Portable Network Graphic (PNG genérico)	.png	X	X	Mapa de bits
SWF de Macromedia Flash	.swf	X	X	Película SWF. No es posible modificar el contenido en FreeHand, pero FreeHand puede ejecutar Flash para editar el archivo de película FLA original.
Micrografx Designer 3.x	.drw	X	N/D	Vector

Formatos de importación de FreeHand	Extensión de archivo	Windows	Macintosh	Comentarios
EPS de QuarkXPress	.eps	X	X	Vector. Los archivos no se pueden editar en FreeHand.
Texto RTF	.rtf	X	X	Texto enriquecido (RTF). Se conserva el formato del texto.
Targa	.tga	X	X	Mapa de bits
TIFF	.tif	X	X	Mapa de bits
Mapa de bits de Windows	.bmp	X	X	Mapa de bits
Metarchivo mejorado de Windows	.emf	X	N/D	Vector y mapa de bits
Metarchivo de Windows	.wmf	X	N/D	Vector y mapa de bits

Importación de archivos PNG

El formato PNG (Portable Network Graphic) es un formato de mapa de bits ampliable que almacena imágenes muy comprimidas y sin pérdidas de información. FreeHand puede importar y abrir archivos PNG creados en Fireworks u otra aplicación.

Los archivos PNG de Fireworks se importan y abren de modo diferente que los archivos PNG creados en otras aplicaciones. Si un archivo PNG contiene más datos anexados por otra aplicación como Fireworks, FreeHand no tiene en cuenta esos datos pero no los elimina.

En función de las opciones elegidas al importar o abrir estos archivos, FreeHand puede importar las capas, fotogramas, vectores, texto, mapas de bits y algunos efectos que comparte con Fireworks. Las capas ocultas de Fireworks no se tienen en cuenta y no se importan.

La posibilidad de editar el contenido importado en FreeHand depende de las opciones de importación que seleccione. Estas opciones se utilizarán en los archivos PNG de Fireworks que importe o abra posteriormente, a menos que especifique otra cosa al importar o abrir el archivo.

Para importar o abrir un archivo PNG de Fireworks:

- 1 En FreeHand, realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Archivo > Importar.
 - Seleccione Archivo > Abrir.
- 2 Localice y seleccione el archivo PNG de Fireworks en el disco duro y haga clic en Abrir. Aparece el cuadro de diálogo Configuración de Importación PNG de Fireworks.
- 3 Seleccione una opción de conversión de archivo:

Abrir fotogramas como páginas importa los fotogramas de Fireworks en páginas independientes de FreeHand. Si lo desea, seleccione Recordar capas para convertir las capas de Fireworks en capas de FreeHand. Si cancela la selección de esta opción, el contenido de todas las capas de Fireworks se combinará en una única capa.

Abrir fotogramas como capas importa los fotogramas de Fireworks en capas independientes.

- 4 Seleccione un fotograma para importar en el menú emergente Fotograma. Para importar todos los fotogramas, seleccione Todo.

Nota: La opción Todo está disponible sólo si desea abrir fotogramas como capas o si está abriendo un archivo PNG (en lugar de importarlo).

- 5 Elija cómo desea importar los objetos:

Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto convierte algunos objetos de vectores en imágenes de mapa de bits que no pueden editarse. Sólo se convierten los objetos con efectos, trazos y rellenos que no están presentes en FreeHand.

Mantener editables todos los trazados permite modificar todos los objetos de vectores importados. Algunos objetos pueden aparecer con un aspecto diferente en FreeHand del que tenían en Fireworks debido a las diferencias existentes en las dos aplicaciones a la hora de interpretar la información. Además, es posible que se descarten algunos efectos no compartidos entre las dos aplicaciones.

- 6 Seleccione la importación de texto:

Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto convierte algunos objetos de texto en imágenes de mapa de bits que no pueden editarse. Sólo se convierten el texto con efectos, trazos y rellenos que no están presentes en FreeHand.

Mantener editables todo el texto permite modificar todo el texto importado. Algunos elementos de texto pueden aparecer con un aspecto diferente en FreeHand del que tenían en Fireworks y no aparecerán algunos de los efectos que no estén presentes en ambas aplicaciones.

- 7 Seleccione la opción Importar como una única imagen sin capas si desea mantener el aspecto de todo el documento de Fireworks. Cuando se selecciona esta opción, el resto de las opciones del cuadro de diálogo Configuración de Importación PNG de Fireworks aparecen atenuadas. Sólo debe seleccionar esta opción si no es importante poder modificar los elementos.
- 8 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 9 Haga clic en la ventana del documento en el punto en que desea colocar el contenido de Fireworks.

Para importar un archivo PNG genérico:

- 1 Seleccione Archivo > Importar.
- 2 Localice y seleccione el archivo PNG en el disco duro y haga clic en Abrir.
- 3 Haga clic en la ventana del documento en el punto en que desea colocar el archivo PNG.

Importación de archivos GIF

El formato GIF es un formato de gráfico de mapa de bits que se admite tanto en la plataforma Windows como en Macintosh. Un archivo GIF se puede importar y exportar en FreeHand y admite hasta 256 colores. Este formato no está recomendado para imprimir.

Para importar un archivo GIF:

- 1 Seleccione Archivo > Importar.
- 2 Examine la ubicación del archivo y selecciónelo.
- 3 Haga clic en Abrir.
- 4 Haga clic en la página en que desee importar el archivo GIF.

Importación de archivos DXF

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

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

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

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

Para establecer las preferencias de importación de DXF:

1 Realice una de las acciones siguientes:

- En Windows, seleccione Archivo > Importar. En el cuadro de diálogo Importar documento, seleccione AutoCad DXF (*.dxf) en el menú emergente Tipo de archivo. Localice y seleccione el nombre del archivo. Haga clic en Configurar.
- En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Importar.

2 Seleccione unas de las preferencias de filtro DXF:

Importar atributos de bloque invisibles importa objetos DXF con los atributos de trazo y de relleno invisibles.

Convertir trazos blancos en negros convierte el color de trazo de blanco a negro.

Convertir rellenos blancos en negros convierte el color de relleno blanco a negro.

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

Importación de archivos EPS y DCS EPS

Los archivos EPS (Encapsulated PostScript) pueden contener gráficos vectoriales, imágenes de mapa de bits o ambos. Si existen trazados de recorte, esta información se conserva. El formato EPS constituye la mejor opción para conservar los colores de un archivo listo para la imprenta.

De forma predeterminada, los gráficos EPS se importan como archivos vinculados, pero no se incluyen.

Puede importar los archivos DCS (Desktop Color Separation) EPS 1.0 o 2.0 como archivos vinculados, a fin de aumentar la velocidad de impresión de archivos EPS de alta resolución. Un archivo DCS 1.0 consta realmente de cinco archivos distintos: una previsualización compuesta de baja resolución y un archivo para cada color de cuatricromía (CMAN). Un archivo DCS 2.0 contiene los mismos datos en un solo archivo. Cuando la aplicación crea separaciones de color de cuatricromía, recoge la información de los otros cuatro archivos componentes y los dispone en las planchas correspondientes.

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

Nota: Importe el archivo DCS EPS como una imagen vinculada, no lo incluya. Para más información sobre la vinculación y la inclusión, consulte “Vinculación e inclusión” en la página 60.

Para importar un archivo DCS 1.0 o 2.0 EPS:

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

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

Importación de archivos PDF

El formato Adobe Acrobat PDF (Portable Document Format) es un formato de archivos frecuente para compartir documentos en la mayoría de las plataformas. Los documentos PDF se pueden ver e imprimir con Adobe Acrobat Reader. FreeHand puede abrir e importar documentos PDF.

FreeHand mantiene las notas y los vínculos URL de los documentos PDF. De forma predeterminada, las notas de Acrobat se colocan en la capa denominada Notas, mientras que los vínculos URL se colocan en la capa URL. Si la aplicación no puede determinar el área de la ruta asignada, coloca las notas vinculadas como rectángulos en la capa URL.

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

En el caso del texto importado de un archivo PDF, FreeHand sólo utiliza las fuentes instaladas en su sistema. Si no se encuentra una fuente coincidente, FreeHand muestra el cuadro de diálogo Fuentes que faltan, donde podrá elegir fuentes de sustitución. (Para más información sobre las fuentes PDF admitidas, consulte la documentación de Adobe Acrobat).

Para abrir un documento PDF en FreeHand:

- 1 Seleccione Archivo > Abrir, elija el archivo PDF y haga clic en Abrir.

Si el documento que desea importar tiene varias páginas, FreeHand genera una página para albergar el contenido de cada página del archivo PDF. Cada página tendrá el mismo tamaño y orientación que en el documento PDF original.

- 2 Si se solicita sustituir las fuentes, siga el procedimiento descrito en “Sustitución de fuentes no instaladas” en la página 63.
- 3 Si el texto del archivo PDF se muestra en bloques individuales, combine esos bloques de texto con las herramientas de texto.

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

Para importar un documento PDF en un documento FreeHand existente:

- 1 Seleccione Archivo > Importar, elija el archivo PDF y haga clic en Abrir.
- 2 Si se solicita sustituir las fuentes, siga el procedimiento descrito en “Sustitución de fuentes no instaladas” en la página 63.
- 3 Haga clic en el documento en el punto en que desee colocar el contenido del archivo PDF.
Si el documento que desea importar tiene varias páginas, FreeHand importa el contenido de todas las páginas pero no crea páginas independientes para albergar las del archivo PDF; el contenido de las páginas posteriores a la primera del archivo PDF se coloca en el área de trabajo. Además, se pierde la información de tamaño de página y de orientación. Para conservar la información de página, debe abrir el archivo PDF en lugar de importarlo. (Consulte el procedimiento anterior).

Para elegir las preferencias de importación PDF:

- 1 Puede ver las preferencias de importación realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Importar.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Importar.
- 2 Seleccione una o ambas de las siguientes opciones de importación PDF:
 - Importar notas** importa las notas del archivo PDF y las coloca en la capa Notas.
 - Importar URLs** importa los vínculos URL del archivo PDF y los coloca en la capa URL.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Importación de archivos PICT (sólo Macintosh)

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

Para elegir las preferencias de importación PICT (Macintosh):

- 1 Presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Importar.
- 2 Seleccione Convertir patrones PICT en grises. Esta opción convierte un relleno o línea de patrón en un matiz PostScript con una oscuridad casi idéntica a la del patrón PICT original.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Otros formatos de archivo que FreeHand puede importar

FreeHand puede importar gráficos en muchos formatos de archivos. Este apartado contiene información específica sobre la importación de formatos no descrita en otros apartados.

Para ver instrucciones generales sobre la importación de gráficos de cualquier formato, consulte “Importación de un gráfico” en la página 307. Para obtener instrucciones detalladas sobre la importación de formatos de archivos específicos que no se describen a continuación, consulte los apartados adecuados al comienzo de este capítulo.

FreeHand puede importar gráficos con los siguientes formatos de archivo entre otros:

JPEG el formato JPEG (Joint Photographic Experts Group) es un formato de mapa de bits muy comprimible que admite millones de colores. Las imágenes JPEG siempre se muestran a alta resolución, sin importar si se ha seleccionado la preferencia Resolución de previsualización en Redibujar. Cuanto más se comprime la imagen, más nitidez pierde. Este formato no está recomendado para imprimir. Se pueden importar imágenes JPEG de 8 bits en los espacios de color RVA, CMAN y de escala de grises, pero no es posible importar imágenes YCC, YCCk o JPEG de 12 bits. Cuando trabaje con imágenes JPEG, siga estas indicaciones:

- Al aplicar filtros de plug-in a imágenes JPEG vinculadas, se convierten en imágenes TIFF incluidas. Para extraer la imagen y crear el vínculo al nuevo archivo TIFF, utilice el botón Extraer del cuadro de diálogo Vínculos. Para más información, consulte “Administración de vínculos” en la página 61.

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

- Para aplicar color a una imagen JPEG en escala de grises, aplique un color de relleno.

Photoshop (PSD) FreeHand puede importar archivos de Photoshop (PSD). Estos archivos se importan como imágenes de mapa de bits y no se pueden editar. Al abrir un archivo PSD directamente en FreeHand, puede editarse después en Photoshop, extrayendo el archivo o abriendo Photoshop como el editor externo. Para más información, consulte “Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand” en la página 316 y “Edición de imágenes de mapa de bits con otros editores externos” en la página 321.

Nota: Para conservar los colores de tintas planas en las imágenes de Photoshop, exporte los archivos de Photoshop con el formato DCS2 EPS. Para obtener más información sobre la importación de archivos EPS, consulte “Importación de archivos EPS y DCS EPS” en la página 312.

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

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

Targa Targa es un formato gráfico de mapa de bits desarrollado por Truevision, Inc., que se utiliza frecuentemente en la edición de vídeo profesional. El formato Targa admite color de 8 bits, 16 bits, 24 bits y 32 bits y puede contener un canal alfa.

Importación de ilustraciones mediante el visor de archivos de FreeHand MX (sólo Macintosh)

El visor de archivos de FreeHand MX permite importar o abrir fácilmente archivos de FreeHand. Puede arrastrar previsualizaciones de archivos directamente en un documento de FreeHand.

Para importar archivos de FreeHand mediante el visor de archivos de FreeHand MX:

- 1 Localice FreeHand MX File Viewer en la carpeta de aplicación FreeHand MX y haga doble clic en el icono para iniciar la aplicación.
- 2 Haga clic en los triángulos para ampliar las vistas de carpetas.
- 3 En FreeHand, abra un documento existente o cree otro nuevo.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Arrastre la previsualización de archivo que desee de la ventana del visor de archivo al documento de FreeHand.
 - Haga doble clic en la previsualización del visor de archivos para abrir ese archivo como un nuevo documento de FreeHand.
- 5 Seleccione Archivo > Salir para cerrar el visor de archivos.

Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand

FreeHand puede importar archivos de mapa de bits con los formatos TIFF, GIF, JPEG, PICT, PNG, Targa, BMP y Photoshop (PSD). En muchos casos, todos estos formatos tienen el mismo comportamiento en FreeHand que las imágenes TIFF. Puede incluir, extraer o cambiar los vínculos de estos archivos con el cuadro de diálogo Vínculos. Para más información sobre cómo incluir gráficos, consulte “Vinculación e inclusión” en la página 60.

Puede definir preferencias para que se muestren los archivos de mapa de bits importados con la resolución más alta disponible. También es posible ver el canal alfa de las imágenes TIFF, PSD, PNG, BMP y Targa importadas. El canal alfa puede ocultarse mediante el panel Objeto.

Nota: Si importa una imagen de mapa de bits con un canal alfa, FreeHand muestra la transparencia de la imagen en pantalla pero no conserva el verdadero canal alfa que se almacenó con la imagen original. Para exportar la imagen de mapa de bits con un canal alfa, debe aplicar un canal alfa en FreeHand antes de exportarla. Para más información, consulte “Operaciones con canales alfa” en la página 353.

El panel Objeto también permite configurar imágenes en blanco y negro y en escala de grises para que sean transparentes (cualquier área de color blanco se hace transparente) y editar la rampa de escala de grises. Además, se puede aplicar el color a un mapa de bits en blanco y negro o en escala de grises si se le asigna un color de relleno.

Se pueden aplicar algunos plug-ins a los archivos de mapa de bits. Sin embargo, cuando una imagen de mapa de bits se modifica con un plug-in, se convierte en TIFF y se incluye en el documento de FreeHand. Es posible que el plug-in no admita canales alfa, por lo que puede perderse la transparencia al utilizar plug-ins.

Para extraer un mapa de bits incluido:

- 1 Seleccione Archivo > Abrir.
- 2 Examine y localice el documento de FreeHand que contiene el gráfico incluido y haga clic en Abrir.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Seleccione Edición > Vínculos.

- Seleccione el gráfico incluido que desee extraer y haga clic en el botón Vínculos del panel Objeto.
- 4 En el cuadro de diálogo Vínculos, seleccione el archivo incluido que desee extraer. Haga clic en Extraer.
 - 5 En el cuadro de diálogo Extraer importación, haga clic en Guardar para aceptar la importación del archivo.
 - 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

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

- 1 Seleccione el mapa de bits. Asegúrese de que se trata de una verdadera imagen en escala de grises o en blanco y negro.

Sugerencia: Si una selección es una verdadera imagen en escala de grises o en blanco y negro, su nombre aparece precedido de *Escala de grises* en la lista de propiedades del panel Objeto.

- 2 Seleccione Transparente en el panel Objeto.

Nota: Esta opción sólo está disponible con las verdaderas imágenes en escala de grises o en blanco y negro. No está disponible en imágenes RVA con una profundidad de 8 bits o más ni en las imágenes CMAN.

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

- 1 Seleccione el mapa de bits. Asegúrese de que se trata de una verdadera imagen en escala de grises o en blanco y negro.

Sugerencia: Si una selección es una verdadera imagen en escala de grises o en blanco y negro, su nombre aparece precedido de *Escala de grises* en la lista de propiedades del panel Objeto.



- 2 Haga clic en el botón Editar rampa de escala de grises junto a la opción Transparente del panel Objeto.

Nota: Esta opción sólo está disponible con las verdaderas imágenes en escala de grises o en blanco y negro. No está disponible en imágenes RVA con una profundidad de 8 bits o más ni en las imágenes CMAN.

- 3 En el cuadro de diálogo Imagen, realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione una de las cuatro rampas de escala de grises predefinidas.
 - Edite manualmente la rampa de escala de grises con las flechas de luminosidad y de contraste.
- 4 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Restablecer para deshacer la edición de escala de grises.
 - Haga clic en Aplicar para previsualizar las modificaciones.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aceptar las modificaciones.

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

- 1 Compruebe las preferencias de la actualización de pantalla realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Redibujar.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Redibujar.
- 2 Seleccione la opción Resolución de previsualización de imagen (Windows) o Definir resolución de imagen en pantalla (Macintosh) si no está ya seleccionada. Defina esta opción en Resolución completa para visualizar los archivos TIFF importados con la máxima resolución posible.

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

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

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

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

Para ver u ocultar un canal alfa de un mapa de bits:

- 1 Seleccione el mapa de bits.
- 2 En el panel Objeto, realice uno de los siguientes pasos:
 - Seleccione Mostrar canal alfa. Esta opción aparece de forma predeterminada cuando se importa una imagen que contiene un canal alfa.
 - Cancele la selección de Mostrar canal alfa. El fondo de una imagen importada aparece opaco.

Ejecución de Fireworks para editar imágenes de mapa de bits importadas

Puede utilizar la integración Ejecutar y editar para editar imágenes de mapa de bits colocadas en un documento de FreeHand. FreeHand ejecuta automáticamente Fireworks, lo que permite utilizar las herramientas de edición de mapas de bits de Fireworks para modificar la imagen. Al finalizar la introducción de cambios, las actualizaciones realizadas en Fireworks se aplican automáticamente en la imagen de FreeHand. Las dos aplicaciones juntas proporcionan un flujo de trabajo más racional para la edición y el diseño de gráficos.

Para ejecutar Fireworks y editar una imagen de mapa de bits:

- 1 Seleccione la imagen que desee editar en la ventana del documento.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en el botón Editar en Fireworks que se encuentra en la parte inferior del panel Objeto.



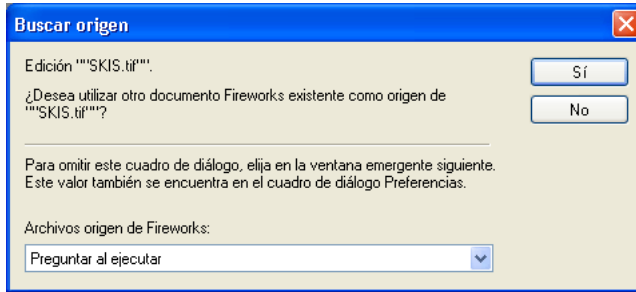
- En Windows, haga clic con el botón derecho sobre una imagen y elija Editar origen en Fireworks en el menú de contexto.
- 3 Si el programa lo solicita, especifique si desea ejecutar un archivo origen de Fireworks para el archivo colocado y seleccione una opción en el menú emergente Archivos origen de Fireworks:

Utilizar siempre origen PNG abre automáticamente el archivo PNG de origen de Fireworks para al imagen colocada. Se actualiza el archivo PNG y la imagen colocada.

No utilizar nunca PNG origen abre automáticamente la imagen colocada en Fireworks, exista o no un archivo PNG origen. Las actualizaciones se realizan sólo en la imagen del documento.

Preguntar al ejecutar permite especificar si debe abrirse el archivo PNG origen cada vez. Si edita u optimiza una imagen en un documento, Fireworks muestra un mensaje para que decida lo que debe hacerse.

Nota: Estas son las preferencias de Fireworks. Si cambia una opción aquí se definen las preferencias Ejecutar y editar para todas las futuras imágenes que edite con el botón Editar en Fireworks o el comando Editar origen en Fireworks. Estas opciones también están disponibles en el cuadro de diálogo Preferencias de Fireworks.



4 En Fireworks, modifique la imagen. La ventana del documento indica que está editando una imagen de Fireworks desde FreeHand.

5 Al finalizar las modificaciones, haga clic en Listo en la ventana del documento.

El gráfico colocado en FreeHand se actualiza y el archivo PNG original se guarda si se seleccionó un archivo origen. Si el archivo colocado estaba vinculado en lugar de estar incluido en el documento de FreeHand, también se actualiza el archivo gráfico externo al documento FreeHand.

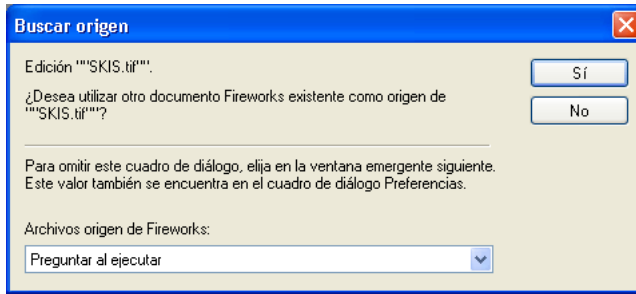
Ejecución de Fireworks para optimizar imágenes de mapa de bits

Es posible ejecutar Fireworks desde FreeHand para realizar cambios rápidos de optimización en un mapa de bits, como el nuevo muestreo o el cambio de tipo de archivo. Fireworks permite realizar cambios en la configuración de optimización, el tamaño y área de la imagen y los ajustes de animación.

Para ejecutar Fireworks y optimizar una imagen de mapa de bits:

- 1 En FreeHand, seleccione la imagen que desee editar en la ventana del documento.
- 2 Seleccione Edición > Optimizar en Fireworks.

- 3 Si el programa lo solicita, especifique si desea ejecutar un archivo origen de Fireworks para el archivo colocado y seleccione una opción en el menú emergente Archivos origen de Fireworks. Para más información sobre estas opciones, consulte “Ejecución de Fireworks para editar imágenes de mapa de bits importadas” en la página 318.



- 4 Realice los cambios en el cuadro de diálogo que aparece.
- Para editar la configuración de optimización, haga clic en la ficha Opciones y cambie los valores que desee.
 - Para cambiar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo y modifique los valores que desee.
 - Para editar la configuración de animación para la imagen, haga clic en la ficha Animación y cambie los valores que desee.

Para más información sobre estas opciones, consulte la ayuda de Fireworks.

- 5 Al finalizar la edición de la imagen, haga clic en Actualizar.

La imagen colocada en FreeHand se actualiza y el archivo PNG original se guarda si se seleccionó dicho archivo. Si la imagen colocada estaba vinculada en lugar de estar incluida en el documento de FreeHand, también se actualiza el archivo de imagen externo al documento FreeHand.

Cambio de la información de archivo PNG de origen

Si ejecuta Fireworks para editar una imagen de mapa de bits en FreeHand, puede elegir localizar el archivo origen en el que se originó el archivo de mapa de bits importado. Después de ejecutar y editar una imagen en Fireworks, la información del archivo origen se almacena en el cuadro de diálogo Vínculos.

Esta información puede editarse y eliminarse de modo que se rompa el vínculo entre el gráfico y el archivo de origen.

Para modificar la información de archivo PNG de origen de un mapa de bits:

- 1 Seleccione la imagen de mapa de bits en la ventana de documento.
- 2 Realice una de las acciones siguientes para ver el cuadro de diálogo Vínculos:
 - Seleccione Edición > Vínculos.
 - Haga clic en el botón Vínculos que se encuentra en la parte inferior del panel Objeto.
- 3 Haga clic en el botón Información.

Aparece el cuadro de diálogo Información sobre vínculos.

- 4 Modifique la información en el campo Origen o haga clic en el botón Examinar y localice un archivo de origen.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Información sobre vínculos y vuelva a hacer clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Vínculos.

Edición de imágenes de mapa de bits con otros editores externos

Puede utilizar otros editores externos que no sean Fireworks para modificar imágenes de mapa de bits utilizadas en FreeHand. Puede definir las preferencias de editor externo o elegir un editor externo cada vez que selecciona un mapa de bits para su edición.

Para definir opciones del editor externo:

- 1 Puede ver las preferencias de los objetos realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Objeto.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Objeto.
- 2 Seleccione Avisar antes de iniciar y editar (la opción predeterminada).

Cuando esta opción está seleccionada, un cuadro de diálogo solicita la confirmación de que se desea abrir un editor externo para modificar la imagen.
- 3 En Objeto, seleccione un formato de archivo en el menú emergente. PICT, BMP, GIF, JPEG, Photoshop, imagen PNG, Targa, imagen TIFF o imagen Xres LRG.
- 4 Haga clic en el botón de puntos suspensivos (...), localice un editor, selecciónelo y haga clic en Aceptar (Windows) o en Abrir (Macintosh).
- 5 Haga clic dos veces en Aceptar.

Para utilizar un editor externo:

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

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

Si cancela la selección de la opción Avisar antes de iniciar y editar en las preferencias de objeto, esta solicitud se desactivará; para obtener más información consulte el procedimiento anterior.
 - 4 Una vez terminadas las modificaciones en el editor externo, seleccione Archivo > Guardar para almacenar los cambios y cerrar la aplicación del editor externo.
 - 5 Haga clic en Listo en el cuadro de diálogo Edición en curso en FreeHand.
- La imagen se actualiza automáticamente con los cambios que haya realizado.

Trazado de mapa de bits

Puede importar una ilustración de mapa de bits en FreeHand y crear trazados con la herramienta Trazar que sigan los contornos de todo o una parte de la ilustración. Se puede trazar toda la imagen dentro del recuadro de selección, o sólo un área de colores contiguos dentro de la imagen. Esta herramienta permite trazar cualquier objeto, incluidos gráficos de FreeHand, imágenes de mapa de bits y texto.

Digitalización de imágenes para trazar

Cuando se digitalicen imágenes que luego se trazarán en FreeHand, Macromedia recomienda utilizar una resolución entre 300 y 600 puntos por pulgada (ppp). Con una resolución mayor de 600 ppp, se obtendrá un número excesivo de puntos. Además, las imágenes de mapa de bits de alta resolución necesitan más RAM que las imágenes de baja resolución. Si la cantidad de RAM es limitada, FreeHand utiliza la menor resolución posible en el momento de trazar.

Configuración de opciones de la herramienta Trazar

Cuando se tracen ilustraciones de mapa de bits o gráficos vectoriales, la configuración predeterminada de la herramienta Trazar ofrecerá buenos resultados sin requerir una excesiva memoria del sistema. Antes de trazar, debe confirmar la configuración del cuadro de diálogo de la herramienta Trazar. La configuración de esta herramienta se almacena en el archivo de preferencias al salir de la aplicación.

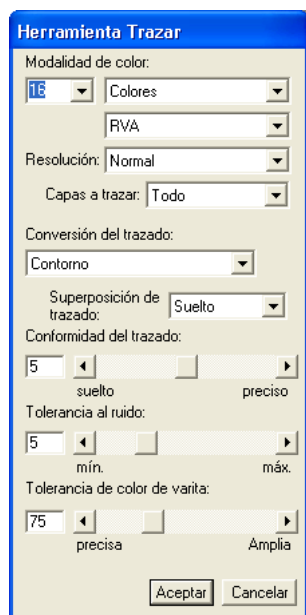
FreeHand permite convertir el color durante el trazado de gráficos. Puede especificar el modo de color, el espacio de color y el número de colores para los objetos que crea la herramienta Trazar.

Para definir las opciones de la herramienta Trazar:



- 1 Haga doble clic en la herramienta Trazar del panel Herramientas.
- 2 En el cuadro de diálogo de la herramienta Trazar, defina las opciones de modos de color.

- Seleccione el número de colores, entre 2 y 256. Si hay un número excesivo de colores en la imagen, se convertirán a su color más próximo.



- Seleccione Colores o Grises para definir el modo de color de la operación de trazar.
- Seleccione RVA o CMAN para definir el espacio de color de la operación de trazar.

Nota: Para añadir colores de una ilustración importada o trazada a la lista de colores del panel Muestras, seleccione Xtras > Colores > Nombrar todos los colores, o bien, utilice la herramienta Cuentagotas para añadir manualmente los colores no incluidos.

3 Defina la resolución.

- Seleccione Alta para obtener un resultado con más detalle. La acción de trazar será lenta y requerirá más memoria.
- Seleccione Baja para obtener un resultado menos nítido. La acción de trazar será rápida, sin requerir tanta memoria.
- Seleccione Normal para obtener un resultado de resolución intermedia.

4 Seleccione una opción Capas a trazar: Todo, Primer plano o Fondo. Se trazarán todos los trazados en las capas designadas.

5 Defina en la opción Conversión del trazado el modo en que se trazan los trazados:

- Seleccione Contorno si desea trazar por el borde externo de un gráfico y crear trazados cerrados rellenos. Después elija una opción Superposición de trazado: Ninguno para trazar gráficos de líneas y texto; Suelto para trazar imágenes de tonos contiguos; o Preciso para trazar el color con más precisión.
- Seleccione Línea central para trazar el centro de los trazos del gráfico. Utilice esta opción para gráficos con muchas líneas y pocos rellenos. Después, seleccione Uniforme para trazar un trazo sólido de 1 punto, o cancele la selección de esta opción para crear trazados con un trazo de anchura variable.

- Seleccione Línea central/Contorno para combinar ambas opciones. Escriba un valor en Dibujar un trazado inferior si desea dejar abiertos los trazados con anchura inferior a ese valor. Este valor puede estar entre 2 y 10 píxeles.
- Seleccione Borde externo si sólo desea trazar el contorno del gráfico, lo que proporciona un trazado de recorte preciso en que se puede pegar el gráfico original.
- 6 Defina un valor de Conformidad del trazado con el fin de establecer la exactitud con que los trazados seguirán a los originales. El valor puede estar entre 0 (menor conformidad y menos puntos) y 10 (mayor conformidad y más puntos).
- 7 Defina un valor de Tolerancia al ruido para eliminar los píxeles desordenados, o ruido, en un original de baja calidad. El valor puede estar entre 0 (se elimina menos ruido) y 20 (se elimina más ruido).
- 8 Defina en Tolerancia de color de varita la sensibilidad que desee al seleccionar áreas de colores contiguos. El valor puede estar entre 0 (rango de colores seleccionados menor) y 255 (rango de colores seleccionados mayor).
- 9 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Trazado de una imagen

Una imagen se puede trazar seleccionando un área de la misma o cualquier área de colores similares. Con ambos métodos, los trazados se crean directamente por encima del objeto.

Al elegir por colores similares, se seleccionan sólo los colores adyacentes a los originales, dentro de la tolerancia definida en las opciones de la herramienta Trazar. Puede añadir a la selección más áreas de cualquier color si lo desea. Por ejemplo, puede seleccionar todas las rosas rojas de una imagen, o una de ellas con su tallo verde.

Para trazar un área seleccionada:

- 1 Haga clic en la herramienta Trazar en el panel Herramientas.



El puntero se convertirá en una varita mágica.

- 2 Arrastre un área de selección alrededor del objeto que desea trazar. Mantenga presionada la tecla Mayús para restringir el área de selección de la herramienta Trazar a un cuadrado.

Para trazar un área de color contigua:

- 1 Haga clic en la herramienta Trazar en el panel Herramientas.
- 2 En el documento, haga clic para seleccionar un área de color.
 - Para añadir más áreas a la selección actual, haga clic con la tecla Mayús presionada en las que desee.
 - Para eliminar áreas de la selección actual, haga clic con la tecla Mayús presionada en un área que esté seleccionada.
 - Para cancelar la selección de todas las áreas, presione la tecla Tab.
- 3 (Opcional) Haga clic en un área seleccionada para abrir el cuadro de diálogo Opciones de la varita y seleccione una de las opciones siguientes:

Trazar selección traza la selección con la configuración del cuadro de diálogo Herramienta Trazar.

Convertir borde de selección traza sólo los bordes de las áreas seleccionadas.

- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Opciones de la varita si está abierto.

Conversión de gráficos vectoriales en imágenes de mapa de bits

En FreeHand es posible convertir directamente un gráfico vectorial en una imagen de mapa de bits con el comando Convertir en imagen. El objeto convertido aparece como un archivo TIFF incluido en el documento de FreeHand.

La conversión reemplaza el gráfico vectorial original por la nueva imagen de mapa de bits. Si desea mantener el gráfico original, realice una copia y una conversión de la copia.

Si el gráfico es demasiado grande o complejo para convertirlo directamente en FreeHand, se muestra un mensaje de error. Con los gráficos más complejos, exporte el archivo a un formato de mapa de bits. (Para más información, consulte “Almacenamiento y exportación de archivos” en la página 341).

Para convertir uno o varios objetos de vectores seleccionados en imágenes de mapa de bits:


- 1 Seleccione Modificar > Convertir en imagen.
- 2 En el cuadro de diálogo Convertir en imagen, elija una resolución:
 - 72 ppp para ilustraciones destinadas a la Web.
 - 144 ppp para ilustraciones destinadas a impresión de borrador.
 - 300 ppp para ilustraciones destinadas a impresión final.
- 3 Configure un valor de Suavizado para suavizar las líneas y bordes exteriores de la imagen. Los valores superiores proporcionan un resultado más suave.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Recorte de una imagen de mapa de bits

Puede utilizar la herramienta Recortar para ocultar las partes que no desee mostrar de una imagen de mapa de bits. Las partes ocultas no se eliminan; puede recuperarlas en otro momento si lo desea.

La herramienta Recortar no se muestra en ninguna barra de herramientas de forma predeterminada. Es posible añadirla a una barra de herramientas o utilizar su tecla rápida para activarla.

Para añadir la herramienta Recortar a una barra de herramientas:

- 1 Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Personalizar.
- 2 En la lista Comandos, amplíe la categoría Herramientas/Comandos.
- 3  Arrastre el botón de la herramienta Recortar a cualquier barra de herramientas abierta.
- 4 En el cuadro de diálogo Personalizar, haga clic en Cerrar.

Para recortar una imagen de mapa de bits seleccionada:

- 1 Presione C o haga clic en el botón de la herramienta Recortar para activar dicha herramienta.
- 2 Arrastre cualquiera de los selectores de recorte para ocultar o mostrar partes de la imagen de mapa de bits. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras realiza la acción de recorte para restringir la acción de la herramienta.

CAPÍTULO 11

Creación de gráficos y animaciones Web

Puede preparar documentos de Macromedia FreeHand MX para mostrarlos en la Web de diferentes formas:

- Asignar vínculos URL a objetos o texto de un documento de FreeHand utilizando el panel Navegación
- Convertir un documento de FreeHand en un documento HTML utilizando la función Publicar como HTML
- Comprimir una ilustración de FreeHand mediante los formatos GIF, JPEG o PNG para mostrarlos en un documento HTML
- Usar el Xtra Animar para convertir un documento de Macromedia FreeHand en una animación Flash
- Asignar acciones Flash en los documentos de FreeHand a fin de crear películas interactivas para la Web
- Exportar una ilustración de FreeHand al formato de archivo de Flash (SWF) con el fin de utilizarlo en ilustraciones vectoriales dinámicas para la Web
- Previsualizar y probar películas Flash desde FreeHand mediante la ventana de reproducción de Flash.

Aplicación de direcciones URL a objetos y texto

Para aplicar direcciones URL a objetos y texto, debe utilizar el cuadro de texto Vínculo del panel Navegación.

Cuando un documento de FreeHand que contenga direcciones URL se exporta a los formatos SWF, PDF o HTML, la acción de hacer clic en un objeto con una dirección URL provoca un salto a la página Web definida por dicha dirección URL.

El panel Navegación permite asignar direcciones URL a objetos, inspeccionar las direcciones URL asignadas a objetos, actualizar una dirección URL para todos los objetos vinculados a la misma y buscar objetos vinculados a una dirección URL específica.

El cuadro de texto Subcadena muestra palabras o frases dentro de un bloque de texto activo que están vinculadas a la dirección URL mostrada en el cuadro de texto Vínculo.

También puede utilizar el panel Navegación para asignar acciones Flash a objetos de FreeHand. Para más información, consulte “Asignación de acciones de Flash” en la página 333.

Para asignar una dirección URL a un objeto:

- 1 En la ventana del documento de FreeHand, seleccione el texto, objeto de texto o bloque de texto a los cuales desee asignar una dirección URL.
- 2 Seleccione Ventana > Navegación para abrir el panel Navegación.
- 3 En el cuadro de texto Vincular escriba la dirección URL que se asignará al texto o seleccione una dirección URL en el menú emergente.

Si seleccionó una palabra o grupo de palabras en un objeto de texto en el paso 1, el texto seleccionado aparece en el cuadro de texto Subcadena.

Para buscar objetos vinculados a una dirección URL:

- 1 En el panel Navegación, escriba una dirección URL en el cuadro de texto Vincular o seleccione una dirección URL en el menú emergente Vincular.



- 2 Haga clic en el botón Buscar que se encuentra a la derecha del cuadro de texto Vincular.

Los objetos del documento actual que están vinculados a dicha dirección URL se seleccionan en la ventana del documento.

Para actualizar una dirección URL para todos los objetos vinculados a la misma:

- 1 Cancele la selección de todos los objetos del documento actual.
- 2 En el panel Navegación, seleccione una dirección URL en el menú emergente Vincular.
- 3 Haga clic en el botón Buscar que se encuentra a la derecha del cuadro de texto Vincular.
- 4 Modifique la dirección URL del cuadro de texto Vincular.

La dirección URL se actualiza para todos los objetos del documento actual vinculados a dicha dirección.

Acerca de la compresión de ilustraciones para la Web

Cuando se preparan imágenes para la Web, deben comprimirse para reducir el tamaño de archivo y controlar la visualización de color y otros atributos. Es posible comprimir una ilustración de FreeHand como una imagen de mapa de bits en los formatos GIF, JPEG o PNG.

También puede exportar una ilustración vectorial de FreeHand al formato SWF de Flash, para comprimir los dibujos estáticos o exportar un documento con animación o acciones Flash. Para más información, consulte “Animación de objetos y texto” en la página 331, “Asignación de acciones de Flash” en la página 333, “Exportación de documentos de FreeHand como películas Flash” en la página 336 y “Exportación de archivos” en la página 346.

Cuando comprima una ilustración en un formato de mapa de bits, debe elegir un formato de archivo que se base en el color y las características tonales de la ilustración original y en el tipo de navegador que espera tenga el público que visite la Web.

Normalmente, el formato GIF resulta más adecuado para las ilustraciones con colores planos y detalles nítidos, como puede ser el texto. Es preferible utilizar el formato JPEG para las ilustraciones con una amplia gama de colores o colores de tono continuo, como los degradados o fotografías. El formato PNG, al igual que el formato JPEG, conserva una amplia gama de colores. Sin embargo, el formato PNG no tiene la gran aceptación del formato JPEG en los navegadores.

Para más información sobre el uso de estos formatos de archivo, consulte “Exportación al formato GIF” en la página 356, “Exportación al formato JPEG” en la página 357 y “Otros formatos de exportación de archivos” en la página 359.

Publicación de documentos de FreeHand como HTML

La función Publicar como HTML convierte un documento de FreeHand en un documento HTML que puede verse como una página Web en un navegador.

Puede elegir una configuración HTML para controlar la conversión a HTML; es posible definir la ubicación para guardar el documento HTML, la información de diseño del documento, la codificación de fuentes y los formatos de archivo para las ilustraciones vectoriales y de mapa de bits. Puede seleccionar una configuración manualmente o utilizar un Asistente como ayuda.

FreeHand incorpora una configuración predeterminada para guardar el documento HTML en una carpeta del escritorio denominada FreeHand HTML Output. La configuración predeterminada asigna formatos al documento con capas, codifica las fuentes con Western (Latin 1) y convierte las imágenes de vectores en archivos SWF y las de mapa de bits en archivos JPEG. Es posible editar las configuraciones (incluida la configuración predeterminada) y crear configuraciones adicionales.

Puede convertir un documento a HTML varias veces con distintas configuraciones para crear versiones diferentes de un documento que pueden verse en diversos navegadores o con diferentes plug-ins. Por ejemplo, puede crear una versión de un documento que requiera Macromedia Flash Player y otra que no lo necesite. Debe indicar un nombre diferente para cada documento HTML para evitar sobrescribir los archivos.

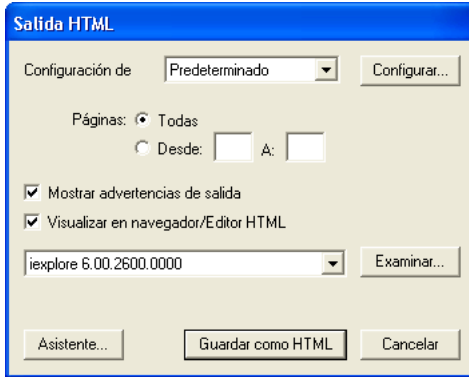
También puede elegir opciones para controlar las páginas de un documento que se convertirán y previsualizar el documento HTML o el código HTML en un navegador o editor después de realizar la conversión.

Nota: Si asigna una dirección URL a un objeto de FreeHand que tenga un trazo pero no un relleno, el vínculo del documento HTML sólo se activará cuando el usuario sitúe el cursor sobre el trazo.

Para publicar un documento de FreeHand como HTML:

- 1 Con el documento abierto en la ventana Documento, seleccione Archivo > Publicar como HTML.
- 2 En el cuadro de diálogo Salida HTML, realice una de las acciones siguientes para elegir configuraciones HTML:
 - Seleccione una configuración en el menú emergente Configuración de HTML. (Si no ha creado anteriormente ninguna configuración HTML, sólo estará disponible la configuración predeterminada).
 - Haga clic en Configurar para ver el cuadro de diálogo Configuración de HTML y seleccionar configuraciones HTML. Para más información sobre la selección de configuraciones HTML, consulte el procedimiento siguiente. Al finalizar la selección de configuraciones, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

- Haga clic en Asistente y siga las instrucciones que aparecen en pantalla para seleccionar configuraciones HTML. Cuando haya terminado de seleccionar las configuraciones, haga clic en Finalizar.



- 3 Especifique las páginas que desee publicar, todas o un rango.
- 4 Cuando convierta el documento, seleccione Mostrar advertencias de salida para ver el cuadro de diálogo Advertencias de salida HTML.
- 5 Seleccione Visualizar en navegador/Editor HTML para ver el documento HTML convertido en su sistema.
- 6 Seleccione un navegador o editor en el menú emergente para el ver la salida o haga clic en Examinar y especifique una aplicación que permita ver HTML en su sistema.
- 7 Haga clic en Guardar como HTML.
Si seleccionó Visualizar en navegador/Editor HTML en el paso 5, la aplicación HTML especificada se ejecuta y muestra el documento convertido.
- 8 Si seleccionó Mostrar advertencias de salida en el paso 4, aparece el cuadro de diálogo Advertencias de salida HTML que muestra si hay errores HTML en el documento.

Para crear o editar una configuración HTML:

- 1 Seleccione Archivo > Publicar como HTML para ver el cuadro de diálogo Salida HTML, si no estuviera ya abierto.
- 2 En el cuadro de diálogo Salida HTML, haga clic en Configurar para abrir el cuadro de diálogo Configuración de HTML.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Para crear una nueva configuración HTML, haga clic en el botón Más (+). En el cuadro de diálogo Nuevas configuraciones HTML, escriba un nombre para la nueva configuración y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
 - Para editar una configuración HTML existente, seleccione la configuración en el menú emergente Configuración de HTML.
- 4 Para elegir una ubicación en la que se guardará el documento HTML, haga clic en Examinar y abra la carpeta de destino; después, haga clic en Seleccionar (Windows) o en Seleccionar [Nombre de carpeta] (Macintosh).

- 5 Para controlar la forma en que se sitúan los objetos en la página del documento, seleccione una opción en el menú emergente Diseño:
 - Seleccione Situar con capas para colocar objetos en capas. Las capas permiten situar objetos con precisión y solaparlos; sin embargo, los navegadores web versión 3.0 y anteriores no admiten las capas.
 - Seleccione Situar con tablas para colocar objetos en celdas de tabla. La mayoría de los navegadores admite tablas, sin embargo, las celdas de tabla no permiten solapar objetos. Los objetos solapados se dividen o combinan para lograr la posición de celdas más precisa.
- 6 En Codificación, elija la codificación más adecuada para el idioma que se utiliza en el documento. Para el inglés y la mayoría de los idiomas europeos, seleccione Western (Latin 1).
- 7 En Dibujo de vectores, seleccione un formato de archivo que se utilizará para convertir los archivos de dibujo de vectores. Para más información sobre los formatos de conversión de archivos, consulte “Acerca de la compresión de ilustraciones para la Web” en la página 328.
- 8 En Imágenes, seleccione un formato de archivo que se utilizará para convertir los archivos de imagen de mapa de bits.

Nota: Para definir las opciones de exportación de archivos en los formatos GIF, JPEG o PNG, debe utilizar el cuadro de diálogo Exportar. Para más información, consulte “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 352.
- 9 Realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en Aplicar para aplicar las selecciones y seguir modificando otros valores en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.
 - Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para aplicar las selecciones y cerrar el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Animación de objetos y texto

Para animar objetos en la ventana de reproducción de Flash, debe colocar los objetos en capas utilizando el Xtra Animar > Separar por capas. Es posible animar fusiones, bloques de texto o grupos y también objetos unidos a un trazado.

El Xtra Separar por capas desagrupa fusiones, grupos, bloques de texto u objetos unidos a un trazado, crea una nueva capa para cada objeto y asigna cada objeto a una nueva capa en orden consecutivo (Nueva capa, Nueva capa-1, Nueva capa-2, etc.). El Xtra coloca el primer objeto (u objeto de un grupo) en la capa actual y el último en la capa superior. Al separar texto en capas, cada letra del bloque de texto se convierte en trazados y se coloca en una capa independiente.

Se obtendrán los mejores resultados si se diseñan los fotogramas de la película para animar desde la capa inferior hasta la superior. Los objetos de la capa Fondo aparecen en todos los fotogramas de la película SWF.

Puede previsualizar o exportar la animación como un archivo SWF utilizando el Controlador o los comandos del menú Ventana > Película. Para más información, consulte “Control de archivos SWF” en la página 339.

También puede crear una animación colocando objetos en páginas independientes y seleccionando Animar páginas o Animar páginas y capas al exportar el documento de FreeHand como SWF.

Para preparar un bloque de texto para animación:

- 1 Seleccione el bloque de texto que contenga el texto que desee animar y sitúe el bloque de texto donde vaya a comenzar la animación.
- 2 Seleccione Texto > Convertir en trazados. (Para más información sobre la conversión de texto en trazados, consulte “Conversión de texto en trazados” en la página 284).
- 3 Con el bloque de texto aún seleccionado, seleccione Modificar > Unir.
- 4 Seleccione Edición > Clonar para crear una copia del bloque de texto convertido.
- 5 Utilice la herramienta Puntero para arrastrar la copia del bloque de texto convertido a la posición donde vaya a finalizar la animación.
- 6 Con la herramienta Puntero, seleccione, manteniendo presionada la tecla Mayús, el original y la copia del bloque de texto convertido.
- 7 Seleccione Xtras > Crear > Fusión.

Para más información sobre la animación de una fusión, consulte el procedimiento siguiente.

Para animar objetos:

- 1 Seleccione los objetos que desee animar. Un objeto anidado incluido en un grupo se comporta como un solo objeto.
- 2 Seleccione Ventana > Capas para ver el panel Capas.
El panel Capas mostrará las nuevas capas conforme se creen en los pasos siguientes.
- 3 Seleccione Xtras > Animar > Separar por capas.
- 4 En Animar, seleccione los efectos de animación para determinar la forma en que los objetos se separan por capas:

Secuencia para liberar objetos secuencialmente en capas separadas.

Construcción crea un efecto de apilamiento al copiar objetos secuencialmente en capas subsiguientes. Por ejemplo, si tiene un grupo de dos objetos, el primer objeto se coloca en la capa 1 y las copias del primer y segundo objeto se colocan en la capa 2.

Gota copia objetos en todas las capas pero omite un objeto de la secuencia de cada capa. Por ejemplo, si tiene un grupo de tres objetos, el segundo y el tercer objetos se colocan en la capa 1, el primero y una copia del tercero se colocan en la capa 2 y las copias del segundo y tercer objetos se colocan en la capa 3.

Estela copia y libera objetos en la cantidad de capas que se especifique. Los objetos se copian de forma incremental en el número especificado de capas. Escriba un número en Tamaño de estela para especificar la cantidad de capas en las que se copiarán los objetos. Por ejemplo, introduzca 4 en Tamaño de estela para copiar cada objeto en las cuatro capas siguientes a la capa que contiene el objeto.

- 5 Seleccione Dirección inversa para liberar los objetos en el orden inverso de apilamiento y animar la secuencia en la dirección opuesta.
- 6 Seleccione Usar capas existentes para liberar objetos en capas existentes, comenzando por la capa actual. Anule la selección de esta opción para liberar objetos en capas nuevas creadas por el Xtra.
- 7 Si eligió Usar capas existentes en el paso 6, seleccione Al fondo de la capa para liberar los objetos hasta el fondo del orden de apilamiento.
- 8 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Asignación de acciones de Flash

Puede asignar acciones de Flash a las ilustraciones que cree en FreeHand para utilizar dichas ilustraciones en películas Flash interactivas. Un documento de FreeHand puede exportarse con acciones Flash como un archivo SWF que podrá reproducirse en Flash Player.

En una película interactiva, el usuario utiliza el teclado, el ratón o ambos para ir a diferentes partes de la película, mover objetos y realizar muchas otras operaciones interactivas.

Para asignar acciones Flash en FreeHand, debe utilizarse el área Acción del panel Navegación. El área Acción enumera un subconjunto de acciones de ActionScript, el lenguaje de programación de Flash. Las siguientes acciones están disponibles en FreeHand:

La acción Go To and Stop a un nuevo fotograma o escena y detiene la reproducción.

La acción Go To and Play accede a un nuevo fotograma o escena y continúa la reproducción.

La acción Get URL recupera la dirección URL indicada en el cuadro de texto Vincular del panel Navegación.

Las acciones Play y Stop reproducen y detienen películas.

La acción Print especifica los fotogramas de una película que los usuarios pueden imprimir directamente desde Flash Player.

La acción Full Screen presenta la película en Flash Player con el modo Pantalla completa en lugar del modo normal.

La acción Start/Stop Drag permite que un clip de película especificado pueda arrastrarse cuando se produzca un evento especificado y detiene este comportamiento al producirse la acción contraria. Por ejemplo, si asigna al evento “on (press)” la acción Start drag, FreeHand asignará automáticamente el evento “on (release)” a la acción Stop drag.

Las acciones Load Movie y Unload Movie cargan y descargan páginas de un documento de FreeHand en una escena de película SWF cuando la película actual se está reproduciendo. (Estas acciones sólo están disponibles con documentos que tienen dos o más páginas).

La acción Tell Target permite controlar otras películas cargadas en la película actual con la acción Load Movie. (Esta acción sólo está disponible con documentos que tienen dos o más páginas).

Al asignarse una acción, también se selecciona un evento que provocará la ejecución de la acción al reproducirse la película. Los eventos que pueden activar una acción durante la reproducción de una película son los clics de ratón por parte del usuario o la cabeza de reproducción de la película que alcance un fotograma específico.

Algunas acciones como Go To, Print, Load/Unload Movie y Tell Target, también permiten seleccionar parámetros que definen cómo debe aplicarse la acción.

Para asignar acciones a una ilustración en FreeHand:

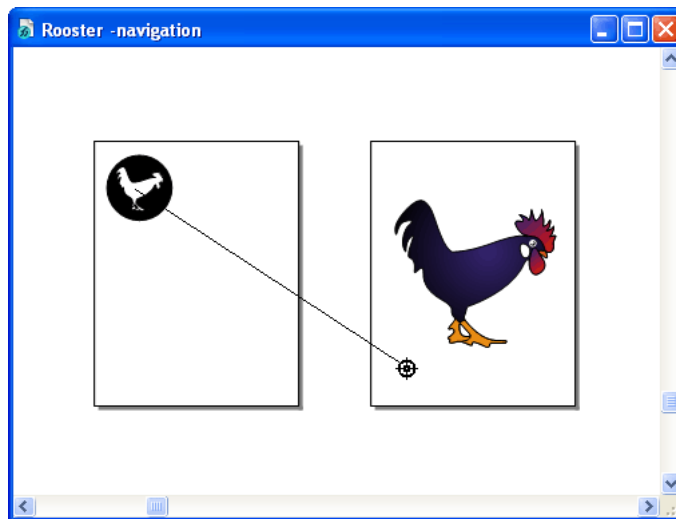
- 1 En la ventana del documento de FreeHand, seleccione el objeto u objetos a los que desee asignar una acción.
- 2 Seleccione Ventana > Navegación.
- 3 Seleccione una acción en el menú emergente Acción.
- 4 En el menú emergente Evento, seleccione el evento que activará la acción.

Nota: En el caso de Start/Stop Drag, el evento de acción de fotograma está desactivado.

- 5 Si seleccionó Go To and Play, Go To and Stop, Print, Load/Unload Movie o Tell Target, seleccione Parámetros:
- Para todas las acciones, seleccione una opción en la lista de páginas del documento actual del primer menú emergente Parámetros.
 - En el caso de las acciones Go To y Print, seleccione entre las capas del documento actual en el segundo menú emergente Parámetros para especificar a qué parte del documento se moverá la cabeza de reproducción o qué parte del documento se imprimirá al activarse el evento.
 - En el caso de la acción Tell target, seleccione una acción en el segundo menú emergente Parámetros para controlar la reproducción de otra película: Go To, Go To and Play, Go To and Stop, Play, Stop o Print. Si seleccionó un parámetro de Go To o Print. Si seleccionó un parámetro de Ir a o Imprimir, elija entre las capas actuales en el tercer menú emergente Parámetros para especificar a qué parte del documento se moverá la cabeza de reproducción o qué parte del documento se imprimirá.
- 6 Repita los pasos del 3 al 5 para asignar otras acciones.

Utilización de la herramienta Acción

La herramienta Acción permite asignar acciones Flash a un objeto a fin de que los usuarios puedan desplazarse de un objeto a una página web. Por ejemplo, puede asignar una acción a un objeto con forma de flecha de modo que cuando el usuario haga clic en el objeto aparezca la siguiente página de una presentación. De forma predeterminada, FreeHand crea acciones Go To and Stop y las asigna al objeto origen. Si un objeto tiene asignada una acción, aparece un indicador de acción en la esquina inferior derecha del cuadro de límite del objeto.



Para asignar una acción utilizando la herramienta Acción:



- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Acción.
- 2 Arrastre desde el objeto origen hasta la página destino. Hasta que no suelte el botón del ratón, la página actual se resalta para indicar que es la página destino.

Para eliminar una acción de un objeto:



Arrastre el indicador de acción hasta un punto vacío de la misma página que el objeto origen.

Para cambiar el comportamiento predeterminado de la herramienta Acción:

1 En el panel Herramientas, haga doble clic en la herramienta Acción para ver el cuadro de diálogo Herramienta Acción.

2 Seleccione una de las siguientes opciones:

Vincular a página de destino crea un vínculo con la página de destino.

Imprimir página de destino imprime la página de destino.

Cargar página de destino como película determina que la página de destino aparezca como una película en un documento de FreeHand.

Utilización de películas Flash

Puede importar películas Flash (archivos SWF) en documentos de FreeHand para utilizarlas como partes interactivas de presentaciones web preparadas en FreeHand. También puede elegir un fotograma que aparecerá en la película Flash cuando imprima un documento de FreeHand.

Para importar una película Flash:

1 Seleccione Archivo > Importar.

2 Sólo en Windows, seleccione Macromedia Flash (*.swf) en el menú emergente Tipo de archivo.

3 Localice el archivo de película que desee importar y selecciónelo.

4 Haga clic en Abrir.

El puntero del ratón se convierte en un puntero de ubicación.

5 Haga clic en la ventana del documento en el punto en que desea que aparezca la película.

Configuración de los atributos de película Flash

Puede utilizar el panel Objeto para alterar el tamaño, posición, escala, vínculos y fotograma de previsualización de las películas Flash que haya importado en un documento de FreeHand.

Para ajustar los atributos de una película Flash seleccionada en el panel Objeto:

1 Si es necesario, seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto.

2 Defina las dimensiones de la película realizando uno de estos pasos:

- Introduzca valores en los cuadros X e Y para definir las coordenadas de la película en la página.
- Introduzca valores en los cuadros “an” y “al” para definir la anchura y la altura de la película como valores precisos.
- Introduzca valores en los cuadros de texto X e Y de Escala para definir la anchura y la altura de la película como un porcentaje del tamaño original.

3 Seleccione Mostrar instantánea para presentar un fotograma de la película como una previsualización, después, introduzca el número de fotograma que desee mostrar.

4 Haga clic en el botón Vínculos para ver el cuadro de diálogo Vínculos. Para más información sobre los vínculos, consulte “Administración de vínculos” en la página 61.

Edición de películas Flash importadas

FreeHand puede ejecutar Flash para editar películas Flash importadas. Para poder ejecutar Flash desde FreeHand, Flash debe estar instalado en el sistema.

Para editar una película Flash importada:

- 1 Seleccione la película en la ventana de documento.
- 2 Si es necesario, seleccione Ventana > Objeto para ver el panel Objeto.
- 3 Haga clic en el botón Editar en Flash para ejecutar Flash y modificar la película.

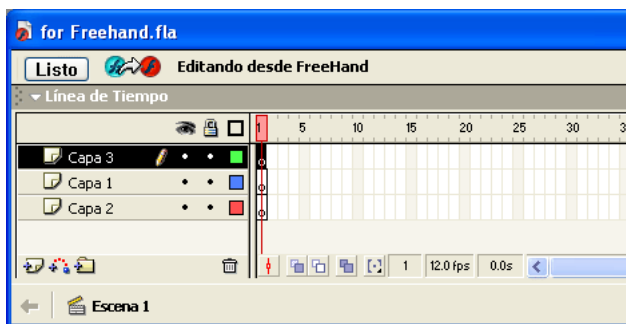


Aparece el cuadro de diálogo Localizar archivo de documento de Macromedia Flash.

- 4 Localice el documento FLA de Flash que se utilizó para crear la película Flash importada y haga clic en Abrir.

El documento FLA se abre en Flash.

- 5 Modifique la película en Flash y haga clic en el botón Listo al finalizar.



El archivo de película se actualiza automáticamente en FreeHand.

Exportación de documentos de FreeHand como películas Flash

Puede exportar cualquier documento de FreeHand al formato de Flash (SWF). Después puede ver el archivo SWF en el plug-in Flash Player de un navegador Web, como Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer; también pueden verse en un programa Flash Player independiente.

Es posible exportar gráficos estáticos en formato SWF; se preservarán los atributos de dibujo vectorial y se reducirá el tamaño de archivo. Puede exportar capas, páginas, o ambos elementos como fotogramas independientes en un archivo SWF o como archivos SWF independientes. Si exporta capas como fotogramas, todas las capas que se encuentren debajo de la barra de separación del panel Capas se convertirán en una capa de fondo en todos los fotogramas del archivo SWF.

Cuando exporta documentos que contienen películas, éstas se convierten en clips de película. El resultado es un archivo de película Flash muy similar a los archivos de película creados con Flash. Si ha añadido acciones Flash a un archivo, dichas acciones estarán activadas en el archivo SWF exportado.

Puede exportar un archivo de FreeHand al formato SWF utilizando el comando Exportar tal como se describe en el procedimiento siguiente. También puede exportar un archivo al formato SWF utilizando el Controlador o los comandos del menú Ventana > Película. Para más información, consulte “Control de archivos SWF” en la página 339.

Nota: Para visualizar en pantalla los dibujos suavizados tal como aparecerán al exportarlos al formato SWF de Flash, pruebe el archivo SWF mediante el Controlador o los comandos Película del menú Ventana. Para más información, consulte “Control de archivos SWF” en la página 339.

Para exportar un archivo de FreeHand al formato SWF:

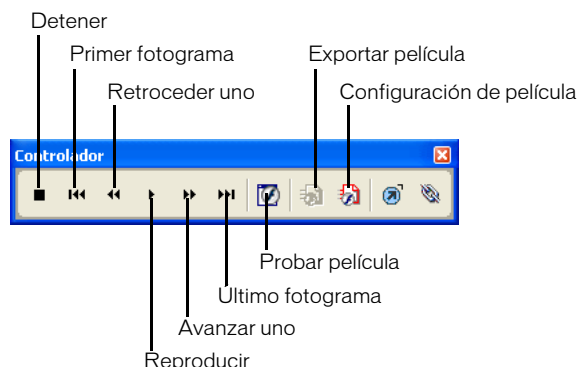
- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Macromedia Flash (SWF) en el menú emergente Guardar como archivos de tipo (Windows) o Formato (Macintosh).
- 3 Haga clic en Configurar para ver el cuadro de diálogo Configuración de película.
- 4 Seleccione una configuración en Película:
 - Una** convierte todas las páginas de un documento FreeHand en una única película. Esta opción se selecciona automáticamente en documentos de una página.
 - Múltiple** convierte cada página de un documento FreeHand en películas independientes.
- 5 Seleccione una configuración en Capas:
 - Animación** convierte cada una de las capas de FreeHand (por página) en películas independientes.
 - Allanar** convierte todas las capas de FreeHand (por página) en un fotograma de película.
- 6 Seleccione las páginas que se exportarán con las opciones de Intervalo de páginas.
- 7 Seleccione Reproducción automática para iniciar la animación automáticamente con la velocidad especificada en el programa Flash Player autónomo. Si cancela la selección de esta opción detiene la animación en el fotograma 1 en el programa Flash Player autónomo y puede iniciarla seleccionando Ventana > Película > Reproducir.
- 8 Para reproducir toda la animación en el modo a toda pantalla hasta presionar Escape, seleccione Reproducción a toda pantalla. Esta opción no afecta a las animaciones Flash reproducidas en un navegador Web.
- 9 Para especificar una velocidad para la película Flash en fotogramas por segundo (fps), elija una velocidad de fotograma entre 0,01 fps y 120 fps, en incrementos de 0,01 fotogramas. Para animaciones más suaves, utilice 12 fps.
- 10 Seleccione un color de fondo en la paleta emergente de colores Color de fondo.
- 11 Para imprimir cada fotograma de la animación SWF desde el plug-in Flash Player o desde la versión 4.0 o posterior del programa Flash Player autónomo, seleccione Permitir impresión. Cuando no se selecciona esta opción, el archivo se imprime con la resolución del navegador (72 ppp).
- 12 Seleccione Proteger de la importación para evitar que otros usuarios puedan importar un archivo SWF exportado con FreeHand.
- 13 Para utilizar el tamaño de la animación como el tamaño de la escena SWF, seleccione Igualar tamaño a contenido. Cancele la selección de esta opción para utilizar el tamaño de página de FreeHand como escena SWF.

- 14** Para definir automáticamente una configuración de optimización que produzca los archivos más pequeños, seleccione Optimizar para tamaño de archivo.
- 15** Para definir automáticamente una configuración de optimización que produzca los archivos de mayor calidad, seleccione Optimizar para calidad.
- 16** Para controlar manualmente la configuración de optimización, seleccione Avanzadas:
- Compresión de trazado** permite controlar de forma precisa la conversión de trazados de FreeHand en trazados de Flash; puede elegir desde Ninguna (no hay compresión y se creará un número mayor de puntos) hasta Máxima (para obtener la máxima compresión pero con la calidad más baja y la menor cantidad de puntos).
- Trazar trazos con guiones** convierte las líneas de guiones en varios objetos. Cada segmento de guiones se convierte en un objeto independiente, lo que aumenta el tiempo de exportación y el tamaño de archivo.
- Compresión de imagen** controla la calidad y compresión de imagen para la conversión de imágenes de mapa de bits en el formato JPEG; puede elegir desde Ninguna (máxima calidad, menor compresión) hasta Máxima (menor calidad, máxima compresión).
- 17** Seleccione una opción de Texto para controlar la exportación de texto:
- Mantener bloques** dispone todo el texto junto en un bloque de texto de FreeHand de forma que pueda editarse en Flash 3 o versiones posteriores.
- Convertir en trazados** convierte el texto en trazados de vectores; el texto no podrá editarse como tal. El texto unido a un trazado o el texto que fluye dentro de un trazado se convierte automáticamente en trazados y, por tanto, no puede editarse en Flash. (Esta opción genera un archivo con un tamaño menor que la opción Mantener bloques).
- Ninguno** descarta todo el texto del archivo exportado.
- 18** Seleccione Comprimir película para reducir el tamaño de archivo de la película exportada.
- 19** Haga clic en OK y en Exportar (Macintosh) o en Aceptar y en Guardar (Windows).
- Para probar la película, consulte el procedimiento descrito en la sección siguiente.

Control de archivos SWF

Es posible utilizar el Controlador o el comando Ventana > Película para probar, cambiar la configuración de la película y exportar archivos de película SWF.

Para probar películas, puede reproducirlas, detenerlas, rebobinarlas y avanzar o retroceder un fotograma. Cuando prueba una película, FreeHand crea un archivo SWF temporal y lo presenta en la ventana de reproducción de Flash. El archivo temporal se borra al cerrar la ventana, salvo que elija exportar el archivo.



Puede arrastrar el Controlador y colocarlo en otra ubicación en FreeHand. También puede cambiar los métodos abreviados para el Controlador (consulte “Personalización del entorno de trabajo” en la página 35).

Para ver el Controlador:

Seleccione Ventana > Barras de herramientas > Controlador.

Para probar una película Flash seleccionada, realice una de las acciones siguientes:

- Para abrir la ventana de reproducción de Flash y reproducir la película, haga clic en el botón Probar película del Controlador, seleccione Ventana > Película > Probar o presione las teclas Ctrl+Intro (Windows) o Comando+Retorno (Macintosh).
- Para avanzar o retroceder un fotograma en la película, utilice los botones Avanzar uno y Retroceder uno del Controlador, seleccione Ventana > Película > Avanzar uno o Ventana > Película > Retroceder uno, o bien, utilice las teclas Flecha derecha o Flecha izquierda.
- Para ir al primer y al último fotograma de una película, utilice los botones Primer fotograma y Último fotograma del Controlador. Para ir al primer fotograma también puede elegir Ventana > Película > Rebobinar.
- Para detener la reproducción, haga clic en el botón Detener del Controlador, seleccione Ventana > Película > Detener, o bien, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- Para reanudar la reproducción de una película detenida, haga clic en el botón Reproducir del Controlador, seleccione Ventana > Película > Reproducir, o bien, presione de nuevo Intro o Retorno.

Para cambiar la configuración de la película:

- 1 Haga clic en el botón Configuración de película del Controlador o seleccione Ventana > Película > Configuración.
- 2 En el cuadro de diálogo Configuración de película, seleccione las opciones para el formato de la película, tal como se describe en “Exportación de documentos de FreeHand como películas Flash” en la página 336.

Para exportar una película:

- 1 Abra la ventana de reproducción de Flash y comience a crear un archivo SWF en el documento de FreeHand haciendo clic en el botón Probar película del Controlador.
- 2 Seleccione Ventana > Película > Probar o presione las teclas Control+Intro (Windows) o Comando+Retorno (Macintosh).
- 3 Haga clic en el botón Exportar del Controlador o elija Ventana > Película > Exportar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportar película, escriba un nombre para la película y elija la ubicación en la que se guardará.
- 5 Haga clic en Guardar.

La película se guarda con la configuración especificada en el cuadro de diálogo Configuración de película.

CAPÍTULO 12

Almacenamiento y exportación de archivos

Puede guardar archivos en Macromedia FreeHand MX con diferentes formatos: documento de FreeHand, plantilla de FreeHand y PostScript encapsulado (EPS).

Puede exportar archivos de FreeHand en varios formatos de vectores y de mapa de bits (incluido el formato PDF y formatos optimizados para la Web). Para obtener una lista completa de los formatos de exportación admitidos en FreeHand, consulte “Acerca de los formatos de exportación de archivos” en la página 342.

Gracias al Xtra Información de archivo puede añadir información en archivos que desee exportar, incluyendo información de copyright, leyenda, fecha de creación y otros datos.

También puede publicar un archivo de FreeHand como un documento HTML para mostrarlo en la Web. Para más información, consulte “Publicación de documentos de FreeHand como HTML” en la página 329.

Para más información sobre la importación de gráficos, consulte “Utilización de ilustraciones importadas” en la página 307.

Almacenamiento de archivos

Los archivos de FreeHand se pueden guardar como documentos y plantillas de FreeHand o archivos EPS editables. Para obtener una mayor coherencia de diseño, utilice las plantillas de FreeHand a fin de crear varias páginas con el mismo diseño. Para más información, consulte “Utilización de las plantillas” en la página 58.

Los archivos EPS editables se pueden volver a abrir y editar en FreeHand y guardarlos como EPS sin volverlos a exportar. El formato EPS editable sólo puede utilizarse en documentos de una sola página. En Macintosh, el formato EPS editable siempre se guarda con una previsualización.

Si se ha modificado un documento desde la última vez que fue guardado, aparecerá un asterisco (*) en la barra de título junto al nombre de archivo.

Para guardar un archivo:

- 1 Seleccione Archivo > Guardar.
- 2 Asigne un nombre al archivo y especifique una ubicación en la que se guardará.
- 3 Seleccione un formato de archivo con el que se guardará el archivo: documento de FreeHand, plantilla de FreeHand o EPS editable.
- 4 Haga clic en Guardar.

Para guardar un archivo como una versión alternativa con un nombre, ubicación o formato diferentes:

- 1 Seleccione Archivo > Guardar como.
- 2 Repita los pasos del 2 al 3 del procedimiento anterior para asignar al archivo un nombre, ubicación o formato nuevos.
- 3 Haga clic en Guardar.

Adición de información de archivo IPTC

Puede utilizar el Xtra Información de archivo para incluir información, como el autor, copyright, fecha de creación, titular, leyenda y otros datos en los archivos que exporte desde FreeHand. Esta información se añade en FreeHand mediante el cuadro de diálogo Información de archivo. La información se conserva con el archivo y puede visualizarse al abrir el archivo en una aplicación que admita datos IPTC.

Para añadir información de archivo mediante el Xtra Información de archivo:

- 1 Con un archivo abierto en FreeHand, seleccione Xtras > Otros > Información de archivo.
- 2 En el cuadro de diálogo Información de archivo, introduzca la información en las secciones Origen, Créditos, Rótulo y Categorías y palabras clave.

Nota: En el cuadro de texto del cuadro de diálogo Información de archivo, IPTC define unas restricciones de los posibles datos y limita el número de caracteres. Para más información, consulte la documentación de IPTC en www.iptc.org.

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

Acerca de los formatos de exportación de archivos

Es posible exportar archivos de gráficos o de texto en los formatos más conocidos, incluidos los siguientes:

- archivos de texto ASCII o RTF
- Imágenes de mapa de bits en los formatos BMP, GIF, JPEG, TIFF, Targa o PNG
- Imágenes de mapa de bits en el formato Photoshop 5 (PSD) con información de capas
- Gráficos de vectores en diferentes formatos EPS (PostScript encapsulado), incluido el formato DCS, para exportar a otras aplicaciones de gráficos o de diseño de páginas
- Gráficos de vectores en el formato Metarchivo de Windows (WMF) o Metarchivo mejorado (EMF) (sólo Windows)
- Películas Macromedia Flash en el formato SWF, para verlas en un navegador o en Macromedia Flash Player
- Archivos de FreeHand, versiones 8, 9 o 10
- Archivos de Adobe Illustrator, versiones 1.1, 88, 3, 4, 5.x y 7.x
- Archivos PICT (sólo Macintosh)
- Documentos PDF (Portable Document Format) que pueden verse e imprimirse con Adobe Acrobat
- Texto RTF (compatible con Microsoft Word, WordPerfect, PageMaker, QuarkXpress y otras aplicaciones de proceso de texto)

La mayoría de los formatos son compatibles entre las plataformas Windows y Macintosh. Consulte la tabla que aparece a continuación para ver los formatos de exportación de archivo.

Las direcciones URL en un documento FreeHand se exportan correctamente a los formatos SWF y PDF. Para más información sobre la asignación de direcciones URL a objetos de FreeHand, consulte “Aplicación de direcciones URL a objetos y texto” en la página 327. Las direcciones URL también se exportan al formato HTML (consulte “Publicación de documentos de FreeHand como HTML” en la página 329).

Formato de exportación de archivos de FreeHand	Extensión de archivo	Windows	Macintosh	Ventaja/uso
Acrobat PDF	.pdf	X	X	Distribución de archivos electrónicos.
Adobe Illustrator versiones 1.1 a 7.x	.ai	X	X	Edición en Illustrator
Texto ASCII	.txt	X	X	Creación de texto editable sin formatos.
Mapa de bits	.bmp	X	X (determinadas aplicaciones)	Creación de gráficos de mapa de bits.
CMAN EPS	.eps	X	No se puede aplicar	Preserva el color listo para preimpresión.
Desktop Color Separations 2.0 (DCS2 EPS)	.eps	X	X	Creación de archivos EPS con los colores separados para su uso mediante OPI u otro software cliente-servidor.
Metarchivo mejorado	.emf	X	No se puede aplicar	Creación de gráficos de vectores que preservan los trazos, rellenos y texto.
FreeHand versiones 8 a 10		X	X	Exportación de archivos para versiones anteriores de FreeHand.
GIF	.gif	X	X	Creación de gráficos con un número reducido de colores o con paletas personalizadas preconfiguradas.
JPEG	.jpg	X	X	Creación de gráficos de mapa de bits que admiten color de 24 bits, para fotografías o imágenes de tono continuo.
PostScript encapsulado (EPS)	.eps	X	X	Creación de archivos PostScript encapsulados genéricos sin previsualización.
EPS Macintosh	.eps	No se puede aplicar	X	Creación de archivos PostScript encapsulado con previsualización en formato PICT.
EPS MS-DOS	.eps	No se puede aplicar	X	Creación de archivos PostScript encapsulado con previsualización en formato TIFF.
EPS con previsualización TIFF	.eps	X	No se puede aplicar	Creación de gráficos de vectores.
EPS Photoshop 3, 4/5	.eps	X	X	Creación de gráficos de vectores que se convierten en imágenes en Photoshop.
PSD Photoshop 5	.psd	X	X	Creación de gráficos de mapa de bits que se pueden editar en Photoshop.

Formato de exportación de archivos de FreeHand	Extensión de archivo	Windows	Macintosh	Ventaja/uso
Portable Network Graphic (PNG)	.png	X	X	Creación de gráficos de mapa de bits.
EPS de QuarkXPress	.eps	X	X	Creación de archivos EPS con una previsualización TIFF (Windows).
Texto enriquecido (RTF)	.rtf	X	X	Creación de texto editable con formatos.
Macromedia Flash (SWF)	.swf	X	X	Creación de películas SWF.
TIFF (Tagged Image File Format)	.tif	X	X	Creación de gráficos de mapa de bits.
Targa	.tga	X	X	Creación de gráficos de mapa de bits.
Metarchivo de Windows (WMF)	.wmf	X	No se puede aplicar	Creación de gráficos de vectores.

Elección de un formato de exportación

El formato de exportación elegido viene determinado por el uso final del archivo exportado y, de forma particular, por el dispositivo de salida que se utilizará para imprimir o mostrar el archivo. Para elegir un formato de exportación según el dispositivo de salida, consulte la tabla siguiente.

Dispositivo de salida	Formato de exportación recomendado
Impresora PostScript de baja resolución	Cualquier formato de archivo compatible. Las imágenes EPS y TIFF se imprimen de forma más coherente.
Impresora no PostScript	Cualquier formato de archivo compatible, excepto EPS y DCS. Evite los efectos que requieran una impresora PostScript, como trazos y rellenos con textura o personalizados.
Impresora o filmadora de alta resolución	EPS y DCS EPS para gráficos vectoriales o TIFF CMAN para mapas de bits en color. Dado que los rellenos y trazos de patrón son dependientes del dispositivo, evite utilizarlos, probablemente no producirán el efecto deseado.
Cámara de diapositivas	Un formato EPS si la cámara de diapositivas es compatible con PostScript. Un formato de imagen de mapa de bits para efectos que no sean PostScript.
Plotter, cortador de vinilo o aparato para crear rótulos	Un gráfico guardado en un formato de gráficos vectoriales compatible. Consulte la documentación del dispositivo para determinar los formatos compatibles.
World Wide Web	Flash Player (SWF) para mostrar ilustraciones de FreeHand como gráficos vectoriales, animaciones o películas interactivas de Flash. Un formato de mapa de bits comprimible como GIF, JPEG, o PNG, creado con la resolución de pantalla. HTML utilizando Publicar como HTML.
Multimedia	En el caso de las imágenes estáticas: un formato de mapa de bits como PICT, BMP, TIFF, GIF o JPEG con la resolución de pantalla; el formato Flash (SWF) en el caso de gráficos vectoriales, animaciones o películas interactivas.

Acerca de los formatos para la Web

Los formatos de archivo de mapa de bits GIF, JPEG y PNG se utilizan frecuentemente en World Wide Web debido a que admiten unos índices altos de compresión, permiten transferencias rápidas en Internet y porque son compatibles con la mayoría de los navegadores. (Debe tenerse en cuenta que los formatos GIF y JPEG se admiten más ampliamente que el formato PNG).

Cuando desee preparar gráficos para la web, es conveniente optimizarlos antes. La optimización de gráficos web requiere seleccionar un formato de archivo con las mejores características de color y de compresión y que ofrezca la máxima calidad posible. Después de optimizar imágenes, resulta importante previsualizarlas en un navegador para asegurarse de que aparecerán como se pretende.

Puede ejecutar Macromedia Fireworks desde FreeHand para preparar sus gráficos para la web. Para más información, consulte “Ejecución de Fireworks para optimizar imágenes de mapa de bits” en la página 319.

Si piensa exportar gráficos para utilizarlos en la web, utilice la tabla siguiente para elegir el formato de exportación óptimo:

Característica	GIF	JPEG	PNG
Profundidad de color	8 bits como máximo	Hasta 24 bits	Hasta 32 bits
Compresión	Sin pérdida de calidad; comprime áreas sólidas de color	Con pérdida de calidad; comprime transiciones sutiles de color	Sin pérdida de calidad
Admite transparencia	Sí	No	Sí
Ventajas	Compresión sin pérdida de calidad Transparencia	Posibilidad de controlar la pérdida de calidad de la compresión Excelente compresión de imágenes fotográficas	Compresión sin pérdida de calidad Transparencia Alfa Admite color de alta densidad
Desventajas	256 colores como máximo Los colores de rellenos degradados no se comprimen correctamente	No admite transparencia Pérdida de calidad al comprimirlos	No se admite totalmente en los navegadores más utilizados sin el uso de filtros (plug-ins)
Usos típicos	Imágenes tipo “Cómic” Logotipos Anuncios animados	Fotografías digitalizadas Imágenes con texturas complejas Imágenes con colores radiantes y complejos	Imágenes con un gran número de colores Transparencias complejas

Exportación de archivos

El comando Exportar permite guardar un documento en un formato de archivo distinto del formato de FreeHand. Cuando utilice el comando Exportar, las opciones que aparecen en el cuadro de diálogo Exportar dependen del formato de archivo seleccionado; las opciones no son las mismas en todos los formatos. Consulte las descripciones de cada formato de archivo para más información. Es posible exportar todo un archivo o sólo las áreas y objetos seleccionados en un archivo.

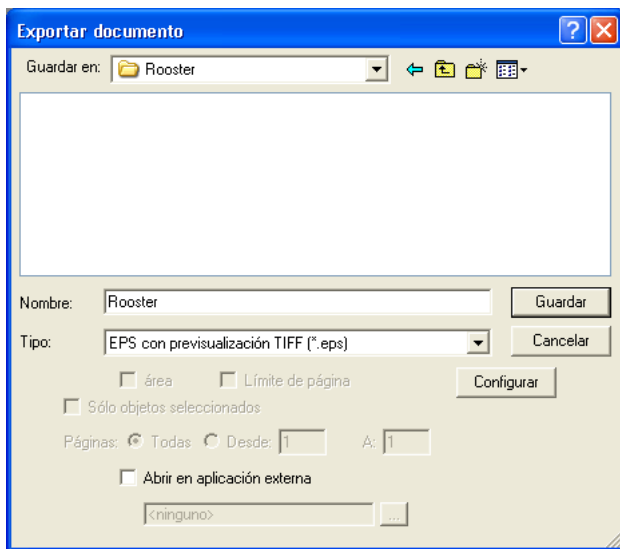
Puede seleccionar preferencias de exportación para determinar las opciones de exportación de los formatos de mapa de bits y de vectores. Es posible especificar si desea guardar una previsualización con los archivos exportados y definir el formato de archivo, las dimensiones y la calidad de dicha previsualización. En Macintosh, puede incluir una previsualización de Extensis Portfolio en el documento exportado, de forma que pueda catalogar los gráficos en una base de datos.

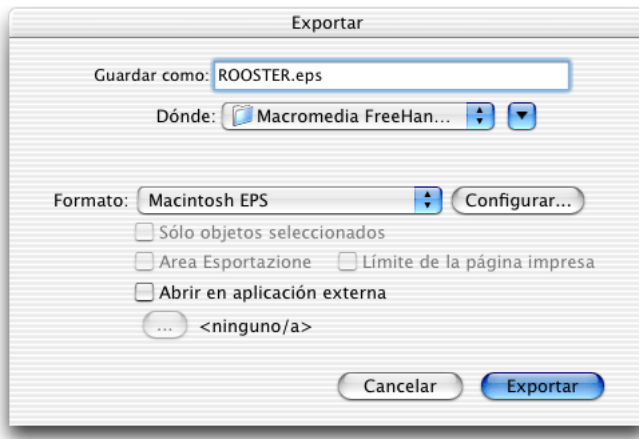
Cuando exporte un archivo a otra aplicación instalada en su sistema, puede ejecutar automáticamente dicha aplicación para abrir el archivo.

Si actualiza un archivo de FreeHand que haya exportado previamente, puede seleccionar Exportar de nuevo para exportar el archivo actualizado en la misma ubicación que la versión exportada anteriormente.

Para exportar un documento:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar documento (Windows) o Exportar (Macintosh), introduzca un nombre para el archivo y seleccione una ubicación en la que se guardará.





Cuadro de diálogo Exportar: Windows y Macintosh

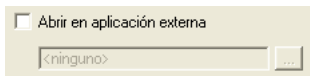
- 3 Seleccione el formato de archivo en el menú Guardar como tipo (Windows) o el menú Formato (Macintosh).

Seleccione la opción Área si ha definido un área de exportación con la herramienta Área de salida. Para más información, consulte “Exportación de un área de un documento” en la página 348.

- 4 Seleccione Límite de página para ver los límites de página en el archivo exportado.
- 5 Seleccione Sólo objetos seleccionados para exportar sólo los objetos seleccionados en el documento de FreeHand.

Nota: La opción Sólo objetos seleccionados no está disponible si desea exportar a un formato de archivo de FreeHand.

- 6 Haga clic en Configurar para seleccionar opciones del formato de archivo de exportación. Para más información sobre la selección de opciones para el formato seleccionado, consulte “Exportación de ilustraciones vectoriales” en la página 350 y “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 352.
- 7 Para ejecutar otra aplicación con la que abrir el archivo exportado, seleccione Abrir en aplicación externa. En el cuadro de diálogo que aparece, localice la aplicación que abrirá la imagen y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).



Por ejemplo, puede abrir un archivo Flash SWF exportado en Flash o un navegador Web. Puede vincular cada formato de exportación con una aplicación externa específica; esta configuración se guarda para exportaciones futuras.

- 8 Haga clic en Guardar (Windows) o en Exportar (Macintosh).

Nota: Si el documento que desea exportar contiene colores Hexachrome, aparecerá un aviso indicando que los colores Hexachrome se exportarán como colores CMAN cuatricromáticos.

Para volver a exportar y actualizar el documento exportado más recientemente:

Seleccione Archivo > Exportar de nuevo.

Si el documento que desea actualizar no es la versión exportada más recientemente, aparecerá el cuadro de diálogo Exportar para que pueda definir opciones antes de la exportación.

Para incluir una miniatura o una previsualización en los archivos guardados o exportados al formato de FreeHand:

- 1 Puede ver las preferencias de exportación realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Exportar.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Exportar.
- 2 Seleccione Presentación preliminar de archivo de FreeHand.
- 3 Seleccione el formato para las previsualizaciones de archivo: JPEG o BMP.
- 4 Especifique las dimensiones de la previsualización.
- 5 Defina la calidad (sólo JPEG).
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para incluir una miniatura o una previsualización en color en los archivos EPS exportados:

- 1 Puede ver las preferencias de exportación realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Exportar.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Exportar.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - En Windows: seleccione Exportar archivos EPS con previsualización en color.
 - En Macintosh: seleccione Previsualizaciones PICT de mapas de bits.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Exportación de un área de un documento

Puede utilizar la función Área de salida para definir una única área de exportación dentro del espacio de trabajo de un documento. El área de exportación puede incorporar áreas seleccionadas de páginas existentes y áreas seleccionadas del área de trabajo. Después de definir el área de exportación puede cambiar su tamaño o eliminarla; el panel Objeto permite ver su tamaño. Al guardar un documento, el área de exportación se guarda como parte de los atributos del documento.

Nota: También puede utilizar la herramienta Área de salida para definir un área de impresión. Para más información, consulte "Definición de un área de salida" en la página 382.

Para definir e exportar un área de exportación en un documento:



- 1 Con el documento en la ventana del documento, haga clic en el botón Área de salida del panel Herramientas o en la barra de herramientas Principal.

El puntero se convierte en el puntero Área de salida cuando se desplace por el área de trabajo.

- 2 Arrastre el puntero en la ventana del documento para definir el área de exportación. Para ver y seleccionar varias páginas del documento, reduzca el documento de forma que pueda ver las páginas en pantalla (consulte “Aumento y reducción de la vista” en la página 31).
Suelte el ratón y vuelva a arrastrar para volver a definir el área de exportación.
- 3 Seleccione Archivo > Exportar.
Aparece el cuadro de diálogo Exportar documento.
- 4 Seleccione Área para exportar el área definida.
- 5 Seleccione las opciones de exportación que sean necesarias (consulte “Exportación de archivos” en la página 346).
- 6 Haga clic en Guardar.
Se exporta el área de salida definida.

Para cambiar un área de exportación:

Coloque el puntero Área de salida en una esquina o selector lateral y arrastre para cambiar el tamaño del área de exportación.

Para mover el área de exportación en el área de trabajo, realice uno de estos pasos:

- Coloque el puntero Área de salida en un límite del área (no en una esquina ni selector lateral). El puntero se convierte en una mano. Arrastre para volver a ubicar el área de exportación.
- Utilice las teclas de flecha para desplazar el área de exportación en la dirección correcta.

Para eliminar un área de exportación definida, realice una de las siguientes acciones:

- Presione la tecla Supr (Windows) o Retroceso (Macintosh).
- Arrastre para definir una nueva área de exportación.

Acerca de la conversión de colores durante la exportación

Para mantener la coherencia de los colores durante la exportación de un archivo a los formatos PDF, EPS o Illustrator, o cuando arrastre y suelte en otra aplicación, puede elegir la forma en que los colores se van a convertir mediante la opción Convertir colores a del cuadro de diálogo Configuración al que se accede desde el cuadro de diálogo Exportar documento. Normalmente es más preciso convertir los colores antes de exportar que confiar en las funciones de conversión de importación de otras aplicaciones. Para más información sobre la conversión de colores RVA a CMAN utilizando las opciones de salida, consulte “Impresión” en la página 375.

Utilización de Extensis Portfolio (Macintosh)

FreeHand es compatible con Extensis Portfolio, un programa que permite catalogar miles de gráficos en una única base de datos y que ofrece acceso visual instantáneo a los elementos catalogados. Puede añadir palabras clave en su documento que se utilizarán para catalogar los gráficos.

Para preparar un documento de FreeHand para un catálogo de Extensis Portfolio, añada palabras clave y texto descriptivo en el documento mediante el comando Portfolio Info. Cuando exporte el documento, debe seleccionar la opción Incluir muestra de Portfolio en el cuadro de diálogo Exportar; para más información, consulte “Exportación de archivos” en la página 346.

De forma predeterminada, se creará una previsualización de Extensis Portfolio como un archivo PICT. También puede utilizar una previsualización de mapa de bits y especificar su tamaño, utilizando el cuadro de diálogo Preferencias.

Para incluir una previsualización de mapa de bits en miniatura que pueda utilizarse en Extensis Portfolio:

- 1 Presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Exportar.
- 2 Seleccione Incluir previsualización de Portfolio para incluir una previsualización de mapa de bits en miniatura que se utilizará en Extensis Portfolio para la navegación y selección de ilustraciones en un catálogo de Portfolio.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para añadir o editar las palabras clave que podrán utilizarse en Extensis Portfolio:

- 1 Seleccione Ver > Portfolio Info.
- 2 En el cuadro de texto Palabras clave, introduzca palabras clave, con hasta 31 caracteres, separadas por comas. Es posible asignar hasta 200 palabras clave en un documento. Para obtener la máxima utilidad, siga estas pautas:
 - Utilice palabras clave bien definidas y aplíquelas de forma coherente en todo el catálogo Extensis Portfolio.
 - Utilice varias palabras clave en cada documento.
 - Utilice palabras clave específicas y generales en cada documento.
- 3 En el cuadro de texto Descripción, introduzca información sobre el documento (254 caracteres como máximo).
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para configurar el tamaño de la previsualización de Portfolio:

- 1 Presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Exportar.
- 2 Seleccione Incluir previsualización de Portfolio.
- 3 Introduzca un valor o utilice el deslizador para definir el tamaño de la previsualización de mapa de bits de Portfolio.
- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Exportación de ilustraciones vectoriales

Es posible exportar ilustraciones de vectores al formato EPS mediante uno de los distintos formatos PostScript encapsulado (EPS), uno de los formatos de documento de FreeHand o algún formato de Illustrator. Los archivos de cada uno de estos formatos son archivos EPS (aunque los archivos de FreeHand e Illustrator tienen una extensión de archivo y atributos diferentes).

También es posible exportar ilustraciones de vectores a los formatos PDF o Flash (consulte “Exportación de archivos PDF” en la página 359 o “Exportación de documentos de FreeHand como películas Flash” en la página 336).

Para obtener una lista completa de los formatos EPS admitidos en FreeHand, consulte “Acerca de los formatos de exportación de archivos” en la página 342.

Puede especificar opciones para un archivo EPS, incluyendo las páginas del documento que se exportarán, el modelo de color que se utilizará para exportar colores (CMAN, RVA o ambos), la inclusión del archivo con el formato original de FreeHand en el archivo exportado (para ediciones futuras en FreeHand) y si se incluirán las fuentes en el archivo EPS.

Nota: También puede utilizar la opción de exportación de vectores y establecer preferencias de espacio de color al copiar archivos al formato Illustrator y EPS en el Portapapeles. Para más información, consulte “Configuración de las preferencias de copiar y pegar” en la página 113.

Exportación al formato EPS

Utilice un formato de archivo EPS, incluido cualquiera de los formatos EPS, formatos de FreeHand o formatos de Illustrator para exportar ilustraciones vectoriales escalables y preservar el color de preimpresión.

Para exportar un documento en un formato vectorial:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En Guardar como tipo (Windows) o Formato (Macintosh), elija un formato EPS, formato de FreeHand o un formato de Illustrator.
- 3 Asigne un nombre al archivo y elija la ubicación en la que se guardará.
- 4 En Windows, especifique las páginas que se exportarán. Cada página se exporta como un archivo EPS individual.
- 5 Haga clic en Configurar para ver otras opciones. Algunos tipos de archivo EPS no tienen opciones secundarias, por lo tanto vaya al paso 11 si el botón Configurar no está disponible para el tipo de archivo EPS que ha seleccionado.

El cuadro de diálogo aparece con las opciones secundarias. Las opciones de configuración varían en función del tipo de archivo EPS que seleccione como formato de archivo. Si desea exportar al formato EPS de QuarkXPress, vaya al paso 8. Si desea exportar al formato de Illustrator 7, vaya al paso 9.
- 6 En Macintosh, especifique las páginas que se exportarán. Cada página se exporta como un archivo EPS individual.
- 7 Seleccione Incluir documento de FreeHand para incorporar el archivo original de FreeHand en el archivo EPS. Cuando se incluye el archivo de FreeHand, es posible volver a abrir el archivo exportado en FreeHand en ediciones futuras.
- 8 Seleccione Incluir fuentes en EPS para exportar las fuentes con el archivo.
- 9 Seleccione la opción Convertir colores para mantener la coherencia de los colores entre aplicaciones:
CMAN genera una salida CMAN estándar y separaciones de color.
RVA permite que los colores del archivo exportado aparezcan correctamente en aplicaciones de edición de imágenes como Fireworks o Photoshop.
CMAN y RVA permite que los colores del archivo exportado aparezcan correctamente en aplicaciones de impresión que utilicen un RIP PostScript como Illustrator o Photoshop 4 y versiones posteriores.

Para más información sobre la conversión de colores al exportar un documento, consulte “Acerca de la conversión de colores durante la exportación” en la página 349.
- 10 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo secundario.
- 11 Haga clic en Guardar (Windows) o en Exportar (Macintosh) para exportar el archivo.

Exportación al formato EPS de Photoshop

Es posible exportar ilustraciones de FreeHand a Photoshop como ilustraciones vectoriales utilizando el formato EPS de Photoshop.

Para preservar los colores en el modo CMAN al exportar a Photoshop, utilice el formato EPS de Photoshop 3 o los formatos EPS con TIFF (Windows) y EPS Macintosh (Macintosh). El formato EPS de Photoshop 4 o posterior rasteriza archivos y todos los colores se convierten a RVA.

Nota: Puede exportar archivos de FreeHand o una porción de un archivo al copiar y pegar o al arrastrar y soltar; para más información, consulte "Copia de objetos" en la página 113. También es posible exportar documentos de FreeHand a Photoshop como archivos de mapa de bits utilizando el formato PSD de Photoshop (consulte "Exportación al formato PSD de Photoshop" en la página 358).

Para exportar capas invisibles a un archivo EPS de Photoshop:

- 1 Seleccione Archivo > Configuración de documento > Opciones de salida.
- 2 En Objetos, seleccione Incluir capas invisibles y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Exportación al formato EMF (Windows)

El formato Metarchivo mejorado (EMF) es una versión actualizada del formato Metarchivo de Windows (WMF). El formato EMF permite preservar trazos y rellenos, convierte el texto en trazados e incluye una descripción del archivo.

Para seleccionar opciones del formato EMF:

- 1 Muestre el archivo que desee exportar al formato EMF en la ventana del documento y seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar documento, seleccione Metarchivo mejorado de Windows (EMF) en el menú emergente Tipo de Guardar como.
- 3 Seleccione Configurar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportación de metarchivos mejorados, seleccione Incluir documento de FreeHand para incluir el documento nativo de FreeHand en el archivo exportado.
- 5 Seleccione Convertir en trazado para convertir todo el texto en trazados durante la exportación.
- 6 Introduzca una descripción en el cuadro de texto Descripción para incluir información sobre la imagen o archivo junto al archivo exportado.
- 7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Exportación de metarchivos mejorados.

Exportación de imágenes de mapa de bits

Puede exportar imágenes de mapa de bits en los formatos BMP, GIF, JPEG, PNG, PSD de Photoshop, Targa o TIFF. Es posible elegir la resolución de la imagen y especificar un nivel de suavizado para evitar los bordes dentados. En Windows, puede definir preferencias de exportación de mapas de bits para especificar la configuración predeterminada de resolución y suavizado para los mapas de bits exportados.

Puede aplicar un canal alfa a las imágenes de mapa de bits en los formatos BMP, PNG, Targa o TIFF para crear máscaras y transparencias. Para más información sobre la exportación de una imagen de mapa de bits con un canal alfa, consulte "Operaciones con canales alfa" en la página 353.

Nota: Si importa una imagen de mapa de bits con un canal alfa, FreeHand muestra la transparencia de la imagen en pantalla pero no conserva el verdadero canal alfa que se almacenó con la imagen original. Para más información sobre los gráficos de mapa de bits importados, consulte “Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand” en la página 316. Para exportar la imagen de mapa de bits con un canal alfa, debe aplicar un canal alfa en FreeHand antes de exportarla.

Para exportar imágenes de mapa de bits:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En Tipo de Guardar como (Windows) o en Formato (Macintosh), elija un formato de mapa de bits: BMP, GIF, JPEG, PNG, PSD, Targa o TIFF.
- 3 Haga clic en Configurar para especificar opciones de formato.
- 4 En el menú emergente Resolución, seleccione un valor o introduzca un valor en el cuadro de texto.
- 5 En el menú emergente Suavizado, seleccione una opción o introduzca un valor en el cuadro de texto.
- 6 Defina opciones específicas del formato. Para más información, consulte la sección adecuada para el formato de exportación elegido:
 - “Exportación al formato BMP” en la página 355
 - “Exportación al formato GIF” en la página 356
 - “Exportación al formato JPEG” en la página 357
 - “Otros formatos de exportación de archivos” en la página 359
 - “Exportación al formato PSD de Photoshop” en la página 358
 - “Otros formatos de exportación de archivos” en la página 359
 - “Otros formatos de exportación de archivos” en la página 359
- 7 Haga clic en Guardar (Windows) o en Exportar (Macintosh) para exportar la imagen.

Para definir la resolución y el nivel de suavizado predeterminados (sólo Windows):

- 1 Presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Importar.
- 2 Haga clic en Exportar mapas de bits para ver el cuadro de diálogo Valores predeterminados de mapas de bits.
- 3 Defina la resolución predeterminada: 72, 144 o 300 ppp.
- 4 Defina el nivel predeterminado de suavizado: Ninguno, 2, 3 o 4.

Nota: Las resoluciones y niveles de suavizado altos requieren grandes cantidades de memoria para rasterizar las imágenes vectoriales. Esto también es cierto en el caso de imágenes con efectos de mapa de bits aplicados. Si su sistema no tiene suficiente memoria para los ajustes o efectos seleccionados, intente eliminar los efectos o reducir los valores de resolución o de nivel de suavizado y vuelva a exportar la imagen.

- 5 Haga clic dos veces en Aceptar.

Operaciones con canales alfa

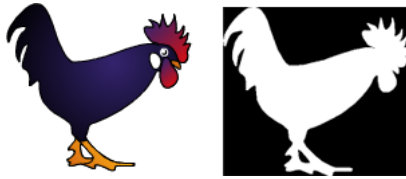
Gracias a los canales alfa, puede exportar imágenes de mapa de bits con máscaras y transparencias complejas que puede utilizar como gráficos en una página web, multimedia, imágenes de vídeo y aplicaciones de edición de imágenes. Un canal alfa es una capa de gráfico que define áreas transparentes y opacas, y el contorno o borde de un objeto.

Un canal alfa enmascara o dibuja el contorno de todos los objetos de una página y deja ver el gráfico de fondo a través de una imagen. FreeHand permite exportar un canal alfa en los formatos BMP, PNG, Targa y TIFF.

Nota: Si importa una imagen de mapa de bits con un canal alfa, FreeHand muestra la transparencia de la imagen en pantalla pero no conserva el verdadero canal alfa que se almacenó con la imagen original. Para más información sobre los gráficos de mapa de bits importados, consulte “Operaciones con imágenes de mapa de bits en FreeHand” en la página 316. Para exportar la imagen de mapa de bits con un canal alfa, debe aplicar un canal alfa en FreeHand antes de exportarla.

Las imágenes GIF también pueden exportarse con transparencia, pero no contienen un verdadero canal alfa. Para más información, consulte “Exportación al formato GIF” en la página 356.

Cuando la imagen se abre en una aplicación que admita canales alfa, los bordes de los objetos de la imagen pueden definirse con facilidad.

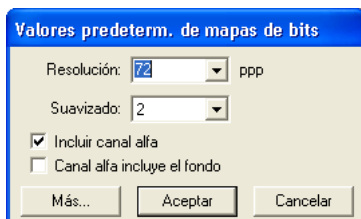


Canal alfa original (izquierda) y exportado (derecha)

Nota: Cuando se exporta un archivo en FreeHand, no conserva la transparencia de los objetos que tengan efectos aplicados.

Para incluir un canal alfa para transparencia:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione los formatos de mapa de bits TIFF, Targa, PNG o BMP y haga clic en Configurar.
- 3 Seleccione Incluir canal alfa para crear automáticamente un canal alfa en el archivo exportado.
- 4 Si desea utilizar una capa de fondo como canal alfa, seleccione Canal alfa incluye fondo. Para más información, consulte “Definición de transparencia mediante una capa de fondo” en la página 355.
- 5 Realice una de las acciones siguientes:
 - En Windows, haga clic en Más. En Profundidad de color, seleccione 32 bits con Alfa (para PNG, seleccione 32 bits o 64 bits con alfa). Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
 - En Macintosh, en Profundidad de color, seleccione 32 bits con alfa (para PNG, elija 32 bits o 64 bits con alfa).



- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para volver al cuadro de diálogo Exportar.
- 7 Haga clic en Guardar (Windows) o en Exportar (Macintosh) para exportar el documento.

Definición de transparencia mediante una capa de fondo

Puede utilizar una capa de fondo para definir áreas personalizadas de transparencia en gráficos exportados como imágenes de mapas de bits con canales alfa.

Para definir una transparencia personalizada mediante una capa de fondo:

- 1 Cree un gráfico.
- 2 En una capa de fondo, dibuje la máscara que desee.

Utilice solamente blanco, negro o grises para la máscara. Las áreas blancas de la capa del fondo aparecen opacas en el mapa de bits resultante, y las negras, transparentes. Los rellenos grises o degradados aparecen transparentes, siendo los grises más claros, más opacos y los más oscuros, más transparentes. Como las capas de fondo no se imprimen, si se define un canal alfa de esta forma la impresión del documento no se verá afectada.



- 3 Para exportar la transparencia como un canal alfa, consulte “Operaciones con canales alfa” en la página 353.

Exportación al formato BMP

BMP es el formato estándar de Windows para los gráficos de mapa de bits.

Para elegir opciones para el formato BMP:

- 1 Muestre el archivo que desee exportar en la ventana del documento y seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, seleccione BMP en el menú emergente Tipo (Windows) o Formato (Macintosh).
- 3 Haga clic en Configurar para ver otras opciones.
- 4 En Windows, haga clic en Más.

5 Seleccione una opción de profundidad de color:

8 bits descomprimido exporta imágenes BMP con 256 colores sin ninguna compresión.

8 bits comprimido exporta imágenes BMP con 256 colores y comprime la imagen durante la exportación.

16 bits exporta imágenes BMP con miles de colores.

24 bits exporta imágenes BMP con más de 16 millones de colores.

32 bits con Alfa exporta imágenes BMP con más de 16 millones de colores e incluye un canal alfa.

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

Nota: Para más información sobre las opciones de exportación de mapa de bits no descritas en este apartado, consulte “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 352.

Exportación al formato GIF

El formato GIF (Graphics Interchange Format) es un formato de mapa de bits desarrollado por CompuServe para transferir archivos gráficos en línea. El formato GIF es un formato de 8 bits (256 colores) que utiliza compresión LZW sin pérdida para reducir el tamaño de archivo de la imagen hasta la mitad de su tamaño original.

El formato de exportación GIF es la mejor elección para las imágenes con grandes áreas de colores sólidos, como ilustraciones tipo “cómic”, logotipos, gráficos con áreas transparentes o animaciones. Su pequeño tamaño, alta calidad y la posibilidad de incluir transparencia, hacen del formato GIF el formato ideal para las páginas web.

Puede tramar los colores de un archivo GIF para simular colores que no están presentes en la paleta web de 256 colores. El tramado simula colores al colocar píxeles adyacentes de colores diferentes. Por ejemplo, un color rojo y uno amarillo pueden mezclarse para crear un naranja. El tramado crea el aspecto de una gama mayor de colores, pero también aumenta el tamaño del archivo.

Una imagen GIF puede tener un color definido como transparente de modo que al colocar la imagen archivo sobre otra en un navegador web se puede ver la imagen del fondo a través de la transparencia. El formato GIF admite transparencia completa; no es posible tener una parcial.

Para crear archivos GIF más pequeños durante la exportación: elija una paleta con un número de colores reducido (como 16 colores, 32 colores o 64 colores) y seleccione la opción Paleta optimizada. Para imágenes de alta calidad fotográfica y archivos en los que desee eliminar colores innecesarios, utilice las paletas WebSnap Adaptive 256 o 128.

Para establecer opciones del formato GIF:

1 Seleccione Archivo > Exportar y elija GIF en el menú Formato.

2 Haga clic en Configurar para ver otras opciones. Para más información sobre estas opciones, consulte “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 352.

3 Haga clic en Más.

4 Seleccione la opción Entrelazado para crear una imagen que muestre bandas intermitentes conforme se carga la imagen.

5 Seleccione una opción en el menú emergente Atenuar para simular colores que no están presentes en la paleta actual. Un valor alto simula más cantidad de colores pero aumenta el tamaño del archivo.

6 Seleccione una opción en el menú emergente Paleta:

Paleta exacta crea una paleta de colores para el archivo GIF exportado con solamente los colores utilizados en el objeto seleccionado.

Nota: Las paletas Exacta y WebSnap Adaptive no admiten transparencia.

WebSafe 216 incluye los 216 colores Web estándar que son comunes en Windows y Macintosh y que la mayoría de los navegadores web utilizan.

WebSnap Adaptive 256, 128 o 16 crea una paleta adaptable de colores que se convierten (adaptan) al color Web-safe equivalente más cercano. WebSnap Adaptive 256 es la paleta predeterminada.

64 colores, 32 colores o 16 colores selecciona una paleta de colores preestablecida y exportar rápidamente los archivos GIF más pequeños restringiendo el número de colores a un valor mínimo. Si los colores originales son diferentes de los de las paletas preestablecidas, FreeHand utiliza colores próximos y puede generar resultados incoherentes.

3-3-2 utiliza la paleta del Xtra original Importar Exportar GIF de FreeHand.

Otra permite utilizar una paleta de Photoshop si ha instalado una en su copia de FreeHand MX. Debe localizar la paleta instalada para seleccionarla.

Sugerencia: Para instalar un archivo de paleta de Photoshop (con la extensión .aco), coloque el archivo en el archivo Palettes dentro de Macromedia/FreeHand/11/Spanish/Configuración en la carpeta específica del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicaciones (Macintosh). La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice, consulte la documentación de su sistema operativo para determinar su ubicación.

7 Seleccione Paleta optimizada para crear el archivo con menor tamaño, con el menor número de colores y eliminar los colores no utilizados de la paleta de la imagen.

8 Seleccione Fondo transparente para crear transparencia en un archivo GIF según los contornos de los objetos.

Si elige una paleta distinta de Exacta o WebSnap, el color seleccionado para transparencia aparece resaltado en la paleta y su número de índice en el cuadro de texto Índice. Los cuadros que aparecen con una *X* indican colores no utilizados.

9 Defina el color de transparencia haciendo clic en una muestra de color de la paleta o introduciendo su número de índice.

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

11 Si seleccionó Fondo transparente en el paso 8, seleccione Incluir canal alfa en el cuadro de diálogo Valores predeterminados de mapas de bits (Windows) o Configuración de GIF (Macintosh).

12 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) y en Guardar (Windows) o en Exportar (Macintosh) para exportar la imagen GIF.

Exportación al formato JPEG

El formato JPEG (.jpg) constituye una alternativa al formato GIF; fue desarrollado por el Joint Photographic Experts Group específicamente para imágenes fotográficas. JPEG admite millones de colores (24 bits). El formato JPEG es la mejor opción para las fotografías digitalizadas, imágenes que utilicen texturas, imágenes con transiciones de color o cualquier imagen que requiera más de 256 colores.

JPEG es un formato con pérdida de calidad, lo que significa que se descarta cierta información de la imagen al comprimirla, reduciendo la calidad del archivo final. Sin embargo, a menudo es posible descartar información de la imagen sin que sea visible o con una diferencia de calidad muy pequeña. La cantidad de datos descartados durante la compresión se determina con la opción Calidad de imagen que especifique para el archivo.

Están disponibles las opciones de exportación JPEG siguientes:

Calidad de imagen permite especificar el porcentaje de calidad que se mantendrá al exportar como JPEG. Un valor de calidad alto preserva más datos de la imagen pero crea un archivo con un tamaño mayor. Un valor de calidad bajo descarta más datos de la imagen pero crea un archivo con un tamaño menor.

JPEG progresivo crea una imagen que se descarga como una serie de capas en un navegador; permite que el usuario pueda ver una versión a baja resolución de la imagen antes de descargarla por completo.

Para más información sobre otras opciones de exportación de mapa de bits disponibles al exportar al formato JPEG, consulte “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 352.

Exportación al formato PSD de Photoshop

Puede exportar ilustraciones de FreeHand al formato de archivo de Photoshop, tanto como mapas de bits PSD o EPS vectoriales. Para más información sobre la exportación al formato EPS de Photoshop, consulte “Exportación al formato EPS de Photoshop” en la página 352.

Si exporta al formato PSD, un documento de FreeHand de varias páginas se exporta como archivo PSD, pero puede elegir conservar las capas FreeHand. Si las conserva, las capas se exportan como una imagen de mapa de bits plana.

Para conservar las capas de FreeHand:

- 1 Puede ver las preferencias generales realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha General.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría General.
 - 2 Seleccione Recordar información de las capas y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
 - 3 Seleccione Archivo > Exportar.
 - 4 En el cuadro de diálogo Exportar, seleccione Photoshop 5 en Guardar como archivos de tipo (Windows) o Formato (Macintosh).
 - 5 Haga clic en Configurar.
 - 6 En el cuadro de diálogo Exportar a Photoshop (Windows) o el cuadro de diálogo Exportar a PSD (Macintosh), seleccione Incluir capas.
 - 7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
 - 8 Haga clic en Guardar (Windows) o en Exportar (Macintosh) para exportar el archivo.
- FreeHand rasteriza cada capa y las exporta como capas individuales de Photoshop.

Para exportar capas invisibles:

- 1 Seleccione Archivo > Configuración de documento > Opciones de salida.
- 2 En Objetos, seleccione Incluir capas invisibles y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para más información sobre otras opciones de exportación de mapa de bits disponibles al exportar al formato PSD, consulte “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 352.

Otros formatos de exportación de archivos

FreeHand puede exportar gráficos en muchos formatos de archivos. Este apartado contiene información específica sobre la exportación de formatos no descrita en otros apartados.

Para ver instrucciones generales sobre la exportación de gráficos a cualquiera de los formatos siguientes, consulte “Exportación de imágenes de mapa de bits” en la página 352. Para obtener instrucciones detalladas sobre la exportación de formatos de archivos específicos que no se describen a continuación, consulte los apartados adecuados al comienzo de este capítulo.

FreeHand puede exportar gráficos con los siguientes formatos de archivo entre otros:

PNG (.png) Cuando exporte imágenes PNG, puede seleccionar la profundidad de color y la compresión de la forma siguiente:

- Seleccione una profundidad de color de 8 bits, 16 bits, 24 bits, 32 bits con un canal alpha; 48 bits para obtener millones de colores; 64 bits con un canal alpha.
- Los archivos PNG entrelazados dibujan la imagen de forma progresiva apareciendo líneas alternas de píxeles y rellenándose después los huecos.

Targa Targa es un formato gráfico de mapa de bits desarrollado por Truevision, Inc., que se utiliza frecuentemente en la edición de vídeo profesional. Cuando exporte imágenes Targa, puede elegir la profundidad de color y la compresión de la forma siguiente:

- Profundidad de color de 8 bits, 16 bits, 24 bits y 32 bits con un canal alfa.
- La opción Compresión comprime las imágenes Targa durante la exportación.

TIFF (.tif) Cuando exporta un objeto o documento como una imagen TIFF, FreeHand rasteriza el documento. Es posible elegir opciones de profundidad cuando exporte una imagen TIFF: 8 bits (256 colores), 24 bits o 32 bits con alfa.

Exportación de archivos PDF

Puede exportar documentos de FreeHand como un archivo PDF (Portable Document Format) de Adobe Acrobat.

El formato PDF admite mapas de bits RVA en escala de grises y monocromos. El formato PDF también admite la mayoría de los objetos y los formatos que pueden crearse o colocarse en FreeHand, si bien, con algunas excepciones. Un mensaje de aviso aparecerá durante la exportación de cualquier objeto incompatible.

No es posible exportar los efectos siguientes al formato PDF:

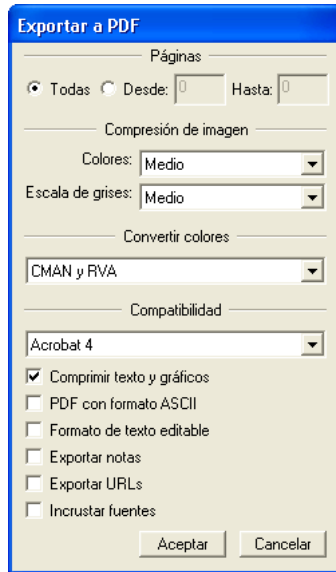
- Los rellenos y trazos Personalizados y PostScript, las puntas de flecha y rellenos con textura.
- Transparencia de canal alfa.
- Imágenes EPS. Si una imagen EPS tiene una previsualización TIFF, FreeHand exporta la previsualización en lugar del archivo EPS.

- Efectos de texto.
- Sobreimpresión. La sobreimpresión aplicada a objetos se desactiva al exportarlos a PDF.

Además, el tamaño máximo de página para un documento PDF es de 3240 x 3240 píxeles (aproximadamente 45 x 45 pulgadas). Una página mayor se recorta para encajarla en el tamaño máximo de página del documento PDF.

Para exportar un archivo PDF:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar documento, seleccione PDF y haga clic en Configurar (Windows) o en Opciones (Macintosh) para ver el cuadro de diálogo Exportar a PDF.



- 3 En el cuadro de diálogo Exportar a PDF, seleccione Todas para exportar todas las páginas o seleccione Desde e introduzca un intervalo de páginas.
- 4 Seleccione opciones de Compresión de imagen en color o en escala de grises para comprimir imágenes en el formato JPEG y reducir el tamaño de archivo. Una compresión más alta ofrece un tamaño de archivo más pequeño pero puede reducir la calidad de imagen.
Para operaciones de impresión, elija una compresión pequeña o sin compresión. Para visualización en pantalla puede elegir niveles más altos de compresión para obtener archivos más pequeños que se transmitan y descarguen más fácilmente.
- 5 Seleccione una opción para Convertir colores a y mantener la coherencia de los colores entre aplicaciones: CMAN para la salida CMAN estándar y separaciones de color, RVA para utilizar en Fireworks y Photoshop o CMAN y RVA para aplicaciones de impresión con un RIP PostScript como Illustrator o Photoshop 4 y versiones posteriores.

- 6 En Compatibilidad, seleccione una versión de Acrobat para determinar las opciones adicionales disponibles:

Acrobat 4 convierte los degradados en degradados lineales y radiales PostScript 3 y las envolturas en gráficos vectoriales planos.

Acrobat 3 y 4 admite texto y gráficos comprimidos, el formato de texto ASCII, notas, direcciones URL y el formato de texto editable.

Acrobat 2 admite el formato ASCII y el formato de texto editable.

Acrobat 1 sólo admite el formato ASCII.

- 7 Seleccione opciones adicionales en función de la versión de Acrobat que eligió en el paso 6:

Comprimir texto y gráficos permite comprimir estos elementos en el documento PDF (utilizando el modelo de creación de imágenes del lenguaje PostScript). Si ha seleccionado una opción de Compresión de imágenes en color o en escala de grises en el paso 4, las imágenes de mapa de bits se comprimen en el formato JPEG.

Formato ASCII permite exportar documentos como ASCII de 7 bits y evitar problemas al compartir archivos PDF en redes y sistemas de correo electrónico antiguos. No seleccione esta opción para exportar documentos ASCII de 8 bits.

Formato de texto editable exporta texto editable con el archivo PDF. Sólo debe seleccionar esta opción si piensa editar el documento en FreeHand o Illustrator; o para evitar que los bloques de texto de FreeHand se dividan en varios durante la exportación. Cuando se selecciona, esta opción produce un documento de mayor tamaño. No seleccione esta opción si su objetivo es la salida en pantalla y la impresión.

Exportar notas exporta las notas añadidas en el cuadro de texto Nota del panel Navegación como anotaciones PDF (consulte “Adición de nombres y notas a objetos” en la página 121).

Exportar URLs exporta las direcciones URL como anotaciones rectangulares y con hipervínculos.

Incrustar fuentes incluye fuentes TrueType y Type 1 en el documento.

- 8 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).
- 9 Asigne un nombre al archivo y haga clic en Guardar (Windows) o en Exportar (Macintosh) en el cuadro de diálogo Exportar.

Exportación de texto

Puede arrastrar texto para exportarlo si la aplicación de destino admite la función de arrastrar y soltar texto. Además, es posible exportar texto utilizando los comandos Copiar y Pegar o utilizando el cuadro de diálogo Exportar. Exporte el texto como RTF (Rich Text Format, Formato de texto enriquecido); tenga en cuenta que los efectos Contorno, Subíndice y Superíndice no se exportan.

Puede exportar texto con gráficos en línea para utilizar con otras aplicaciones, incluidas FreeHand versión 8 y posteriores y el formato de exportación EPS (excepto el formato EPS de Photoshop 3) o en cualquier formato de mapa de bits (BMP, GIF, JPEG, PNG, PSD, Targa y TIFF). También puede exportar texto con gráficos en línea en los formatos PDF o SWF.

Para exportar un archivo de texto con gráficos en línea a los formatos de exportación Illustrator o EPS de Photoshop 3, convierta el texto con gráficos en línea en trazados.

Si exporta un archivo que contiene texto con gráficos en línea a un formato de archivo que no admita gráficos, unas marcas reemplazarán los gráficos en línea en el archivo exportado.

Para exportar archivos de texto:

- 1** Seleccione Archivo > Exportar.
- 2** En el cuadro de diálogo Exportar documento, asigne un nombre al archivo de texto y elija una ubicación.
- 3** Seleccione Texto RTF o Texto ASCII en el menú Tipo (Windows) o Formato (Macintosh) de Guardar como y haga clic en Guardar (Windows) o en Exportar (Macintosh).

Sólo se incluye el texto (no los gráficos) en el documento exportado. Los bloques de texto vinculados se exportan en el orden en el que están vinculados. Los bloques de texto no vinculados se exportan en su orden de apilado, desde atrás hacia delante, y desde la primera página hacia la última.

CAPÍTULO 13

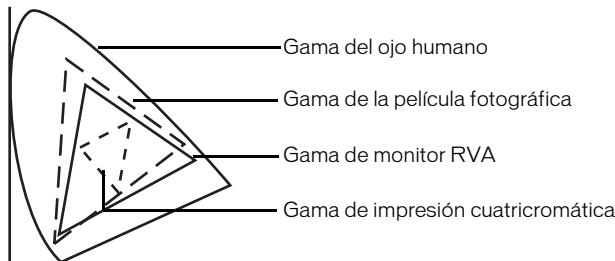
Administración del color

Es posible utilizar las estrategias de administración del color de Macromedia FreeHand MX para ajustar la presentación de las ilustraciones en la pantalla o en pruebas impresas, de forma que coincida al máximo con el aspecto de las ilustraciones de la salida final (impreso o en línea). La administración del color está diseñada para proporcionar una previsualización de máxima calidad de la impresión final.

Si la salida final está destinada para presentación en línea (en la web o en otro formato multimedia), el aspecto de la ilustración de FreeHand estará determinado por el sistema informático, el software y las configuraciones de color del usuario. Si la salida final está destinada a presentarse como impresión, su aspecto se verá determinado por el tipo de dispositivo de salida utilizado para crear el documento impreso.

Independientemente de si las ilustraciones se destinan a impresión o a presentación en línea, deseará obtener el máximo nivel de coincidencia posible entre los colores que aparecen en la pantalla del sistema y los colores generados por una impresora u otro sistema informático empleado para mostrar las ilustraciones.

Es inevitable que existan diferencias entre los colores en pantalla y los de la salida final. Los monitores muestran los colores utilizando color RVA aditivo, mientras que las imprentas vuelven a crear los colores utilizando color CMAN sustractivo. Como la gama, o rango de colores, RVA es mucho mayor que la gama CMAN, es posible que algunos colores mostrados en una pantalla no coincidan totalmente con los colores de la impresión.



Por lo general, las ilustraciones pasan por uno o más dispositivos electrónicos o aplicaciones de software antes de llegar a la impresión final. En la impresión de un documento Freehand mediante una impresora local, por ejemplo, participan el propio programa, el monitor y el sistema operativo del ordenador, y la impresora. La interpretación de los colores de un dispositivo (o aplicación) a otro puede variar. Incluso los colores de las ilustraciones creadas específicamente para Internet pueden variar según el monitor que se utilice.

Además, algunos elementos de una ilustración de FreeHand pueden proceder de otro dispositivo electrónico o aplicación de software. La interpretación de los colores de un dispositivo o una aplicación puede ser distinta de la de otro dispositivo o aplicación. Incluso entre dispositivos o aplicaciones del mismo tipo (o de la misma marca), la interpretación de los colores puede variar en función del tiempo de funcionamiento, desgaste, configuración actual y otros factores.

Estrategia de la administración del color

Un sistema de administración del color (CMS) interpreta y convierte el color con precisión entre dispositivos. Un sistema CMS compara el espacio de color (la gama de colores que un dispositivo puede mostrar) de creación del color con el espacio de color de salida de dicho color y ajusta el color según sea necesario para que el color de los dispositivos de previsualización coincida al máximo con el de la salida final (impreso o en línea).

Flujo de trabajo de la administración del color de FreeHand

Para administrar el color con eficacia en FreeHand, puede realizar algunos o todos los procedimientos siguientes:

- Calibrar el monitor para ajustar los colores del monitor de modo que coincidan con los colores del perfil del dispositivo de salida. Para ajustar los colores del monitor de modo que coincidan con las muestras impresas, consulte “Calibración visual de los colores del monitor” en la página 365.
- Cree o especifique perfiles para cada dispositivo del flujo de trabajo a fin de definir el espacio de color del dispositivo. Consulte la documentación del dispositivo para obtener una explicación del procedimiento de calibración. Para más información, consulte “Acerca de los perfiles de colores” en la página 364.
- Seleccione el sistema de administración del color Kodak Digital Science o Apple ColorSync y elija opciones o utilice la opción Tablas de color para realizar una administración del color limitada. Para más información, consulte “Utilización de los sistemas de administración del color Kodak Digital Science y Apple ColorSync” en la página 367 o “Utilización de tablas de color” en la página 372.
- Para imprimir separaciones de cuatro colores utilizando Kodak Digital Science o Apple ColorSync, elija un perfil de impresora por separación. Para imprimir pruebas de composición de separaciones de color, elija un perfil de impresora por composición. Para más información, consulte “Elección de perfiles de impresora” en la página 369.

Acerca de los perfiles de colores

Cada dispositivo del flujo de trabajo debe calibrarse con respecto a su perfil para obtener una administración de colores eficaz.

Un perfil describe un espacio de color del dispositivo de forma matemática al asignar la gama de colores y otras características de cada dispositivo. El perfil se crea midiendo el rango de salida de un dispositivo de color concreto con espectrofotómetros, colorímetros y otros dispositivos de medición, así como utilizando software especial para generar el perfil.

Los perfiles personalizados son más precisos que los suministrados por los fabricantes. La creación de perfiles personalizados requiere un conocimiento avanzado de la administración del color y sus herramientas.

Los sistemas de color Kodak Digital Science y Apple ColorSync ayudan a administrar el color en FreeHand utilizando perfiles estándar aprobados por el Consorcio Internacional del Color (ICC). Los fabricantes suministran estos perfiles compatibles con ICC y específicos de los modelos que aparecen en el cuadro de diálogo Administrador de colores de FreeHand junto con los perfiles personalizados.

FreeHand lee todos los perfiles compatibles con la versión 2 de ICC. Los perfiles de otros fabricantes se encuentran disponibles en Internet en www.colorsinc.com. Los sitios web de los fabricantes de dispositivos también pueden incluir perfiles.

Para utilizar perfiles de colores entre las plataformas Macintosh y Windows, es preciso observar las siguientes convenciones de denominación:

- Añada un punto y la extensión de tres letras ICM al nombre del perfil.
- No utilice caracteres especiales, como la barra inclinada (/) ni los paréntesis.
- Utilice nombres de longitud no superior a 27 caracteres seguidos de un punto y la extensión ICM. (Por ejemplo, `mi_impresora.icm`).
- En Windows, almacene los perfiles en la carpeta ICM de FreeHand o en la carpeta Color de la carpeta Windows/System (o System32).
- En Mac OS 9, almacene los perfiles en la carpeta ICM de FreeHand o en la carpeta Color de la carpeta ColorSync Profiles de la carpeta del sistema.
- En Mac OS X, almacene los perfiles en la carpeta ICM de FreeHand, de la carpeta Library/ColorSync o en la carpeta Library/Color dentro de la carpeta específica del usuario. Para más información sobre cómo localizar esta carpeta, consulte la documentación de su sistema operativo.

Calibración visual de los colores del monitor

Puede utilizar la opción Ajustar colores de pantalla para calibrar visualmente los colores del monitor de modo que coincidan con los colores de la salida de muestra o numéricamente para que coincidan con valores de color específicos.

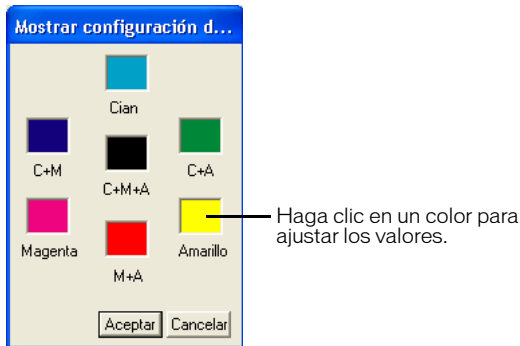
Para hacer coincidir los colores del monitor con los colores impresos, imprima colores de muestra en la impresora y compárelos con los del monitor. Esta opción del Administrador de colores es más sencilla que el uso de los sistemas de administración de color Kodak Digital Science o Apple ColorSync, aunque menos precisa.

Para calibrar el monitor utilizando la opción Ajustar colores de pantalla:

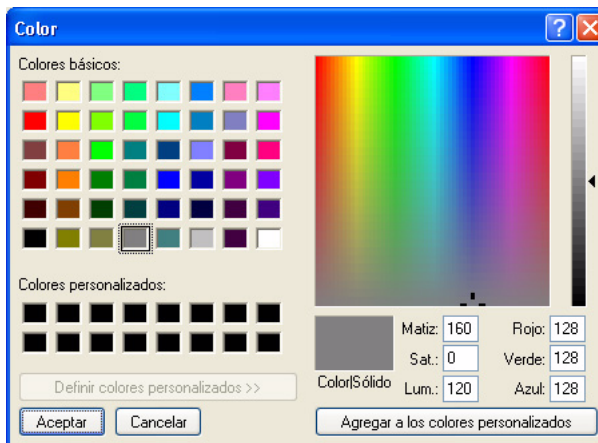
- 1 Seleccione un conjunto de colores de prueba con los que desee calibrar el monitor. Utilice un libro de muestras de colores o imprima colores de muestra con la impresora de destino.
- 2 Para ver las preferencias de color, realice uno de los siguientes pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.
- 3 Seleccione Ajustar colores de pantalla en el menú emergente de tipo de administración del color.

4 Haga clic en Calibrar.

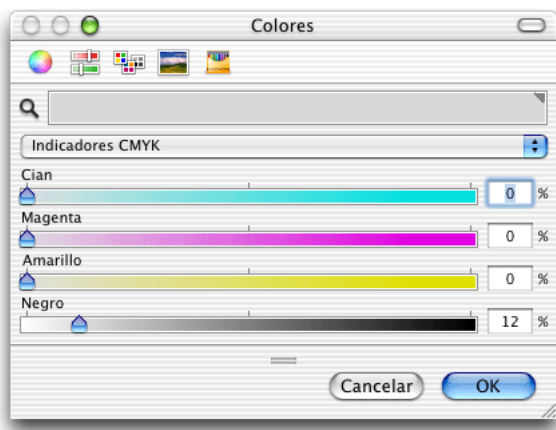
Aparece el cuadro de diálogo Mostrar configuración de colores.



5 Haga clic en cualquier color del cuadro de diálogo Mostrar configuración de colores para mostrar el cuadro de diálogo Color (Windows) o Selector de color del Apple (Macintosh).



Cuadro de diálogo Color de Windows



Selector de color de Apple

- 6 Mantenga las muestras de color del dispositivo de salida o del libro de muestras junto al color de la pantalla para compararlas y utilice el selector de color del sistema para ajustar el color en pantalla de forma que coincida con la muestra.

Utilización de los sistemas de administración del color Kodak Digital Science y Apple ColorSync

FreeHand incluye el sistema de administración del color Kodak Digital Science (KDS), utilizable con los sistemas operativos Windows o Macintosh. Además, si está trabajando en un sistema Macintosh que tenga instalado el sistema Apple ColorSync, FreeHand permite utilizar el sistema de administración del color Apple ColorSync.

Si el sistema Kodak Digital Science no aparece en la copia de FreeHand instalada, consulte “Verificación de la instalación del sistema de administración del color Kodak Digital Science” en la página 369.

Configuración de opciones del sistema de administración del color

Tanto en el sistema Kodak Digital Science como en el sistema Apple ColorSync, es posible elegir opciones para controlar el aspecto de los colores en pantalla o en previsualizaciones impresas.

Nota: Las características de nivel de sistema relacionadas con el color, como Gamma Control, pueden producir conflictos con los sistemas de administración de colores de FreeHand.

Para configurar las opciones del sistema de administración del color:

- 1 Puede ver las preferencias de los colores realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.
- 2 Seleccione Kodak Digital Science o Apple ColorSync en el menú emergente Administrador de colores.
- 3 Determine si desea administrar tintas planas electrónicamente:

- Seleccione Color gestiona colores de tintas planas para utilizar el sistema de administración del color que permita ajustar la presentación en pantalla de tintas planas para distintos dispositivos del flujo de trabajo.
 - Cancele la selección de Color gestiona colores de tintas planas para desactivar la administración del color de la presentación en pantalla de tintas planas y ajustar dichos colores manualmente. Utilice el libro de muestras adecuado (por ejemplo, PANTONE) para verificar la precisión de las tintas planas.
- 4 Elija entre volver a crear tablas de color, si cambia entre KDS y Apple ColorSync, o cambiar cualquiera de las configuraciones de perfil:
 - Seleccione Reconstruir tablas de color para FreeHand a fin de volver a crear tablas de color cada vez que cambie entre KDS y Apple ColorSync.
 - Cancele la selección de Reconstruir tablas de color para FreeHand a fin de conservar las mismas tablas de color que al cambiar entre KDS y Apple ColorSync. Al cancelar la selección de esta opción se pueden hacer pruebas con distintas configuraciones de administración del color sin que ello afecte a las tablas de color.

Las tablas de color sólo se utilizan si se selecciona la opción Tablas de color en Tipo de la sección Administrador de colores en las preferencias de colores. Para más información, consulte “Utilización de tablas de color” en la página 372.

- 5 Haga clic en Configuración para abrir el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores.
- 6 Elija un perfil de monitor compatible con ICC en el menú emergente Monitor del cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores.
- 7 En El monitor emula a, elija la configuración del monitor necesaria para simular la gama de colores mediante el dispositivo de salida final:

Ninguno/a muestra colores RVA de acuerdo con el perfil de monitor y colores CMAN como RVA en función del perfil de impresora. Esta opción no altera la presentación en pantalla ni los perfiles de impresora. Seleccione esta opción cuando la salida final vaya a mostrarse en línea (por ejemplo, en la web).

Impresora por composición simula el aspecto de una impresión por composición en la que todos los colores se impriman en una sola plancha (en lugar de utilizar una plancha para cada color).

Impresora por separación simula el aspecto de separaciones de color impresas en las que cada color se imprime en una plancha independiente.

- 8 En Impresora por separación, seleccione un perfil de impresora cuya descripción se corresponda con la impresora por separación de desee utilizar. Realice este paso si ha seleccionado Impresora por separación para El monitor emula a (paso 7), o si desea imprimir separaciones simuladas en una impresora por composición (véase el paso 10).
- 9 En Intento, seleccione un método de conversión de colores entre espacios de colores de distintos dispositivos del flujo de trabajo. Para más información, consulte “Acerca del intento de representación” en la página 371.
- 10 Si desea imprimir pruebas de separación de cuatro colores en una impresora por composición, seleccione La composición simula separaciones para imprimir separaciones de color simuladas.

Nota: No seleccione esta opción si está utilizando la impresora por composición para obtener la salida final, o si los archivos van a procesarse en un controlador RIP que requiera archivos compuestos. Seleccione esta opción sólo para producir separación de cuatro colores simulada con fines de comprobación.

- 11 Si ha seleccionado La composición simula separaciones en el paso 10, elija un perfil de impresora para la impresora por composición que vaya a utilizarse como medio de impresión de separaciones de color simuladas. Para más información, consulte “Elección de perfiles de impresora” en la página 369.
- 12 En Origen de imagen RVA predeterminada, seleccione un perfil de dispositivo basado en la creación de la imagen para mejorar la presentación y salida de imágenes RVA.
También puede seleccionar distintos perfiles para imágenes RVA individuales. Para más información, consulte “Administración del color de imagen RVA para imágenes seleccionadas” en la página 371.
- 13 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores y vuelva a hacer clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Verificación de la instalación del sistema de administración del color Kodak Digital Science

Si el sistema Kodak Digital Science se instala correctamente, aparecerá en la sección Administrador de colores del cuadro de diálogo Preferencias, Colores, dentro del menú emergente Tipo. Si no aparece la opción Kodak Digital Science, verifique que está instalado en su sistema.

Verificación de la instalación del sistema de administración del color Kodak Digital Science

Compruebe que existe la carpeta Macromedia\FreeHand\11\CMSCP en la carpeta All Users\Datos de programa.

Nota: La ubicación exacta de estas carpetas del usuario depende del sistema operativo que utilice. Para más información sobre cómo localizar esta carpeta, consulte la documentación de su sistema operativo.

Si este método no surte efecto, puede que sea necesario desinstalar y volver a instalar FreeHand.

Elección de perfiles de impresora

Es posible elegir un perfil de impresora para especificar la impresora que se utilizará para imprimir separaciones de cuatro colores. Las opciones de Impresora por separación incluyen perfiles de impresora CMAN compatibles con ICC.

También existe un perfil de impresora Hexachrome para salida de seis colores (CMYKOG) cuando no hay disponible un perfil más adecuado para la impresora por separación. Un perfil Hexachrome separa los documentos en salidas de seis colores, pero muestra los colores RVA en función del perfil de monitor, y los colores CMAN en función del perfil de impresora predeterminado (CMAN). Los colores se imprimen como se muestra a continuación:

- Los colores cuatricromáticos de colores Hexachrome se imprimen utilizando los valores Hexachrome definidos. Los colores cuatricromáticos RVA y los TIFF RVA se separan en colores Hexachrome.
- Los colores cuatricromáticos CMAN y los TIFF CMAN permanecen inalterados al imprimirse como Hexachrome. Los colores CMAN no aparecen ni en la plancha naranja ni en la verde.
- Las tintas planas (CMAN o RVA) se imprimen en planchas separadas. Si se selecciona Imprimir tintas planas como colores cuatricromáticos (en el panel Separaciones del cuadro de diálogo Configuración de impresión), los colores se separan en valores CMAN.

Si desea imprimir pruebas de separación de cuatro colores en una impresora por composición, también puede elegir un perfil de impresora para especificar el tipo de impresora que utilizará para imprimir las pruebas. Las opciones de Impresora de composición incluyen perfiles de impresora CMAN y RVA compatibles con ICC.

En el perfil de Impresora por separación y en el de Impresora por composición, la opción Predeterminado (CMAN) proporciona resultados aceptables para la mayoría de las impresoras. No obstante, para realizar una administración del color más precisa, deberá elegir un perfil específico de dispositivo.

Para elegir un perfil de Impresora por separación:

- 1 Puede ver las preferencias de los colores realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.
- 2 Seleccione Kodak Digital Science o Apple ColorSync en el menú emergente Administrador de colores.
- 3 Haga clic en Configurar.
- 4 Seleccione una opción en el menú emergente Impresora por separación:
 - Seleccione Predeterminada (CMAN) para obtener resultados aceptables con la mayoría de las impresoras.
 - Seleccione el perfil de impresora compatibles con ICC que permita realizar la administración del color con mayor precisión.
 - Seleccione Hexachrome para separar la salida en seis colores y mostrar colores RVA en función del perfil de monitor, y colores CMAN en función del perfil de impresora predeterminado (CMAN).
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores.
- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Para elegir un perfil de Impresora por composición para separación de cuatro colores simulada:

- 1 Puede ver las preferencias de los colores realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.
- 2 Seleccione Kodak Digital Science o Apple ColorSync en el menú emergente Administrador de colores.
- 3 Haga clic en Configurar.
- 4 En el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores, verifique que se ha seleccionado La composición simula separaciones.
- 5 Seleccione una opción en el menú emergente Impresora de composición:
 - Seleccione Predeterminada (CMAN) para obtener resultados aceptables con la mayoría de las impresoras.
 - Seleccione el perfil de impresora compatibles con ICC que permita realizar la administración del color con mayor precisión.

- 6 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores.
- 7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Acerca del intento de representación

Para convertir colores a un espacio de color diferente, puede que sea necesario ajustar los colores a fin de adaptar la gama del espacio de color de destino. Es posible elegir entre distintos métodos de conversión, llamados intentos de representación, a fin de determinar el modo de ajuste y optimización de los colores de origen para el uso deseado del gráfico.

Los resultados del intento de representación dependen del contenido gráfico de los documentos y de los perfiles utilizados para especificar espacios de color.

Es posible elegir entre las siguientes opciones:

Perceptual es la mejor opción para imágenes fotográficas, ya que mantiene la relación visual entre colores propia del ojo humano, incluso si se modifican los valores del color.

Saturación es la mejor opción para ilustraciones con gran cantidad de color, como gráficos, diagramas y gráficos de presentación. Esta opción crea colores vivos a expensas de la precisión.

Colorimétrico absoluto es la mejor opción para hacer coincidir colores de logotipos. Esta opción mantiene los colores que pertenecen a la gama de destino y conserva la precisión del color en detrimento de las relaciones entre colores. Por ejemplo, dos colores distintos en el espacio de origen pueden asignarse al mismo color en el espacio de destino.

Colorimétrico relativo es la mejor opción para ilustraciones. Esta opción es idéntica a Colorimétrico absoluto, con la diferencia de que compara el punto blanco (resaltado extremo) del espacio de color de origen con el del espacio de color de destino y desplaza todos los colores en función de ello.

Administración del color de imagen RVA para imágenes seleccionadas

Para mejorar la presentación e impresión de una imagen RVA seleccionada, es posible asignar un perfil de dispositivo teniendo en cuenta cómo fue creada la imagen. El perfil determina los colores que la imagen presenta e imprime dentro de la gama de colores de ese perfil. La configuración de perfiles para imágenes individuales no cambia el perfil de imagen RVA predeterminado.

Al abrir una imagen RVA con un perfil de dispositivo asignado a otro sistema informático, podrá mantener el perfil de dispositivo asignado si el perfil está instalado en dicho sistema.

Nota: Algunos formatos de imagen RVA pueden contener perfiles de color incluidos. Si se importa una imagen con un perfil de color incluido estando activo CMS, FreeHand utiliza el perfil incluido de forma predeterminada.

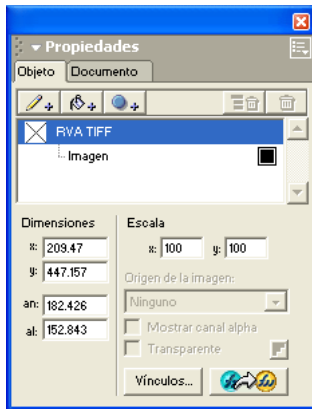
Configuración de perfiles para imágenes RVA seleccionadas

Es posible utilizar el panel Objeto a fin de configurar perfiles para imágenes individuales. Por ejemplo, puede asignar un perfil a una imagen que se ajuste al monitor en Photoshop y otro perfil a una imagen explorada.

Para asignar un perfil a una imagen RVA seleccionada:

- 1 Importe o seleccione la imagen RVA del documento.

2 Seleccione Ventana > Objeto.



El panel Objeto muestra el tipo de archivo RVA y el origen de la imagen.

3 Seleccione un perfil de dispositivo en el menú emergente Origen de la imagen.

Nota: La selección de la opción Alterar valores predeterminados al modificar el objeto en las preferencias del objeto no cambia el menú Origen de la imagen.

Acerca del mantenimiento de perfiles de dispositivo RVA

A fin de mantener los perfiles de dispositivo para imágenes RVA al abrir las imágenes en otro sistema informático, es preciso que los perfiles estén instalados en dicho sistema. Si los perfiles no están instalados o no están disponibles, el cuadro de diálogo No se encuentran los orígenes de imagen muestra una lista de los perfiles de dispositivo que faltan.

Si instala los perfiles originales y, a continuación, vuelve a abrir la imagen, las asignaciones de perfil de las imágenes RVA permanecerán intactas. Si no instala los perfiles de dispositivo originales, el perfil de dispositivo predeterminado para imágenes RVA se asignará temporalmente a la imagen. Si vuelve a abrir la imagen sin reemplazar el perfil de dispositivo original y elige un nuevo perfil de dispositivo, el nuevo perfil se asignará a las imágenes RVA.

Utilización de tablas de color

Es posible utilizar tablas de color para aplicar estrategias limitadas de administración del color a su flujo de trabajo. La opción Tablas de color sólo administra la presentación de CMAN y la conversión de RVA.

Las tablas de color que se proporcionan con FreeHand están basadas en una serie de perfiles de dispositivo predeterminados que permiten obtener resultados aceptables en la mayor parte de los dispositivos de salida.

Si utiliza la opción Tablas de color, puede administrar tintas planas electrónicamente, así como seleccionar el modo en que el monitor simulará el espacio de color del dispositivo de salida.

Puede decidir reconstruir las tablas de color predeterminadas en FreeHand utilizando el CMS Kodak Digital Science o Apple ColorSync. También puede elegir un perfil de dispositivo para el monitor o una impresora por separación.

Nota: No es posible aplicar un perfil a una imagen RVA o de mapa de bits si la opción Administrador de colores tiene asignado Tablas de color, Ajustar colores de pantalla o Ninguno en las preferencias de colores.

Para utilizar tablas de color:

- 1 Puede ver las preferencias de los colores realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.
- 2 Seleccione Tablas de color en el menú emergente de tipo de administración del color.
- 3 Determine si desea administrar tintas planas electrónicamente:
 - Seleccione Color gestiona colores de tintas planas a fin de utilizar el sistema de administración del color para ajustar tintas planas para distintos dispositivos del flujo de trabajo.
 - Cancele la selección de Color gestiona colores de tintas planas para desactivar la administración del color de la presentación en pantalla de tintas planas y ajustar dichos colores manualmente. Utilice el libro de muestras adecuado (por ejemplo, PANTONE) para verificar la precisión de las tintas planas.
- 4 En El monitor emula a, elija la configuración del monitor necesaria para simular la gama de colores mediante el dispositivo de salida final:

Ninguno/a muestra colores RVA de acuerdo con el perfil de monitor y colores CMAN como RVA en función del perfil de impresora. Esta opción no altera la presentación en pantalla ni los perfiles de impresora.

Por ejemplo un artista que diseña gráficos para su presentación en pantalla puede seleccionar Ninguno/a en El monitor emula a para crear una presentación RVA más brillante.

Impresora por separación simula el aspecto de separaciones de color impresas en las que cada color se imprime en una plancha independiente.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Para volver a crear tablas de color con unos perfiles específicos de monitor o de impresora por separación:

- 1 Puede ver las preferencias de los colores realizando uno de estos pasos:
 - En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.
- 2 Seleccione Kodak Digital Science o Apple ColorSync en el menú emergente Administrador de colores.
- 3 Seleccione Reconstruir tablas de color para recrear automáticamente las tablas de color predeterminadas en función del sistema de administración de colores elegido en el paso 2.
- 4 Haga clic en Configurar.
- 5 En Monitor del cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores, elija un perfil de monitor compatible con ICC, que se utilizará para administrar el color del monitor.
- 6 En Impresora por separación, seleccione un perfil de impresora que se vaya a utilizar para imprimir separaciones de colores.
- 7 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Configuración del Administrador de colores.
- 8 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para reconstruir las tablas de color.

- 9 Vuelva a mostrar las preferencias de los colores realizando uno de estos pasos:
- En Windows, presione las teclas Control+U y haga clic en la ficha Colores.
 - En Macintosh, presione las teclas Comando+U y haga clic en la categoría Colores.
- 10 Seleccione Tablas de color en el menú Tipo de Administrador de colores, dentro del cuadro de diálogo Preferencias, Colores.
- Nota:** Los perfiles de monitor y de impresora por separación seleccionados en los pasos 5 y 6 no aparecen bajo las opciones de Administrador de colores para Tablas de color. No obstante, FreeHand utilizará los perfiles seleccionados para realizar ajustes de color.
- 11 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows) para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

CAPÍTULO 14

Impresión

La impresión desde Macromedia FreeHand MX es una tarea fácil, tanto si desea imprimir su documento en una impresora de escritorio como si desea utilizar servicios profesionales de preimpresión para una impresión de separación de colores en alta resolución.

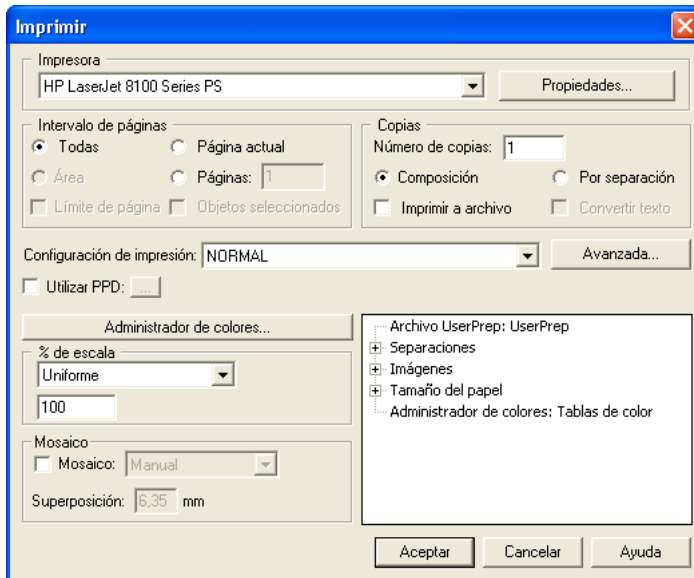
Es posible seleccionar diferentes opciones de impresión en función del dispositivo de salida que utilice. Se puede previsualizar la configuración de impresión en pantalla, aplicar opciones de preimpresión para las separaciones de color, imprimir sólo los objetos o capas especificados de un documento, generar un informe de documento para que lo utilice un servicio de filmación y definir otras muchas opciones.

Impresión de un documento

En el cuadro de diálogo Imprimir, es posible seleccionar opciones generales como el intervalo de páginas, el número de copias y la escala de la imagen.

Para imprimir un documento en Windows:

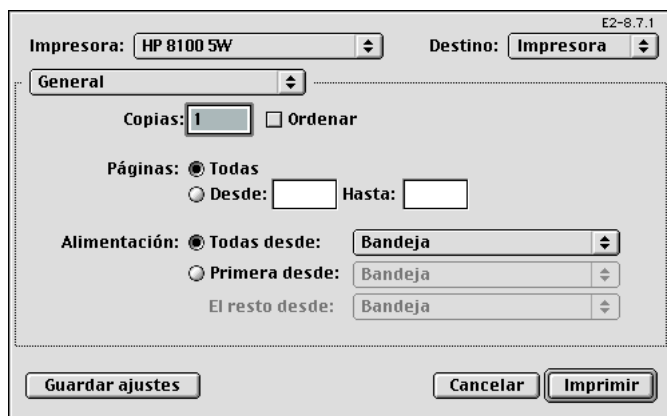
- 1 Seleccione Archivo > Imprimir para ver el cuadro de diálogo Imprimir.



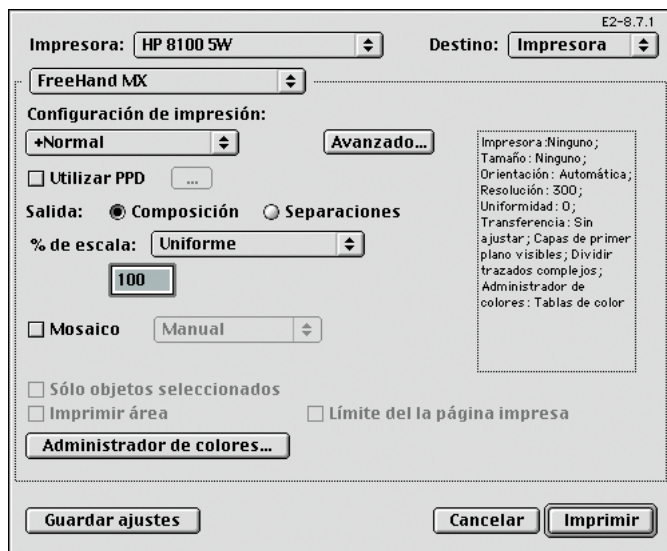
- 2** Seleccione una impresora en el menú emergente Impresora.
- 3** Seleccione el intervalo de páginas: Todo el documento, la página actual o un intervalo específico de páginas.
- 4** Seleccione la opción Objetos seleccionados para imprimir sólo los objetos seleccionados actualmente.
- 5** En Copias, escriba el número de copias que se imprimirán.
- 6** Para imprimir todos los colores en una página, seleccione Composición.
- 7** Para imprimir separaciones de color en función de su configuración de impresora, seleccione Por separación.
- 8** En Configuración de impresión, elija una opción en el menú emergente para asignar opciones preconfiguradas de preimpresión para las separaciones de color y otras opciones.
- 9** Para elegir un archivo PPD (PostScript Printer Description, Descripción de impresora PostScript), seleccione Utilizar PPD y haga doble clic en un archivo PPD en el cuadro de diálogo Seleccionar PPD.
- 10** Para seleccionar las preferencias de administración del color, haga clic en Administrador de colores. (Para más información sobre la administración del color, consulte Capítulo 13, “Administración del color,” en la página 363).
- 11** En Porcentaje de escala, elija una de las opciones siguientes para escalar el documento impreso horizontal o verticalmente, sin afectar al documento original:
 - Seleccione Uniforme e introduzca un valor para imprimir una ilustración con un tamaño mayor o menor que el tamaño real.
 - Seleccione Variable y escriba valores distintos para las dimensiones horizontal (x) y vertical (y) e imprimir una ilustración mayor o menor que el tamaño real.
 - Seleccione Ajustarse al papel para escalar cada página para que se ajuste al área imprimible.
- 12** Seleccione Mosaico para imprimir un gran documento en hojas independientes o determinadas páginas pequeñas en una gran hoja. Seleccione mosaico Manual o Automático. Si selecciona Mosaico automático, introduzca un valor para la superposición.
- 13** Haga clic en Aceptar para iniciar la impresión.

Para imprimir un documento en Mac OS 9:

- 1 Seleccione Archivo > Imprimir para ver el cuadro de diálogo Imprimir.

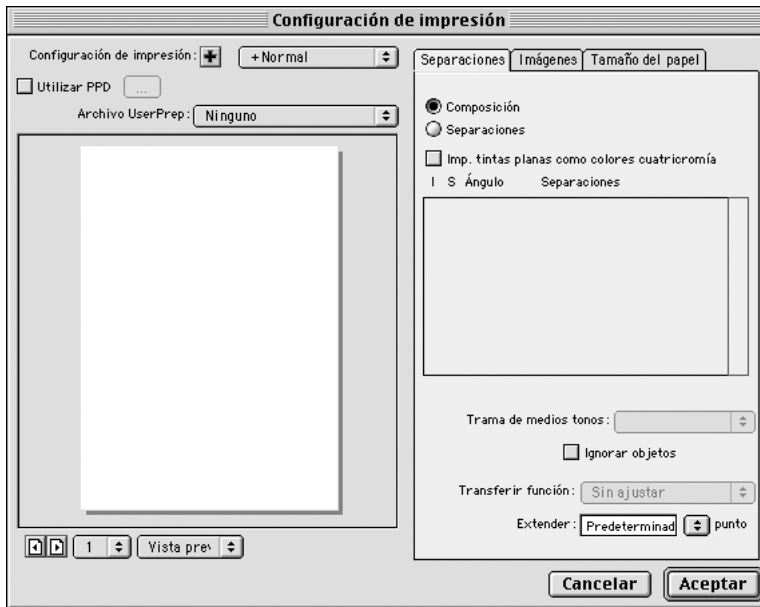


- 2 Seleccione una impresora en el menú emergente Impresora.
- 3 En Copias, escriba el número de copias que se imprimirán.
- 4 Seleccione Compaginado para imprimir varias copias de forma secuencial. Seleccione Compuesto para imprimir varias copias juntas de cada página.
- 5 En Páginas, seleccione Todo o introduzca un intervalo de páginas.
- 6 Seleccione FreeHand MX en el menú emergente de opciones de impresión.



- 7 Para imprimir separaciones de color en función de su configuración de impresora, seleccione Por separación. Cancele la selección de esta opción para imprimir todos los colores en una página.

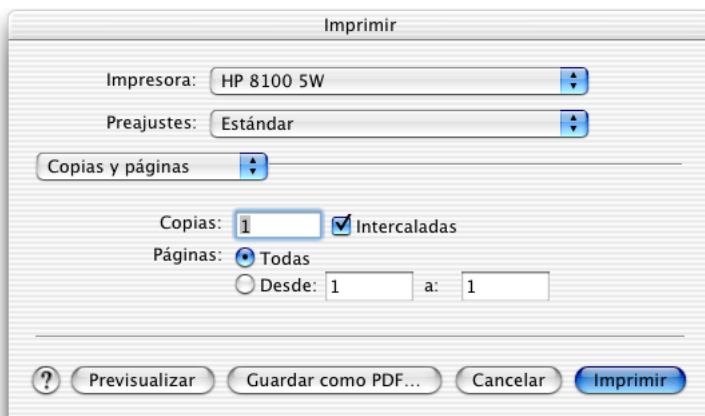
- 8 Seleccione la opción Sólo objetos seleccionados para imprimir sólo los objetos seleccionados actualmente.
- 9 En Porcentaje de escala, elija una de las opciones siguientes para escalar el documento impreso horizontal o verticalmente, sin afectar al documento original:
 - Seleccione Uniforme e introduzca un valor para imprimir una ilustración con un tamaño mayor o menor que el tamaño real.
 - Seleccione Variable y escriba valores distintos para las dimensiones horizontal (x) y vertical (y) e imprimir una ilustración mayor o menor que el tamaño real.
 - Seleccione Ajustarse al papel para escalar cada página para que se ajuste al área imprimible.
- 10 Elija Mosaico para imprimir un gran documento en hojas independientes o determinadas páginas pequeñas en una gran hoja. Seleccione mosaico Manual o Automática. Si selecciona Mosaico automático, introduzca un valor para la superposición.
- 11 Para seleccionar las preferencias de administración del color, haga clic en Administrador de colores. (Para más información sobre la administración del color, consulte Capítulo 13, “Administración del color,” en la página 363).
- 12 Para asignar opciones de preimpresión predefinidas o elegir un archivo PPD (PostScript Printer Description), haga clic en Avanzadas y realice una de las acciones siguientes:
 - En Configuración de impresión, elija una opción en el menú emergente para asignar opciones de preimpresión para las separaciones de color y otras opciones.
 - Para utilizar un archivo PPD, seleccione Utilizar PPD, haga doble clic en un archivo PPD en el cuadro de diálogo Abrir, después, haga clic en Abrir.



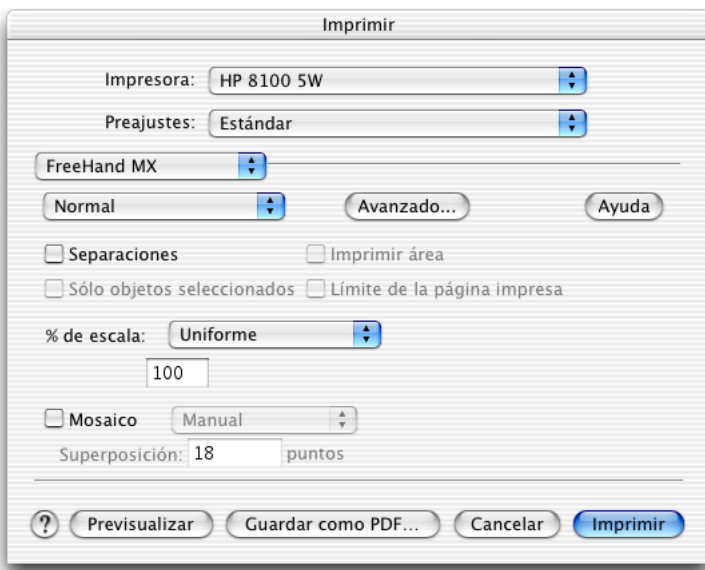
- 13 Si es necesario, haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Configuración de impresión.
- 14 Haga clic en Imprimir.

Para imprimir un documento en Mac OS X:

- 1 Seleccione Archivo > Imprimir para ver el cuadro de diálogo Imprimir.

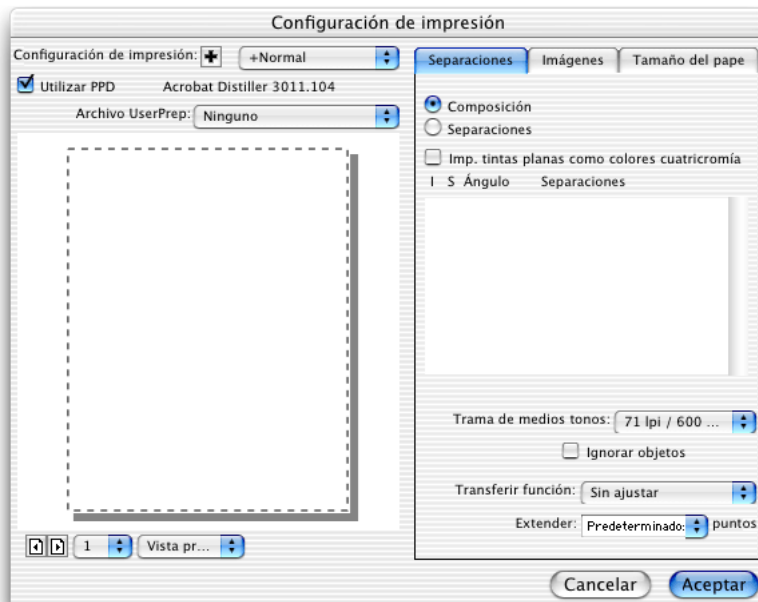


- 2 Seleccione una impresora en el menú emergente Impresora.
- 3 En Copias, escriba el número de copias que se imprimirán.
- 4 Seleccione Compaginado para imprimir varias copias de forma secuencial. No seleccione la opción para imprimir varias copias juntas de cada página.
- 5 En Páginas, seleccione Todo o introduzca un intervalo de páginas.
- 6 Seleccione FreeHand MX en el menú emergente de opciones de impresión.



- 7 Para imprimir separaciones de color en función de su configuración de impresora, seleccione Por separación. Cancele la selección de esta opción para imprimir todos los colores en una página.

- 8 Seleccione la opción Sólo objetos seleccionados para imprimir sólo los objetos seleccionados actualmente.
- 9 En Porcentaje de escala, elija una de las opciones siguientes para escalar el documento impreso horizontal o verticalmente, sin afectar al documento original:
 - Seleccione Uniforme e introduzca un valor para imprimir una ilustración con un tamaño mayor o menor que el tamaño real.
 - Seleccione Variable y escriba valores distintos para las dimensiones horizontal (x) y vertical (y) e imprimir una ilustración mayor o menor que el tamaño real.
 - Seleccione Ajustarse al papel para escalar cada página de modo que se ajuste al área imprimible.
- 10 Elija Mosaico para imprimir un gran documento en hojas independientes o determinadas páginas pequeñas en una gran hoja. Seleccione mosaico Manual o Automática. Si selecciona Mosaico automático, introduzca un valor para la superposición.
- 11 Para asignar opciones de preimpresión predefinidas o elegir un archivo PPD (PostScript Printer Description), haga clic en Avanzadas y realice una de las acciones siguientes:
 - En Configuración de impresión, elija una opción en el menú emergente para asignar opciones de preimpresión para las separaciones de color y otras opciones.
 - Para usar un archivo PPD, seleccione Utilizar PPD.



- 12 Si es necesario, haga clic en OK para cerrar el cuadro de diálogo Configuración de impresión.
- 13 Haga clic en Imprimir.

Utilización de la Presentación preliminar

Una presentación preliminar permite ver y ajustar la forma en que se imprimirá su documento con la configuración actual de impresión en el papel seleccionado. Puede ajustar objetos dentro del área de impresión para controlar dónde se imprimirán en el papel; la imagen guardada no se ve afectada.

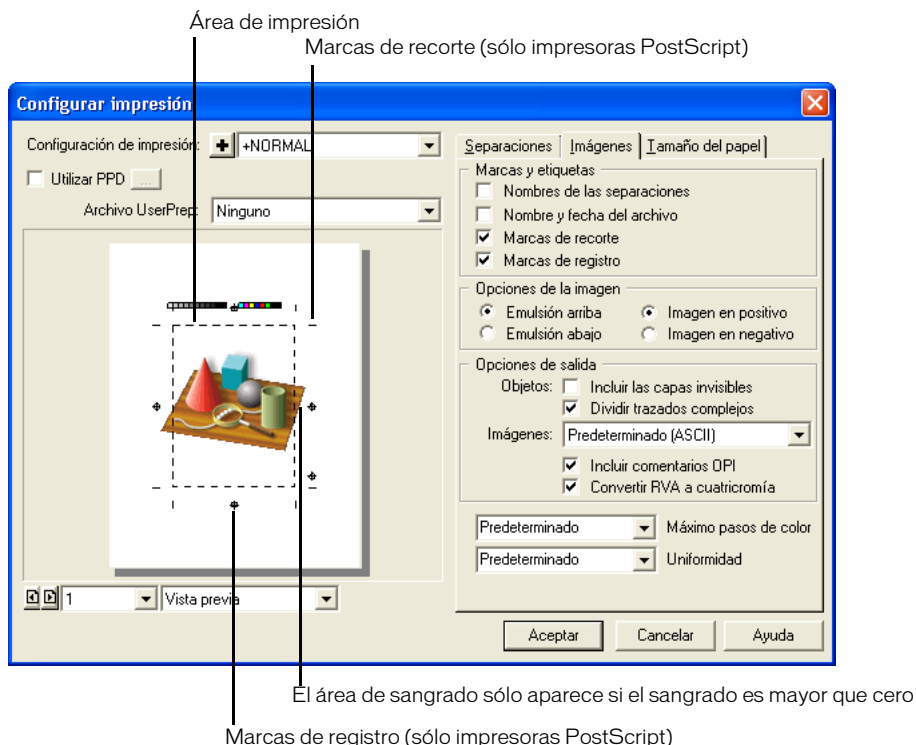
La presentación preliminar utiliza sus elecciones de salida. Por ejemplo, si elige la opción Ajustarse al papel en el menú Escala del cuadro de diálogo Imprimir principal, la presentación preliminar escala la página seleccionada y la presenta en pantalla con su tamaño correcto.

La presentación preliminar muestra un recuadro de límite no imprimible de lo que se imprimirá en el papel seleccionado (denominado área de impresión) como un rectángulo punteado. El tamaño del recuadro de límite varía con el tamaño de papel seleccionado en la impresora, indicado por el contorno de color gris. El área que se imprime se define en el archivo PPD o controlador de impresora seleccionados y está limitada por la página del documento. También puede definir un área de impresión personalizada (consulte “Definición de un área de salida” en la página 382).

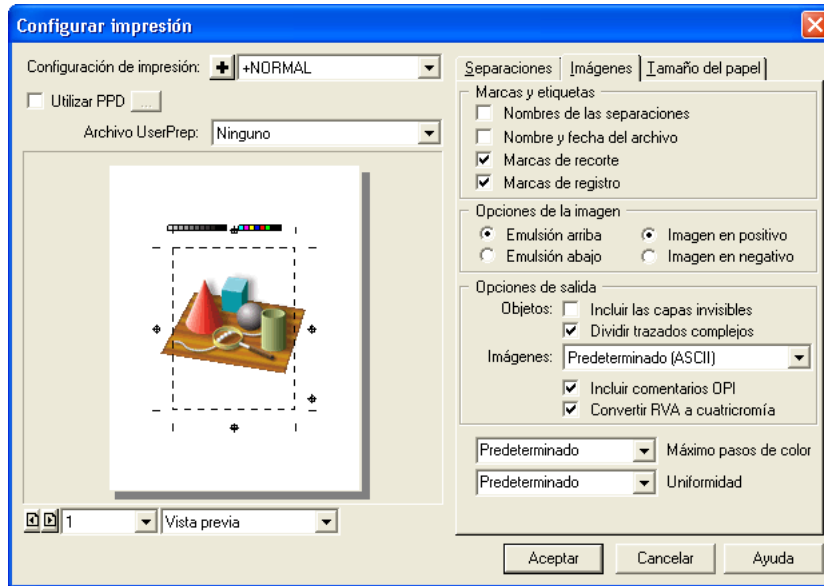
Aparece un área de sangrado si el sangrado es mayor que 0.

Para previsualizar la impresión:

- 1 Seleccione Archivo > Imprimir para ver el cuadro de diálogo Imprimir.
- 2 En Macintosh, elija FreeHand MX en el menú emergente opciones de impresión.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - En Windows: En el caso de impresoras PostScript, haga clic en Avanzadas. En el caso de impresoras no PostScript, haga clic en Muestra.



- En Macintosh: En el caso de impresoras PostScript o no PostScript, haga clic en Muestra.
- 4 Seleccione un modo de previsualización en el menú emergente que se encuentra en la parte inferior de la ventana de previsualización:
- Vista en X** muestra la página con una X y el sangrado. Seleccione esta opción para que el cuadro de diálogo Imprimir se abra más deprisa.
- Esquema** muestra los objetos de la página con la vista Esquema.
- Previsualización** muestra los objetos tal como se imprimirán.



Para volver a ubicar objetos en la presentación preliminar para su impresión:

- 1 Sitúe el puntero en el área de previsualización; el cursor se convierte en una mano.
- 2 Utilice este cursor para colocar los objetos en el papel para su impresión.

Nota: El cambio de ubicación de objetos en el área de previsualización sólo afecta a la salida actual. No afecta a los objetos del archivo del documento.

Para restaurar la ubicación original de los objetos:

- 1 Desplace el puntero hasta el área gris de la previsualización para ver la flecha Restablecer.
- 2 Haga clic en la flecha Restablecer para restablecer la ubicación original.

Definición de un área de salida

Puede utilizar la función Área de salida para definir una única área de impresión y de exportación dentro del espacio de trabajo de un documento. El área de salida puede incorporar áreas seleccionadas de páginas existentes y áreas seleccionadas del área de trabajo. Después de definir el área de salida puede cambiar su tamaño o eliminarla; el panel Objeto permite ver su tamaño. Al guardar un documento, el área de salida se guarda como parte de los atributos del documento.

Puede utilizar la herramienta Área de salida para imprimir varias páginas pequeñas, como tarjetas de visita en una única hoja.

Para definir un área de salida en un documento:



- 1 Con el documento en la ventana del documento, haga clic en el botón Área de salida del panel Herramientas.



El puntero del ratón se convierte en el puntero Área de salida cuando se desplace por el área de trabajo.

- 2 Arrastre en la ventana del documento para definir el área de salida. Para ver y seleccionar varias páginas del documento, reduzca el documento de forma que pueda ver las páginas en pantalla (consulte “Aumento y reducción de la vista” en la página 31).

Suelte el ratón y vuelva a arrastrar para volver a definir el área de salida.

Para cambiar un área de salida:

Coloque el puntero Área de salida en una esquina o selector lateral y arrastre para cambiar el tamaño del área de salida.

Para mover el área de salida en el área de trabajo, realice uno de estos pasos:

- Coloque el puntero Área de salida en un límite del área (no en una esquina ni en un selector lateral). El puntero se convierte en una mano. Arrastre para volver a ubicar el área de salida.
- Utilice las teclas de flecha para desplazar el área de salida en la dirección correcta.

Para eliminar un área de salida definida, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic fuera del área de salida definida.
- Presione la tecla Supr (Windows) o Retroceso (Macintosh).
- Arrastre para definir una nueva área de salida.

Para imprimir un área de salida:

- 1 Seleccione Archivo > Imprimir y seleccione Área.
- 2 Seleccione Límite de la página impresa para imprimir los límites de la página impresa. Cancele la selección de esta opción para imprimir objetos en páginas, pero no los límites de la página.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

El área de salida definida se guarda con el documento.

Acerca de la impresión de fuentes

Para asegurar que el texto de sus páginas aparece y se imprime correctamente, es importante elegir el tipo de fuente correcto, PostScript o TrueType, para la salida y utilizar exclusivamente dicho tipo durante el trabajo de producción.

Normalmente, debe utilizar fuentes PostScript para la salida en impresoras PostScript o para exportar un documento como un archivo EPS y utilizar fuentes TrueType para la salida en impresoras de escritorio o que no sean PostScript. Si trabaja con un proveedor de servicios de preimpresión o un servicio de filmación, pida consejo sobre los formatos de fuente antes de empezar su ilustración con FreeHand.

Puede utilizar un administrador de tipografía para mejorar el aspecto del texto en pantalla y administrar las fuentes. Adobe Type Manager (ATM) acepta todos los efectos de texto disponibles en FreeHand. ATM requiere fuentes PostScript (Tipo 1), pero no requiere que la salida vaya a una impresora PostScript.

Si abre o importa un documento que contiene fuentes no instaladas en su sistema, se le solicitará reemplazar las fuentes de falten.

Acerca de la impresión de fuentes PostScript

Las fuentes PostScript son la mejor elección si el periférico final de salida es una impresora PostScript o una filmadora, o si quiere exportar un documento como un archivo EPS. Todos los efectos y transformaciones de texto están disponibles con las fuentes PostScript.

Las fuentes PostScript tienen tres componentes:

- La fuente de pantalla o de mapa de bits para un tamaño específico (Macintosh)
- La fuente de impresora o contorno
- La métrica de fuente que es la información utilizada para componer la fuente, incluyendo los datos de ajuste y espaciado entre caracteres

En Windows, se dispone de una fuente PostScript si está incluida en la lista del controlador de impresora de la impresora de destino seleccionada, si el nombre de archivo de métrica de fuentes aparece en la sección de la impresora de destino en el archivo Win.ini, o si la fuente se instaló con una utilidad de administración de fuentes como ATM (Windows 98 o NT4) o mediante el Panel de control de Windows.

En Macintosh, un tipo (fuente) PostScript está disponible cuando tanto el tipo de pantalla como el de impresora están correctamente instalados en el sistema. El sistema Macintosh no necesita un archivo de métrica de tipo, porque dicha información está almacenada en el tipo de pantalla. Guarde las fuentes de impresora y pantalla PostScript en la carpeta Tipos, situada dentro de la Carpeta del Sistema. Arrastre un archivo de fuentes a la Carpeta del Sistema para que se almacene automáticamente en la ubicación apropiada. También puede utilizar una utilidad de administración de fuentes como ATM.

Para más información sobre la instalación de fuentes PostScript en FreeHand, consulte las notas técnicas disponibles en www.macromedia.com/es/.

Acerca de la impresión de fuentes TrueType

Las fuentes TrueType son más adecuadas si el periférico final de salida es una impresora de escritorio, especialmente una impresora no PostScript. Estas fuentes retienen su calidad cuando se escalan, pero las transformaciones y efectos de texto no se visualizan ni se imprimen en una impresora PostScript de forma tan eficaz como con una fuente PostScript con ATM.

Las fuentes de mapas de bits, como PCL (Windows), se incluyen frecuentemente en las impresoras no PostScript. Las fuentes PCL suelen proporcionar un conjunto limitado de tamaños no escalables, no pueden transformarse y no admiten efectos especiales de texto.

En Windows, las fuentes TrueType se instalan mediante el Panel de control y suelen residir en la carpeta Windows.

En Macintosh, las fuentes TrueType se encuentran en la carpeta Tipos, situada en la Carpeta del Sistema.

Aplicación de configuración de medios tonos en objetos seleccionados

Si ha incluido objetos con medios tonos en su ilustración, puede utilizar una impresora PostScript para imprimir dichos objetos con una configuración de medios tonos distinta a la utilizada en todo el documento.

Puede omitir la configuración de medios tonos al elegir las opciones de separación del cuadro de diálogo Configuración de impresión.

Para aplicar una configuración de medios tonos a los objetos seleccionados:

- 1 Seleccione uno o varios objetos del documento.
- 2 Seleccione Ventana > Medios tonos.
- 3 En Trama, seleccione una forma para el punto del medio tono. Seleccione Predeterminada para utilizar la forma especificada en la ficha Separaciones del cuadro de diálogo Configuración de impresión.
- 4 Introduzca un ángulo de trama en grados o arrastre la rueda para especificar el Ángulo.
- 5 Introduzca una frecuencia de trama o arrastre el deslizador para especificar la Frecuencia.



Acerca de la elección de un dispositivo de salida

Si trabaja con un presupuesto limitado o desea obtener impresiones de prueba en blanco y negro o en color de su ilustración, utilice una impresora de escritorio. Para estas tareas, puede utilizar, a menudo, un dispositivo de salida disponible en su lugar de trabajo.

Si necesita una reproducción en color de alta calidad o precisión, utilice un dispositivo de salida PostScript de alta resolución, disponible por medio de un proveedor de servicios de filmación, una imprenta comercial u otro proveedor de servicios. Acuerde con el proveedor las opciones de preimpresión y archivos necesarios para obtener la salida correcta. Además, recuerde que si utiliza un proveedor de servicios externo puede requerir un tiempo adicional en la agenda de producción.

Puede crear una salida de su documento en un documento como un archivo PostScript que contenga todas las opciones de impresión que haya aplicado. En algunos casos, un proveedor de servicios utilizará el archivo PostScript (en lugar del archivo de FreeHand) para crear el documento impreso.

Un proveedor de servicios puede ofrecer muchas salidas para su documento. Por ejemplo, una filmadora imprime a alta resolución, ilustraciones para cámara o separaciones de color en papel o película. Un dispositivo de sublimación de tinta o dispositivo de pruebas de alta resolución (como el sistema Matchprint de 3M) imprime pruebas en color de alta resolución. Una cámara puede crear diapositivas de 35 mm de sus ilustraciones.

Pautas para una impresión más rápida

Para lograr una rápida impresión y el menor tamaño de archivo, utilice técnicas eficaces de dibujo. Las técnicas que reducen el tiempo de impresión pueden conseguir también que los archivos se actualicen antes en pantalla y facilitar la edición.

Especifique un tamaño de papel que no sea más grande que la ilustración real para reducir las necesidades de memoria para procesar objetos.

Puede acelerar la impresión y reducir el tamaño de archivo siguiendo estas pautas cuando cree sus ilustraciones:

- Evite la complejidad innecesaria. Elimine cualquier objeto que no esté visible en el modo Previsualización. Durante la impresión, FreeHand procesa todos los objetos dibujados en capas de impresión de primer plano, aunque estén ocultos tras otros objetos. También puede utilizar los Xtras Borrar para eliminar bloques de texto vacíos y colores con nombres que no se utilicen.
- Cuando sea posible, utilice trazados rectos en lugar de curvas para reducir el tiempo de impresión y las necesidades de memoria. En el caso de las curvas, utilice la menor cantidad posible de puntos y asigne la forma de las curvas utilizando los controles de punto en lugar de añadir más puntos.
- Utilice un valor alto de uniformidad.
- Reduzca el número de subtrazados en un trazado compuesto.
- Aplique efectos especiales de forma conservadora, por ejemplo, no utilice una gran cantidad de rellenos radiales con muchos colores. Utilice un relleno básico cuando sea posible. Utilice con moderación los rellenos especiales, como las lentes y los rellenos degradados; no utilice tampoco muchos efectos especiales de texto.
- Limpie los trazados creados con la herramienta Trazar o la herramienta Lápiz eligiendo Modificar > Alterar trazado > Simplificar o Xtras > Simplificar.
- Simplifique los trazados de recorte y su contenido.
- Utilice las opciones del panel Medios tonos con moderación.
- Modifique y recorte los gráficos importados en su aplicación original.

Realice las acciones siguientes para reducir el tiempo de impresión para gráficos importados:

- Imágenes de mapas de bits: escale, recorte o gire los archivos EPS, TIFF y otras imágenes de mapa de bits en una aplicación de edición de imágenes antes de insertarlos.
- Gráficos vectoriales: Seleccione gráficos PICT o CGM importados y seleccione Modificar > Alterar trazado > Simplificar o elija Xtras > Simplificar.
- En Macintosh, imprima las imágenes en el formato de datos binarios para crear un archivo más pequeño que la codificación ASCII y reducir el tiempo de impresión. (Seleccione Binario en el menú emergente Imágenes del cuadro de diálogo Opciones de salida).

Nota: Las redes Windows no admiten los datos binarios de imagen.

Para imprimir texto más rápidamente, siga estas pautas:

- Utilice con moderación el texto unido a trazados.
- Limite el número de tipos de letra en un documento.
- Utilice con moderación el efecto Zoom (se imprime más lentamente que los otros efectos).

- No seleccione la opción Tipos cargables ilimitados en el cuadro de diálogo Configurar impresión (Macintosh) para evitar que FreeHand envíe una fuente a la impresora cada vez que aparezca en un documento.

Para reducir el uso de la memoria y acelerar la impresión, FreeHand descarga a una impresora PostScript sólo las fuentes necesarias para imprimir las páginas especificadas y no descarga las fuentes que sólo aparecen en el área de trabajo.

ÍNDICE ALFABÉTICO

A

- Abrir (botón) 23, 56
- Abrir en aplicación externa (opción) 347
- Acción (herramienta) 334
- acciones de Flash
 - asignación a un objeto: 333, 334
 - asignación de parámetros 333
- acoplamiento
 - barras de herramientas 22, 40
 - paneles 18
- Activar página al cambiar de vista (opción) 44
- Activar página al utilizar herramientas (opción) 44
- Activar suavizado (opción) 28
- Activos (grupo de paneles) 15
- adición
 - capas 289
 - colores al panel Muestras 152
 - colores de bibliotecas 156
- Adicional (+) (opción) 251
- administración del color
 - administración de tintas planas con los CMS KDS o Apple ColorSync 368
 - Apple ColorSync 367
 - calibración de monitores 365
 - configuración de intento de representación 371
 - configuración de perfiles de dispositivo RVA 371
 - definición de un perfil de monitor con los CMS KDS o Apple ColorSync 368
 - International Color Consortium (ICC) 365
 - Kodak Digital Science 367
 - perfil de impresora de composición 369
 - perfil de impresora por separación 368
 - perfil predeterminado de imagen RVA 369
 - perfiles de dispositivo 364
 - tablas de color 372
- Adobe Illustrator (formato), exportación 351
- Adobe Type Manager (ATM)
 - y FreeHand 384
 - sustitución de fuentes 64
- Advertencias de salida HTML (cuadro de diálogo) 330
- Agrupar (comando) 118
- Ajustar a cuadrícula (comando) 53
- Ajustar a guías (comando) 55
- Ajustar a objetos (comando) 112
- Ajustar a punto (comando) 111
- ajuste a la cuadrícula
 - activación y desactivación 53
 - al cambiar de tamaño de página 45
 - objetos 226
- ajuste entre caracteres 251
- ajuste entre caracteres de texto 253
- ajuste entre un rango de caracteres 253
- Al arrastrar un estilo de texto se cambia (opción) 274
- Al hacer clic en el nombre de capa se mueven los objetos seleccionados (opción) 290
- Al hacer doble clic se activan los selectores de transformación (opción) 140
- Al salir, revisar documentos sin guardar (opción) 57
- Alcance de selección (opción) 107
- alineación
 - objetos 113
 - texto 251
 - texto en un trazado 277
- Alinear (botón) 23
- Alinear (panel) 15, 23, 113
- Alinear con la página (opción) 113
- Alinear y Transformar (grupo de paneles) 15
- almacenamiento de archivos 341
 - en formato EPS 341
 - indicador de documento sin guardar 341
 - previsualización en miniatura 348
- almacenamiento de documentos como plantillas 58
- Alterar valores predeterminados al modificar el objeto (opción) 144
- Ampliar trazo (comando) 132
- Ampliar trazo (Xtra) 132

- Añadir página (botón) 43
- Añadir palabras al diccionario (opción) 242
- Añadir puntos (comando) 214
- Ancho desigual (opción) 265
- ángulo de restricción 75
- animación, creación 331
- Animar (Xtra) 331
- anulación de estilos 303
- Anular los trazados originales con nuevas operaciones de trazado (opción) 124
- apertura
 - documentos 56
 - PDF (archivos) 313
 - trazados 84
 - ventana del mismo tamaño y ubicación 28
- Aplicar automáticamente a la selección (opción) 300
- aprendizaje de FreeHand
 - lecciones y tutorial 9
 - recursos 9
- archivos
 - almacenamiento 341
 - cierre 57
 - conversión en plantillas (Macintosh) 59
 - exportación. *Véase* exportación de archivos
 - formatos de exportación para 342
 - indicador de documento sin guardar 15
 - restitución de la última versión guardada 143
 - tipos de importación 308
- archivos BMP, exportación 355
- archivos Fireworks, importación 310
- archivos Photoshop EPS, exportación 352
- Arco (herramienta) 77
- Área (opción) 347, 348
- área de exportación 348
- área de impresión 382
 - cambio de tamaño 383
 - desplazamiento 383
 - eliminación 383
 - predeterminada 381
- Área de salida (herramienta) 348
- área de trabajo 15
 - desplazamiento de páginas 42
 - desplazamiento por su vista 43
 - visualización en el panel Documento 41
- Arrastrar una guía desplaza la ventana (opción) 56
- Ascendente (opción) 277
- asignación de un método abreviado de teclado
 - personalizado 36
- Asistente HTML (Macintosh) 329
- Asistente HTML (Windows) 329
- Atenuar (opción) 356
- ATM. *Véase* Adobe Type Manager
- atributos
 - cambio de predeterminados 143
 - efecto 20, 106
 - imagen de mapa de bits 316
 - relleno 20, 106
 - selección de objetos 122
 - texto 20, 106
 - trazo 20, 106
- atributos de efecto 20, 106
- atributos de texto 106
- Atributos del relleno 20, 106
- Atributos del trazo 20, 106
- Aumentar y reducir (comando) 31
- aumento de la vista de página 31
- aumento de vista de página 31
- Autoelim. de superposiciones (opción) 80, 81
- Avisar antes de iniciar y editar (opción) 321

B

- barras de herramientas 21
 - acoplamiento 22, 40
 - Controlador 339
 - desacoplamiento 22
 - desplazamiento al área de trabajo 40
 - duplicación de botones 40
 - eliminación de botones 39
 - Envoltura 22
 - Estado 22, 25
 - Herramientas (panel) 21
 - Herramientas Xtra 22, 28
 - Información 22
 - mostrar y ocultar 22
 - Operaciones Xtra 22, 28
 - personalización 38, 40
 - Principal 21, 23
 - Texto 22, 247
- Basada en página maestra (opción) 50
- Biblioteca (botón) 23
- Biblioteca (panel) 295, 297
 - aplicación de páginas maestras 50
 - creación de nuevas páginas maestras 49
 - duplicación de páginas 50
 - duplicación de símbolos 296
 - edición de páginas maestras 50
 - edición de símbolos 297
 - eliminación de símbolos 296
 - exportación de páginas maestras 51
 - exportación de símbolos 298
 - importación de páginas maestras 50

- mostrar u ocultar páginas maestras 50
- páginas maestras 48
- previsualización de símbolos 296
- visualización 295
- Bisel (efecto) 198
- Bloquear (botón) 23
- Bloquear (comando) 109
- bloqueo y desbloqueo
 - capas 293
 - guías 55
- bloques de texto
 - aplicación de efectos 276
 - cambio del tamaño fijo 233
 - conversión en expansión automática o tamaño fijo 234
 - cuadros de vínculo 232
 - definición del punto de inserción 232
 - desplazamiento 233
 - eliminación 233
 - eliminación de bloques vacíos 233
 - eliminación de transformaciones 233
 - expansión automática, creación 231
 - mostrar y ocultar bordes, trazos y rellenos 267
 - operaciones 232
 - romper vínculos 238
 - selectores 232
 - tamaño fijo, creación 231
 - texto desbordado 232
 - vinculación 237
- bloques de texto de tamaño fijo
 - conversión en expansión automática 234
 - creación 231
 - texto desbordado 232
- borrado de trazados 92
- Borrador (herramienta) 92
- Borrar (Xtra) 386
- Borrar bloques de texto vacíos (Xtra) 233
- Borrar nombres de colores sin usar (Xtra) 159
- botón derecho del ratón
 - aumento y reducción de una área del documento 34
 - menús contextuales 33
- brillo 149
- Buscar (en cuadro de diálogo) 62
- Buscar errores en el uso de las mayúsculas (opción) 242
- Buscar palabras duplicadas (opción) 242
- Buscar y reemplazar (comando) 92, 121, 122, 123
- Buscar y reemplazar (panel) 15, 121, 256
- Buscar y reemplazar y Seleccionar (grupo de paneles) 15
- búsqueda
 - atributos de tipografía 256
 - de objetos 122
 - de texto 245
 - efectos de texto 283
 - objetos vinculados a direcciones URL 327
 - vínculos perdidos 62
- Búsqueda de vínculos perdidos (opción, Macintosh).
 - 57, 61, 63
- búsqueda y sustitución
 - atributos de tipografía 256, 257
 - fuentes 257
 - gráficos 123
 - objetos 122
 - texto 245
- C**
- Caja de colores dividida en la paleta de colores (opción) 148
- calcular texto 271
- Cálculo de texto % (opción) 271
- calibración de monitores 365
- Calidad de imagen (opción) 358
- Cambiar el nombre de los colores automáticamente
 - (opción) 154
- cambio de nombre
 - capas 289
 - colores 154
 - cuadrículas de perspectiva 229
 - estilos 302
- cambio de tamaño
 - bloques de texto 233
 - imágenes de mapa de bits 318
 - objetos 141
 - páginas 45
- cambio entre documentos 56
- cambios globales 121
- canales alfa 353
- canales, alfa 353
- capas
 - adición 289
 - en animación 331
 - bloqueo y desbloqueo 293
 - cambio de nombre 289
 - color de resaltado 294
 - combinación 292
 - conservación en el formato PSD de Photoshop 358
 - copia de información entre documentos 291
 - desplazamiento adelante o atrás 291
 - desplazamiento de objetos a otra capa 290
 - duplicación 289
 - Fondo 287
 - Guía 287
 - impedir que se desplacen objetos seleccionados automáticamente a otra capa 290

- impresión de ocultas 292
- liberación 331
- mostrar y ocultar 292
- no imprimible 288
- ocultación de objetos 292
- ocultas, exportación al formato Photoshop (PSD) 359
- organizar 288
- Primer plano 287
- selección de objetos en una sola capa de un documento de varias capas 289
- selección y activación 289
- utilización 287
- visualización en el modo Esquema o Previsualización 293
- Capas (botón) 23
- Capas (panel) 15, 16, 288
 - adición de una capa 289
 - bloqueo y desbloqueo de capas 293
 - cambio de nombre de una capa 289
 - Combinar capas seleccionadas (comando) 292
 - mostrar y ocultar capas 292
 - mostrar y ocultar la capa Guías 293
 - Quitar (comando) 292
 - visualización 288
- Caracteres especiales (menú) 240
- CGM, importación 315
- cierre de un archivo y salida de FreeHand 57
- cierre de un trazado 84
- citas entre columnas 279
- Clonar (comando) 116
- CMAN (modo de color) 147
- CMS Apple ColorSync 367
- CMS ColorSync 367
- CMS Kodak Digital Science 367
 - configuración de opciones 367
 - verificación de la instalación 369
- codificación de fuentes, para HTML 331
- Color de índice (opción) 357
- Color de las guías (cuadro) 293
- color de resaltado, capas 294
- color para escalas de grises en archivos JPEG 315
- colores
 - adición al panel Muestras 152
 - adición desde bibliotecas 157
 - añadir sin nombre 154
 - aplicación a objetos 145, 146
 - aplicación al texto y a bloques de texto 266–268
 - asignación de nombres 152, 153
 - bibliotecas 156
 - brillo 149
 - cambio de nombre 154
 - Control de color (Xtra) 160
 - conversión de cuatricromáticos y tintas planas 156
 - conversión durante la exportación 349
 - conversión entre distintos espacios de colores 371
 - creación de CMAN 149
 - creación de MBS 149
 - creación de RVA 149
 - creación de un matiz 150
 - cuatricromáticos 155
 - duplicación 153
 - eliminación 158
 - exportación de una biblioteca personalizada 161
 - importación 152, 157
 - importación de una tabla de índice de colores de Photoshop 157
 - lista de colores 151
 - matices 149
 - Nombrar todos los colores (Xtra) 154
 - predeterminada 152
 - saturación 150
 - simulación en pantalla con la opción Tablas de color 373
 - simulación en pantalla con los CMS KDS o Apple ColorSync 368
 - sistema 147
 - sustitución en la lista de colores 161
 - tinta plana 155, 368, 373
 - visualización de componentes 148
- colores del sistema 147
- colores RVA
 - conversión al exportar 349
 - definición 147
- columnas 268
 - adición de filetes 269
 - aplicación de trazos a filetes 269
 - calcular texto 271
 - creación en bloques de texto 268
 - definición del interlineado de la primera línea 271
 - equilibrio de texto 271
 - flujo de texto 269
 - modificación del interlineado 271
 - salto automático 269, 271
- comandos de AppleScript en FreeHand (Macintosh) 65
- combinación de capas 292
- comillas especiales
 - anulación 245
 - definición 243
- comillas. *Véase* comillas especiales
- Compatibilidad con Adobe Acrobat, en la exportación a PDF 361
- Comportamiento de estilo (comando) 300

- compresión
 - con pérdida 358
 - de imágenes 328
 - LZW 356
 - sin pérdida de calidad 356
- compresión con pérdida de calidad 358
- Compresión de imagen (opción) 338
- Compresión de imagen en color (opción) 360
- Compresión de imagen en escala de grises (opción) 360
- Compresión de trazado (opción) 338
- compresión LZW 356
- compresión sin pérdida de calidad 356
- Comprimir texto y gráficos (opción) 361
- comprobación de la ortografía 240
- Configuración de HTML (menú) 329
- Configuración HTML (cuadro de diálogo) 330
- Construcción (opción), en animación 332
- Contenido (propiedad) 119
- continuación de un trazado 83
- control de las previsualizaciones de fuentes 249
- control de los saltos de línea 254
- Control del menú Opciones 19
- Controlador 339
- conversión de archivos de versiones anteriores de FreeHand 57
- conversión de archivos FreeHand en plantillas (Macintosh) 59
- Convertir archivos EPS editables al importar (opción) 60, 61
- Convertir borde de selección (opción) 324
- Convertir colores a (opción) 115, 349
 - en archivos EPS (Windows) 351
 - en formato PDF 360
- Convertir en imagen (comando) 325
- Convertir en página maestra (comando) 49
- Convertir en trazados (comando) 215, 284
- Convertir patrones PICT en grises (opción) 314
- Convertir rellenos blancos en negros (opción) 312
- Convertir trazos blancos en negros (opción) 312
- copia
 - atributos de tipografía 268
 - información de estilo 304
 - puntas caligráficas 171
- Copia el trazado mediante Alt-arrastrar (opción de Windows) 30, 115
- Copia el trazado mediante Opción-arrastrar (opción de Macintosh) 30, 115
- Copia especial (comando) 115, 116, 117
- Copiar atributos (comando) 268, 300
- copiar y pegar 115, 116
- Clonar (comando) 116
- Duplicar (comando) 116
- formatos de copia 114
- formatos de pegado 115
- objetos en y desde otras aplicaciones 117
- opciones de color 115
- Pegar delante (comando) 121
- Pegar detrás (comando) 121
- CorelDRAW, importación 315
- Corregir dirección (comando) 126
- correo electrónico, envío con el documento FreeHand 64
- creación
 - animación 331
 - bloques de texto 231
 - capas 289
 - cuadrícula de perspectiva 229
 - documentos 56
 - documentos nuevos 56
 - fusiones 212
 - gráficos 93
 - instancias 297
 - nuevas plantillas predeterminadas 59
 - nuevos estilos 301
 - pinceladas 168
 - plantillas 58
 - puntas caligráficas 171
 - símbolos 296
 - tamaños de página personalizados 46
 - trazados de recorte 130
- Crear estilos de texto basados en (opción) 275
- cuadrícula de perspectiva
 - ajuste de objeto 226
 - atributos 230
 - creación 229
 - edición de texto 228
 - eliminación de los objetos 228
 - modificación 228, 230
 - modificación de objetos 226
- Cuadrícula relativa (opción) 53
- cuadrículas
 - activación y desactivación del ajuste 53
 - cambio del color 53
 - configuración de opciones 53
 - mostrar y ocultar 53
 - Véase también* gráficos 53
- cuadro de texto Subcadena, en el panel Navegación 327
- cuadro de texto Vínculo, en el panel Navegación 327
- cuadro de vínculo, en bloques de texto 232
- Cuchilla (herramienta) 91
- Curva Bezier (herramienta) 82

Curvar (efecto) 192
Curvar (herramienta) 216

D

DCS EPS (archivos) 312
Definir resolución de imagen en pantalla (opción)
 (Macintosh) 317
desacoplamiento
 barras de herramientas 22
 paneles 19
Desagrupar (comando) 118
desagrupar objetos 118
Desbloquear (botón) 23
Desbloquear (comando) 109
desbloqueo. *Véase* bloqueo y desbloqueo
Descendente (opción) 277
Deshacer (comando) 143
Desigual (efecto) 195
desinstalación de FreeHand 8
Desperfilar máscara (efecto) 201
desplazamiento
 bloques de texto 233
 páginas en el panel Documento 45
desplazamiento de la línea base 251, 253
desplazamiento de objetos 196
 adelante o atrás 121
 ajuste con objetos o puntos 111
 manualmente en el espacio de trabajo 110
 con el panel Objeto 111
 previsualización al arrastrar 30
 con el panel Transformar 110
diagramas de flujo 99
diagramas organizativos 99
dibujo
 arcos 78
 elipses 72
 espirales 77
 estrellas 76
 líneas 72
 polígonos 76
 rectángulos 72
 rectángulos, elipses o líneas desde su centro 72
 restricción de formas 74
 reubicación 75
Diccionario de idioma (opción) 242
Diccionario personal (opción) 242
diccionarios 240, 242
Difuminar (herramienta) 218, 219
Dirección inversa (opción), en animación 332
dirección, trazados 70, 126
Disponer (comando) 120

dispositivos de salida
 elección 385
 exportación de archivos 344
Distancia de ajuste (opción) 54, 112
Distancia de las teclas de dirección (opción) 110
Distancia del cursor (comando) 110
distorsión de objetos 215, 221
distribución de objetos 113
Dividir (comando) 127, 213
división de trazados 91
Documento (panel) 15, 21, 41
 activación de páginas 44
 adición de páginas 43
 aplicación de páginas maestras 49
 aumento y reducción de vistas de página 42
 configuración de opciones de página 42
 conversión de páginas en páginas maestras 49
 creación de páginas maestras 49
 creación de páginas secundarias 50
 desplazamiento de páginas 45
 Duplicar (comando) 44
 edición de páginas maestras 50
 iconos de miniatura 21, 41
 liberación de páginas secundarias 50
 Quitar (comando) 45
 selección de una página 43
 tamaños de página personalizados 46
 visualización 41
Documento Léame 8
documentos
 almacenamiento como plantillas 58
 copia de información de capas 291
 creación y apertura 56
 elección de dispositivos de salida 385
 preferencias para 57
 presentación preliminar de la impresión 381
 Reunir para impresión (comando) 61
documentos de varias capas, selección de objetos en una
 sola capa 289
documentos nuevos, creación 56
Dúo (efecto) 193
duplicación
 capas 289
 duplicación repetida 142
 estilos 302
 páginas 44
 símbolos 296
duplicación repetida 142
Duplicar (comando)
 duplicación repetida 142

estilos 302
de objetos 116
páginas secundarias 50
símbolos 296

E

edición

gráficos 94
guías 55
imágenes de mapa de bits 318
imágenes en editores externos 321
objetos bloqueados 110
páginas maestras 50
pinceladas 170
plantillas 58
rampa de escala de grises 317
rellenos de patrón 186
símbolos 297
texto 239–245
trazados 84
trazados de recorte 131
vínculos URL en objetos 327

edición en Fireworks 318

Editar estilo (cuadro de diálogo) 300
Editar los objetos bloqueados (opción) 110
Editar origen en Fireworks (comando) 318
Editar pincel (cuadro de diálogo) 168
Editor de flechas 167
Editor de scripts (Macintosh) 65
Editor de texto 239

editores externos

configuración de opciones 321
edición de imágenes 321
ejecución al exportar archivos 347

Efecto (propiedad) 20, 106

efecto 3D 203

efectos 191

aplicación al texto 276, 282
automáticos 191, 197
bisel 198
Curvar 192
de mapa de bits 197
Desenfocar 199
desigual 195
Desperfilar máscara 201
Dúo 193
Esbozo 195
expandir trazado 194
fundido 202
Iluminar 200
máscara de degradado 202
perfilado 283

Perfilar 201
ráster 197
relieve 198
Resaltado 283
Sombra 200, 283
Subrayado 283
Tachado 283
Transformar 196
transparencia 202
3D 203
vectores 192
Zoom 283

efectos automáticos 191, 197

efectos de desenfoque 199

efectos de mapa de bits 197

efectos de texto 276, 282

animación de letras 331
búsqueda 283
configuración de opciones 282
mostrar y ocultar 284
perfilado 283
Resaltado 283
Sombreado 283
Subrayado 283
Tachado 283
Zoom 283

efectos de vector 192

efectos especiales 191, 192

efectos ráster 197

ejecución y edición en Fireworks 318

El monitor emula a (opción)

con los CMS KDS o Apple ColorSync 368
con tablas de color 373

eliminación

bloques de texto 233
bloques de texto vacíos 233
botones de barras de herramientas 39
capas 292
colores 158
estilos 302
guías 55
páginas 45
pinceladas 170
selecciones 108
símbolos 296
transformaciones de bloques de texto 233

Eliminar ajuste de texto (botón) 280

Elipse (herramienta) 72

Entrelazado (opción) 356

Enviar al fondo (comando) 121

Envoltura (barra de herramientas) 22, 221

envoltura de objetos 221

- envolturas 221
 - aplicación 221
 - conversión en trazados 222
 - eliminación de los objetos 222
 - Envoltura (barra de herramientas) 22, 221
 - preestablecido 222
 - utilización de trazados 221
- EPS (archivos)
 - conversión de colores al exportar (Windows) 351
 - Editable 341
 - exportación 351, 352
 - importación 312
- EPS editable (archivos) 341
- Esbozo (efecto) 195
- esbozo (efecto) 195
- escala
 - documentos impresos 376, 378, 380
 - objetos 136, 196
 - texto horizontal 254
- Escala (herramienta) 134, 136
- escala de grises
 - aplicación de color 315
 - conversión 160
- espaciado
 - carácter 251, 254
 - de palabras 254
 - de párrafos 262–264
 - eme y ene 240
 - espacios indivisibles 240
 - de líneas 251
 - por arriba y por debajo de párrafos 264
- espaciado entre caracteres 254
- espaciado entre palabras 254
- espacio entre caracteres 251
 - Véase también* texto 251
- espacio fino (carácter) 240
- espacio indivisible (carácter) 240
- espacio interlineal 251
- espacio m (carácter) 240
- espacio n (carácter) 240
- espacios de color
 - CMAN 147
 - conversión de uno a otro 155
 - definición 364
 - MBS 147
 - RVA 147
- Espiral (herramienta) 77
- Estado (barra de herramientas) 22, 25
 - definición de opciones de modo de dibujo 29
 - reducción o aumento de vista de página 31
 - selección de páginas 43
- Estela (opción), en animación 332
- estilos
 - anulación 303
 - aplicación 299
 - Aplicar automáticamente a la selección 300
 - basados en una selección de estilo 272, 301
 - basados en una selección de texto 272
 - basar en los atributos predeterminados 301
 - basar en una selección de objeto 301
 - cambio de nombre 274, 302
 - copia en otro documento 304
 - copia y pegado de atributos 300
 - creación de nuevo 272, 301
 - definición 298
 - definición de los atributos que se verán afectados por un estilo 273, 300
 - duplicación 302
 - eliminación 302
 - eliminación de anulación 303
 - exportación 305
 - importación 305
 - modificación 272, 273, 302
 - mostrar y ocultar nombres 299
 - nueva definición 303, 304
 - principal 304
 - secundario 304
 - texto 272, 273, 274
 - utilización 287
- Estilos (panel) 15, 272, 299
 - aplicación de estilos 299
 - basar un estilo en otro 304
 - cambio de la visualización de estilos 299
 - cambio de nombre de estilos 302
 - creación de nuevos estilos 301
 - definición de los atributos que se verán afectados por un estilo 300
 - duplicación de estilos 302
 - Exportar (comando) 305
 - Importar (comando) 305
 - modificación de estilos 302
 - mostrar y ocultar 272
 - mostrar y ocultar nombres de estilos 299
 - visualización 299
- estilos de gráficos
 - aplicación 299
 - creación 301
 - definición 298
 - modificación 302
 - preferencias 300

- estilos de texto
 - anulación 275
 - aplicación 274
 - basados en otro estilo 272
 - basados en una selección de texto 272
 - copiar y pegar 274
 - creación 272
 - definición 272, 298
 - definición del comportamiento al arrastrar 274
 - definición del estilo de los párrafos subsiguientes 274
 - eliminación de anulación 275
 - en el panel Estilos 272
 - modificación 272, 273
 - nueva definición 275
 - en el panel Objeto 272
 - preferencias para 274, 275
 - preservar atributos 273
 - estrellas 75
 - Expandir trazado (efecto) 194
 - expansión automática de bloques de texto
 - conversión en tamaño fijo 234
 - creación 231
 - vinculación 237
 - exportación
 - definición del área de salida 348
 - estilos 305
 - objetos seleccionados 347
 - páginas maestras 51
 - películas Flash (SWF) 336
 - símbolos 298
 - texto con gráficos en línea 361
 - exportación de archivos 341, 346
 - Adobe Illustrator (formato) 351
 - BMP (formato) 355
 - canales alfa 353
 - conversión de colores 349
 - definición de profundidad de color 354
 - definición de transparencia 355
 - dispositivos de salida 344
 - ejecución de un editor externo 347
 - elección de un formato 344
 - EPS (formato) 351
 - formato EPS editable 341
 - formato vectorial 350, 351
 - formatos para 342, 343
 - formatos web para 345
 - FreeHand (formato) 351
 - GIF (formato) 356
 - HTML (documentos) 329
 - JPEG (formato) 357
 - nueva exportación 348
 - PDF (formato) 359
 - Photoshop EPS (formato) 352
 - Photoshop PSD (formato) 358
 - PNG (formato) 359
 - previsualización en miniatura 348
 - SWF (formato) 336, 339
 - Targa (formato) 359
 - TIFF (formato) 359
 - tramado de colores en archivos GIF 356
 - Exportar (comando) 51
 - Exportar a PDF (cuadro de diálogo) 360
 - Exportar de nuevo (comando) 348
 - Exportar notas (opción) 361
 - Exportar símbolos (cuadro de diálogo) 51
 - Exportar URLs (opción) 361
 - Extensis Portfolio (Macintosh) 349
 - extracción
 - gráficos incluidos 62
 - imágenes de mapa de bits 316
 - extrusión
 - edición de la superficie 207
 - edición del perfil 208
 - Extrusión (herramienta) 204
 - extrusión de objetos 203
- ## F
- Fichas de paneles con (opción) 17
 - Fijo (=) (opción) 251
 - filas 268
 - adición de filetes 269
 - aplicación de trazos a filetes 269
 - creación en bloques de texto 268
 - filetes
 - adición entre columnas 269
 - aplicación de trazos 269
 - fin de columna (carácter) 240, 269, 271
 - fin de línea (carácter) 240
 - Fireworks
 - edición de imágenes de mapa de bits 318
 - optimización de mapas de bits 319
 - flechas, creación 167
 - Fluir alrededor de la selección (comando) 279
 - Fluir alrededor de la selección (cuadro de diálogo) 280
 - Fluir dentro del trazado (comando) 278
 - Flujo (opción) 269
 - flujo de texto en un trazado 278
 - Fondo (capa) 287
 - Forma libre (herramienta) 88
 - Formato ASCII (opción) 361
 - Formato de texto editable (opción) 361

formatos de archivos para web, definición 345
Formatos de copia al Portapapeles (opción) 114
Formatos de pegado del Portapapeles (opción) 115
Fractalizar (comando) 223
FreeHand (formato), exportación 351
fuentes

 Adobe Type Manager (ATM) y 384
 búsqueda 256
 búsqueda y sustitución 256, 257
 elección 248
 impresión 383
 PostScript 384
 previsualización 249
 reemplazo de no instaladas 63
 sustitución 63
 TrueType 384
fuentes PostScript, impresión con 384
fuentes TrueType, impresión con 384
Full Screen (acción) 333
funciones matemáticas, en cuadros de texto numéricos 48
Fundido (efecto) 202
Fusión (herramienta) 211
fusiones 210
 animación 331
 creación 212
 eliminación de los trazados 213
 entre grupos 213
 entre trazados compuestos 213
 modificación 212
 unión a un trazado 213

G

Get URL (acción) 333
GIF (archivos) 328
 Color de índice (opción) 357
 compresión 328
 definición profundidad de color 357
 entrelazado 356
 exportación 356
 importación 311
 opciones de paleta 357
 Paleta optimizada (opción) 357
 paleta WebSnap 357
 tramado 356
 transparencia 357
Girar (herramienta) 134, 135
Girar alrededor del trazado (orientación) 277
Go To and Play (acción) 333
Go To and Stop (acción) 333
Gota (opción), en animación 332
Gráfico (herramienta) 93

gráficos
 actualización de vínculos tras abrir un documento 62
 adición de líneas de cuadrícula 97
 cambio del aspecto 95
 creación y edición 93
 desagrupar 93
 diagramas de flujo 99
 en línea. *Véase* en línea
 importación 307
 inclusión 60
 opciones para 96
 y pictogramas 98
 tipos 95
 vectores. *Véase* gráficos vectoriales
 vinculación 60
 visualización de valores en ejes 97
Gráficos (botón) 23
gráficos en línea 280
 exportación con texto 361
 inserción o eliminación 281
 posición 281
Gráficos vectoriales
 definición 13
gráficos vectoriales 67
 con HTML 331
 conversión en imágenes de mapa de bits 325
 exportación 350, 351
Grosor de línea predeterminado (opción) 165
grupos
 animación 331
 de objetos 118
 fusión 213
 de paneles 19
 de símbolos 297
 subselección 118
 subselección de grupos anidados 120
grupos de paneles
 Activos 15
 Alinear y Transformar 15
 Buscar y reemplazar y Seleccionar 15
 cambio de nombre 20
 Mezclador y Matices 15
 Propiedades 15, 20
Guardar (botón) 23
Guardar (comando) 341
Guardar como (comando) 342
guías 54
 activación y desactivación del ajuste 55
 ajuste preciso 54
 añadir al arrastrar 54

- bloqueo y desbloqueo 55
- cambio del color 53
- conversión de trazados en guías 294
- conversión de trazados guía en trazados 294
- edición, liberación y eliminación 55
- eliminación 54
- mostrar y ocultar 54
- Guías (capa)
 - definición 287
 - utilización 293, 294
- Guión de división (carácter) 240
- guión m (carácter) 240
- guión n (carácter) 240
- guiones 240

H

- Hacia atrás (comando) 121
- Hacia delante (comando) 121
- Rotación 3D (herramienta) 225
- herramientas

- Acción 334
- Ajustar a objetos 112
- Ajustar a punto 111
- Arco 77
- Borrador 92
- Cuchilla 91
- Curva Bezier 82
- Curvar 216
- Difuminar 218, 219
- Elipse 72
- Escala 134, 136
- Espiral 77
- Extrusión 204
- Forma libre 88
- Fusión 211
- Girar 134, 135
- Gráfico 93
- Inclinar 134, 138
- Lápiz 79
- Lazo 108
- Lente Ojo de pez 215
- Línea 72
- menú emergente de herramienta 24
- Página 43
- Perspectiva 226
- Pluma 82
- Pluma caligráfica 80
- Polígono 75
- Puntero 107
- Recortar 325
- Rectángulo 72

- Reflejar 134, 139, 223
- Relieve 219
- Rotación 3D 225
- Rugosidad 214
- selección en los menús emergentes de herramienta 24
- Sombreado 217, 218
- Subseleccionar 107
- Surtidor de gráficos 100
- Texto 231
- Trazar 322
- Zoom 31, 32

- Herramientas (panel) 21
 - adición y eliminación de herramientas 24
 - mostrar y ocultar 22

HTML

- codificación de fuentes 331
- configuración predeterminada 329
- conversión de ilustraciones vectoriales 331
- creación o edición de configuraciones 330
- diseño 331
- exportación 329
- imágenes de mapa de bits 331
- utilización de capas o tablas 331
- huérfanas 254
- Hundir (opción), márgenes de texto 264

I

- ICC 365
- iconos de miniatura, en el panel Documento 41
- Iluminar (efecto) 200
- ilustraciones, importación 307
- ilustraciones, organización 287
- Imágenes
 - mapas de bits 13
 - vectores 13
 - Véase también* gráficos 13
- imágenes
 - compresión 328
 - GIF. *Véase* archivos GIF
 - JPEG. *Véase* archivos JPEG
 - mapas de bits 68
 - PNG. *Véase* archivos PNG
- Imágenes de mapa de bits 13
- imágenes de mapa de bits 68
 - cambio de tamaño 318
 - configuración de blanco en transparente 317
 - extracción o importación 316
 - con HTML 331
 - mostrar u ocultar un canal alfa 318
 - operaciones 316
 - optimización 319

- recortar 325
 - trazado 322
 - imágenes RVA
 - configuración de perfiles de dispositivo para imágenes seleccionadas 371
 - mantenimiento de perfiles de dispositivo 372
 - perfil de dispositivo predeterminado 369
 - Impedir guiones en la selección (opción) 243
 - importación
 - archivos EPS y DCS EPS 312
 - búsqueda de vínculos perdidos de archivos importados (Macintosh). 63
 - CGM (archivos) 307, 315
 - colores 152
 - CorelDRAW (archivos) 315
 - DXF (archivos) 307, 312
 - estilos 305
 - formatos de archivo 308
 - GIF (archivos) 311
 - gráficos 307
 - HPGL (archivos) 307
 - ilustraciones 307
 - JPEG (archivos) 315
 - páginas maestras 50
 - PDF (archivos) 314
 - Photoshop (archivos) 315
 - símbolos 296
 - texto 235
 - Texto ASCII 235
 - utilización del visor de archivos 316
 - Importar (botón) 23
 - Importar atributos de bloque invisibles (opción) 312
 - Importar notas (opción) 314
 - Importar símbolos (cuadro de diálogo) 50
 - Importar URLs (opción) 314
 - impresión
 - capas ocultas 292
 - definición del área de impresión 382
 - desde Flash Player 337
 - elección de dispositivos de salida 385
 - escala 376, 378, 380
 - fuentes 383
 - fuentes PostScript 384
 - fuentes TrueType 384
 - pautas para aumentar la velocidad 386
 - Raster Image Processor (RIP) 186
 - rellenos de trazado abierto 69
 - tarjeta de métodos abreviados de referencia 35
 - impresora
 - perfiles 369, 370, 373
 - separaciones 368
 - Impresora de composición (opción) 369
 - Impresora por separación (opción) 368
 - Imprimir (botón) 23
 - inclinación de objetos 138, 196
 - Inclinar (herramienta) 134, 138
 - Incluir canal alfa (opción) 354, 357
 - Incluir capas invisibles (opción) 359
 - Incluir imágenes y archivos EPS al importar (opción) 60, 61
 - inclusión de gráficos 60
 - Incrustar fuentes (opción) 361
 - Información (barra de herramientas) 22
 - Información de archivo (cuadro de diálogo) 342
 - Información de archivo (Xtra) 342
 - inicio de FreeHand 8
 - instalación e inicio de FreeHand 8
 - instalador de FreeHand 8
 - instancias
 - creación 297
 - definición 295
 - liberación 297
 - sustitución con instancias de un símbolo distinto 298
 - Instantánea (relleno de lente) 185
 - Integración de FreeHand y Fireworks
 - ejecución y edición de imágenes de mapa de bits 318
 - integración de FreeHand y Fireworks
 - ejecución y optimización de imágenes de mapa de bits 319
 - intento de representación 371
 - Intento de representación Colorimétrico absoluto 371
 - Intento de representación Colorimétrico relativo 371
 - Intento de representación Perceptual 371
 - Intento de representación Saturación 371
 - interlineado
 - definición 251
 - modificación en columnas 271
 - Interlineado cuadro de diálogo 252
 - Interlineado primera línea (opción), en columnas 271
 - International Color Consortium (ICC) 365
 - Intersección (comando) 128
 - Intersección (Xtra) 128
 - Invertir dirección (comando) 126
- J**
- JPEG (archivos) 328
 - Calidad de imagen (opción) 358
 - color para escalas de grises 315
 - compresión 328
 - exportación 357
 - importación 315

Progresivo (opción) 358
JPEG progresivo (opción) 358

K

KDS. Véase CMS Kodak Digital Science

L

La composición simula separaciones (opción) 368
Lápiz (herramienta)
 y herramientas relacionadas 79
 opciones para 79
Lazo (herramienta) 108
Lente Ojo de pez (herramienta) 215
liberación de guías 55
Liberar página secundaria (opción) 50
Límite de la página impresa (opción) 383
Límite de página en exportación (opción) 347
Línea (herramienta) 72
Línea de base (opción) 277
líneas
 dibujo de conectores entre objetos 99
 dibujo de líneas 72
líneas de conexión 99
lista de colores 151
Load Movie (acción) 333
localización de vínculos perdidos 62
Los recuadros se ajustan al texto automáticamente
 (opción) 234

M

Macintosh

 AppleScript 65
 Búsqueda de vínculos perdidos (opción). 61
 conversión de archivos FreeHand en plantillas 59
 Convertir patrones PICT en grises (opción) 314
 desinstalación de FreeHand 9
 Editor de scripts 65
 instalación e inicio de FreeHand 8
 requisitos del sistema 7
Mantener líneas juntas (opción) 255
Marcar movimiento de tabulador con línea vertical
 (opción) 261
márgenes
 configuración de izquierdo, derecho, superior o
 inferior 264
 definición 262–264
Máscara de degradado (efecto) 202
máscaras, degradado 202
matices 149
Matices (panel) 15, 150
matices, creación 150

Mayúsculas y minúsculas (comando) 250
MBS (matiz, brillo y saturación) 147
Medios tonos (comando) 385
Medios tonos (panel) 16
menú de contexto de texto (Windows) 247
menú emergente Aumentar y reducir 31
menú emergente de herramienta 24
menús contextuales 33
menús emergentes para herramientas 24
menús, contextuales (clic con el botón derecho) 33
métodos abreviados de teclado
 asignación de valores personalizados 36
 cambio al juego de FreeHand 8 o de FreeHand 9 35
 copia de grupos personalizados 36
 eliminación 37
 grupos predeterminados 35
 impresión de una tarjeta de referencia 35
 personalización 35
Mezclador de colores (botón) 23
Mezclador de colores (panel) 15, 148
Mezclador y Matices (grupo de paneles) 15
modificación
 atributos predeterminados 143
 bloques de texto 233
 cuadrícula de perspectiva 230
 estilos 272, 273, 302
 fusiones 212
 instancias 297
 objetos 134
 páginas 45
 símbolos 297
Modo Esquema
 cambio entre Previsualización y 293
 definición 29
Modo Previsualización
 cambio entre Esquema y 293
 definición 29
modos de color
 cambio 149
 colores del sistema 147
 conversión de colores 155
modos de dibujo
 cambio 29
 elección 29
modos de previsualización Esquema rápido y
 Previsualización rápida 29
monitores
 administración de la gama de colores con los CMS
 KDS o Apple ColorSync 368
 calibración 365

simulación de la gama de colores con tablas de color 373

Mostrar advertencias de salida (opción) 330

Mostrar al arrastrar (opción) 30

Mostrar borde (opción) 278

Mostrar canal alfa (opción) 318

Mostrar efectos de texto (opción) 284

Mostrar invisibles (opción) 239

Mostrar puntos sólidos (opción) 71

Mostrar relleno para los nuevos trazados abiertos (opción) 71

Mostrar selectores de texto con regla inactiva (opción) 236

Mostrar sugerencias (opción) 27

Mostrar todos (comando) 109

Mostrar trazado (opción) 277

mostrar y ocultar

- barras de herramientas 22
- bordes, trazos y rellenos en bloques de texto 267
- capas 292
- cuadrícula 53
- efectos de texto 284
- guías 54
- Guías (capa) 293
- Herramientas (panel) 22
- páginas maestras 50
- paneles 16
- paneles acoplados 17
- regla de texto 236
- reglas de página 51

Mover (comando) 110

Mover objetos a capa actual (opción) 290

Muestras (botón) 23

Muestras (panel) 15

- adición de un color 152
- arrastré de colores 153
- clasificación de colores 158
- eliminación de colores 159
- exportación de una biblioteca personalizada 161
- ocultación de nombres de color 158
- reorganización de colores 158
- sustitución de colores 161
- visualización 151

muestras 152 *Véase también* colores, Muestras (panel)

N

Navegación (panel) 16

- adición de notas a objetos 121
- asignación de nombre a objetos 121
- cuadros de texto 327
- sección de acciones Flash 333

Negro 12 Pt (opción) 239

niveles de deshacer 143

Nº de guiones consecutivos (opción) 243

No utilizar nunca PNG origen (opción) 318

notas, exportación en el formato PDF 361

Nuevas configuraciones HTML (cuadro de diálogo) 330

Nuevo (botón) 23, 56

O

Objeto (panel) 15, 20, 105, 111

- actualización de vínculos 62
- ajuste de puntos 87
- aplicación de rellenos 175
- atributos de tipografía 246
- cambio de tamaño de imágenes de mapa de bits 318
- creación de nuevos vínculos 62
- edición de una rampa de escala de grises 317
- extracción de gráficos incluidos 62
- flecha, creación a partir de existente 167
- flecha, creación de nueva 167
- modificación de estilos 302
- Mostrar canal alfa (opción) 318
- nueva de definición de estilos 303, 304
- Relleno par/impar (opción) 125
- rellenos básicos 176
- rellenos de patrón 185
- rellenos personalizados 176
- Transparente (opción) 317
- trazos discontinuos, creación y edición 166
- Vínculos (botón) 62, 316
- visualización de las opciones 246

objetos

- agrupar 118
- ajuste 111
- alineación 113
- anidados 119, 120
- animación 331
- aplicación de color 145, 146
- aplicar relieve 220
- asignación de nombres 121
- bloqueo 109
- clonación o duplicación 116
- conexión dinámica 99
- configuración del color de resaltado de capas 294
- conversión en guías 294
- conversión en imágenes de mapa de bits 325
- desagrupar 118
- desbloqueo 109
- desplazamiento. *Véase* desplazamiento de objetos
- difuminar 219
- distorsión 215, 216, 221
- distribución 113
- eliminación de ajustes de texto 280

- enviar al fondo 121
 - envoltura 221
 - escala 136, 196
 - extrusión 203
 - inclinación 138, 196
 - llevar al frente 121
 - mostrados con recuadros de límite al arrastrar 30
 - notas 121
 - ocultación en capas 292
 - ocultar 109
 - operaciones 105
 - orden de apilado 120
 - previsualización al arrastrar 30
 - como puntas caligráficas 171
 - punto central 135
 - rasterización 325
 - reflejo 139
 - reorganizar 120
 - reubicación en presentación preliminar 382
 - rotación 135, 196
 - selección de complejos 108
 - selección de todo 108
 - selección en un grupo 118
 - subselección 119
 - superselección 119
 - sustitución con instancias de símbolo 298
 - transformación 134, 135
 - transformación libre 140
 - vinculación 327
 - objetos anidados
 - operaciones 119
 - subselección de grupo 120
 - objetos pegados dentro 129
 - Ocultar selección (comando) 109
 - ocultar *Véase* mostrar y ocultar
 - Omitir direcciones de Internet y de archivos (opción) 242
 - Omitir palabras con mayúsculas (opción) 243
 - Omitir palabras con números (opción) 242
 - Omitir palabras en Mayúsculas (opción) 242
 - opciones de Escala 137
 - opciones de Girar 136
 - opciones de Inclinar 138
 - opciones de Reflejar 139
 - opciones de salida 359
 - optimización de imágenes de mapa de bits 319
 - Optimizar en Fireworks (comando) 319
 - organización de ilustraciones 287
 - organizar
 - capas 288
 - objetos 120
 - Origen de imagen RVA predeterminada (opción) 369
 - Origen de la imagen (opción), configuración de perfil de dispositivo de imágenes RVA 372
- P**
- Página (herramienta)
 - aplicación de páginas maestras 50
 - asignación de páginas secundarias 49
 - desplazamiento de páginas 45
 - eliminación de páginas 45
 - rotación de páginas 46
 - selección de una página 43
 - páginas
 - activación 44
 - adición 43
 - ajuste a la cuadrícula al cambiar de tamaño 45
 - aumento 31
 - aumento mediante la herramienta Zoom 31
 - aumento y reducción mediante botones 42
 - configuración de opciones 42
 - desplazamiento 42, 45
 - duplicación 44
 - eliminación 45
 - maestras. *Véase* páginas maestras
 - miniaturas 42
 - modificación 45
 - orientación 42
 - reducción de la vista 31
 - reducción de vista 31
 - rotación 46
 - secundario. *Véase* páginas maestras
 - tamaño de sangrado 42
 - tamaños personalizados 46
 - uso como fotogramas en animación 331
 - páginas maestras 48, 295
 - aplicación a páginas de un documento: 49
 - aplicación a páginas secundarias 48
 - conversión de páginas seleccionadas 49
 - creación de nuevo 49
 - edición 50
 - exportación 51
 - importación 50
 - mostrar y ocultar 50
 - operaciones con el panel Biblioteca 48
 - sangrado de objetos 48
 - páginas secundarias
 - asignación con la herramienta Página 49
 - creación en el panel Documento 50
 - definición 49
 - Palabras seleccionadas (opción) 256
 - Paleta exacta (opción) 357

- Paleta optimizada (opción) 357
- paletas de colores
 - Exacta 357
 - Optimizada 357
 - WebSafe 357
 - WebSnap 357
- paletas. *Véase* paletas de colores, paneles
- Panel Objeto (botón) 23
- paneles
 - acoplamiento 18
 - activación 16
 - agrupar 19
 - Alinear 15, 23, 113
 - ampliación y reducción 16
 - apertura 16
 - Biblioteca 295, 297
 - Buscar y reemplazar 15, 121, 256
 - cambio 16
 - Capas 15, 16, 288
 - cierre 16
 - controles 15
 - desacoplamiento 19
 - desplazamiento 16
 - diseño predeterminado 15
 - Documento 15, 21, 41
 - eliminación de un grupo 20
 - Estilos 15, 272, 299
 - Herramientas 21
 - Matices 15, 150
 - Medios tonos 16
 - Mezclador de colores 15, 148
 - mostrar y ocultar 16, 17
 - Muestras 15, 151
 - Navegación 16, 121
 - Objeto 15, 20, 111
 - Opciones (menú) 19
 - Respuestas 16, 21
 - Seleccionar 15, 121
 - Transformar 15, 110, 135
 - vuelta a la posición predeterminada 17
- parámetros, asignación con acciones Flash 333
- párrafos
 - adición de filetes 265
 - alineación 265
 - configuración de opciones 262
 - desiguales 265
 - edición de filetes 266
- PDF (archivos) 359
 - apertura 313
 - Compatibilidad con Adobe Acrobat 361
 - compresión de imagen 360
 - compresión de texto y gráficos 361
 - conversión de colores 360
 - exportación de direcciones URL in 361
 - exportación de notas 361
 - Formato ASCII (opción) 361
 - importación 314
 - inclusión de fuentes 361
 - intervalo de páginas 360
 - texto editable 361
- Pegado especial (comando) 115, 116, 117
- Pegar atributos (comando) 268, 300
- Pegar contenido (comando) 131
- Pegar delante (comando) 121
- Pegar detrás (comando) 121
- pegar. *Véase* copiar y pegar
- película Flash
 - opciones de exportación de texto 338
- película SWF
 - exportación 337
 - importación 335
- películas Flash 336
 - cambio de la configuración 339
 - exportación 336, 337
 - importación 335
 - protección frente a importación 337
 - prueba de películas 339
- perfil de impresora Hexachrome 369
- perfil de impresora por composición, selección 370
- perfil de impresora por separación
 - elección 369
 - selección para la opción Tablas de color 373
- Perfilado (efecto) 283
- Perfilar (efecto) 201
- perfiles de dispositivo para la administración del color 364
- perfiles de monitor
 - con los CMS KDS o Apple ColorSync 368
 - selección para la opción Tablas de color 373
- Perforación (comando) 129
- Perforación (Xtra) 129
- Permitir impresión, con Flash 337
- personalización
 - barras de herramientas 38, 40
 - Herramientas (panel) 24
 - métodos abreviados de teclado 35
- Perspectiva (herramienta) 226
- perspectiva, creación 226
- Photoshop (archivos PSD) 358
 - conservación de capas de FreeHand 358
 - exportación de capas ocultas 359

- importación 315
- pictogramas 98
- pinceladas
 - aplicación o creación 167
 - caligráficos 171
 - duplicación 170
 - edición 170
 - eliminación 170
 - exportación 171
 - importación 170
- Plantilla para documento nuevo (opción) 59
- plantillas
 - creación de una nueva predeterminada 59
 - utilización 58
- Play (acción) 333
- plug-ins, aplicación 315, 316, 363
- Pluma (herramienta) 82
- Pluma caligráfica (herramienta) 80
- PNG (archivos) 328, 359
 - compresión 328
 - definición de profundidad de color 359
 - importación 310
- PNG entrelazado (opción) 359
- Polígono (herramienta) 75
- Por contacto (opción) 107
- Porcentaje (%) (opción) 251
- Porcentaje de escala (opción) 376, 378, 380
- PostScript encapsulado. *Véase* archivos EPS
- preferencias
 - activación o desactivación del suavizado 28
 - almacenamiento de documentos al salir de
 - FreeHand 57
 - apertura de ventana del mismo tamaño y ubicación 28
 - aplicación de color al texto y bloques de texto 267
 - aplicación de estilos de texto 274
 - aplicación y definición de estilos de gráficos 300
 - Arrastrar con Alt u Opción para copiar trazados 30
 - arrastrar una guía para desplazar la ventana 56
 - aspecto de los paneles 17
 - aumento y reducción con el botón derecho del ratón 34
 - búsqueda de vínculos perdidos (Macintosh). 61, 63
 - cambiar automáticamente el nombre de los colores
 - modificados 154
 - cambio de la plantilla predeterminada 59
 - cambio de los atributos predeterminados al editar un
 - objeto 144
 - cambio del color de la capa Guías 293
 - capas 290
 - color de cuadrícula o guía 53
 - configuración de la importación DXF 312
 - configuración de la importación PDF 314
 - configuración de la importación PICT (Macintosh) 314
 - configuración de la vista del documento 28
 - control de las previsualizaciones de fuentes 249
 - copia de información de capas entre documentos 291
 - copiar al arrastrar 115
 - corrección ortográfica 241
 - definición 25
 - devolver objetos a capas 118
 - distancia de ajuste 54, 112
 - distancia para seleccionar objetos 107
 - documentos 57
 - edición de grosores de trazo preestablecidos 165
 - edición de objetos bloqueados 110
 - Editor de texto 240
 - editores externos 321
 - efectos de texto 284
 - ejecutar y editar 318
 - eliminación de trazados superpuestos 80, 81
 - establecimiento de páginas activas en el panel
 - Documento 44
 - estilos de texto 274, 275
 - etiqueta de fichas de paneles 17
 - formatos de copia 114
 - formatos de pegado 115
 - incluir siempre los gráficos 61
 - mantener originales al combinar 124
 - Matices (panel) 148
 - menús contextuales de Windows 34
 - Mezclador de colores (panel) 148
 - número máximo de objetos que se previsualizan al
 - arrastrar: 30
 - predeterminada 27, 57
 - recordar información de capas 291
 - redibujar durante el desplazamiento 30
 - resaltado de trazados seleccionados 71
 - restablecimiento de valores predeterminados 27, 57
 - restauración de la vista al abrir un documento 57
 - sugerencias 27
 - tabuladores 261
 - texto 249
 - Texto (puntero de herramienta) 232
 - trazados y puntos 71
 - unión de trazados separados 125
 - vinculación de gráficos 60
 - visualización de archivos TIFF importados 317
 - visualización de colores de relleno degradado 178
 - Visualización de colores de resaltado 295
 - visualización de las opciones 26
 - visualización de puntos 71

- visualización de rellenos de trazado abierto 71
- visualización de selectores 71
- visualización de selectores de transformación 140
- preferencias de actualización de la pantalla 30
- preferencias predeterminadas de FreeHand 27, 57
- Preguntar al ejecutar (opción) 318
- presentación preliminar 381
 - modos de visualización 382
 - reubicación de objetos 382
- presentación preliminar de la impresión 381
- previsualización de objetos 30
- Primer plano (capa) 287
- Principal (barra de herramientas) 21–23
 - Véase también* botones individuales, barras de herramientas
- Print (acción) 333
- profundidad de color
 - definición en archivos BMP 356
 - definición en archivos exportados 354
 - definición en archivos GIF 357
 - definición en archivos PNG 359
 - definición en archivos Targa 359
 - definición en archivos TIFF 359
- propiedades
 - Agrupar 119
 - Contenido 119
 - Efecto 20, 106
 - imagen de mapa de bits 316
 - Relleno 20, 106
 - Texto 20, 106
 - Trazo 20, 106
- Propiedades (grupo de paneles) 15, 20
- propiedades de texto 106
- Proteger de la importación (opción), con Flash 337
- protocolo IPTC 342
- PSD (archivos). *Véase* Photoshop (archivos PSD)
- Publicar como HTML (comando) 329
- puntas caligráficas, creación o copia 171
- Puntero (herramienta)
 - configuración de opciones 107
 - desplazamiento de páginas 42
 - selección de objetos 107
- punto cero, cambio 52
- puntos
 - adición a trazados 214
 - ajuste 111
 - conectores 71
 - curva 70
 - vértice 70. *Véase también* trazados
- puntos conectores 71

- puntos de anclaje. *Véase* puntos
- puntos de curva 70. *Véase también* trazados
- puntos de vértice 70. *Véase también* trazados
- puntuación fuera de márgenes 263

R

- rampa de escala de grises, edición 317
- Raster Image Processor (RIP) 186
- recolocación de capas 291
- Recordar información de las capas (opción) 118, 291, 358
- Recortar (herramienta) 325
- Recorte (comando) 129
- Recorte (Xtra) 129
- Rectángulo (herramienta) 72
- rectángulos 72
 - radio de vértice 73, 74
 - vértices curvos 73
- rectángulos redondeados 73
- Redibujar durante el desplazamiento (opción) 30
- reducción de la vista de página 31
- reducción de vista de página 31
- Reflejar (herramienta) 134, 139, 223
- regla de texto 235
- reglas de página
 - cambio del punto cero 52
 - mostrar y ocultar 51
 - restablecimiento 52
 - unidad de medida 51, 52
- reglas. *Véase* reglas de página, regla de texto
- Rehacer (comando) 143
- Relieve (efecto) 198
- Relieve (herramienta) 219, 220
- Relleno (propiedad) 20, 106
- Relleno par/impar (opción) 125
- rellenos
 - adición 164
 - aplicación al texto y a bloques de texto 266–268
 - básicos, aplicación 176
 - degradado. *Véase* rellenos degradados
 - eliminación 164
 - graduados 179
 - lente. *Véase* rellenos de lente
 - lineal 179
 - mosaico 188
 - patrón 185
 - personalizada 176
 - PostScript 186
 - reorganización 164
 - superposición 93, 125
 - textura, aplicación 187
- rellenos de lente

- Aclarar 184
- Aumentar y reducir 183
- Instantánea 185
- Invertir 183
- Monocromo 183
- Oscurecer 184
- punto central 184
- Transparencia 184
- rellenos de mosaico 188
- rellenos de patrón 185
- rellenos degradados
 - graduados 179
 - lineal 179
 - selección de colores 179, 180, 181, 182
- rellenos personalizados 176
- rellenos PostScript 186
- remodelado de trazados 88
- Reproducción a toda pantalla (opción), con Flash 337
- requisitos del sistema 7
- Resaltado (efecto) 283
- Resaltar trazados seleccionados (opción) 71, 295
- Resolución de previsualización de imagen (opción) (Windows) 317
- Respuestas (panel) 16, 21
- Restablecer última visualización al abrir documento (opción) 57
- reubicación durante el dibujo 75
- Reunir para impresión (comando) 61
- RIP (Raster Image Processor) 186
- rotación
 - objetos 135, 196
 - páginas 46
- Rotación 3D (herramienta) 225
- rotación, 3D 225
- Rugosidad (herramienta) 214

S

- salida de FreeHand 57
- Salida HTML (cuadro de diálogo) 329
- sangrados
 - definición 42
 - páginas maestras 48
- sangrías
 - configuración con la regla de texto 262
 - configuración de izquierda y derecha 263
 - configuración de primera línea 263
 - definición 262–264
 - francesa 263
- sangrías francesas 263
- saturación 150
- Secuencia (opción), en animación 332

- selección de herramientas en los menús emergentes de
 - herramienta 24
- selección de objetos
 - adición a la selección 108
 - por atributos 122
 - cancelar la selección de un objeto subseleccionado 119
 - deselección de todo en el documento 108
 - detrás de objetos agrupados 119
 - detrás de otros objetos 109
 - dentro del grupo, trazado, extrusión o fusión 108
 - grupo que contiene un objeto subseleccionado 119
 - con la herramienta Lazo 108
 - objetos en un grupo 119
 - Por contacto (opción) 107
 - con la herramienta Puntero 107
 - subselección 107
 - subselección en grupo 118
 - subselección en grupo anidado 120
 - todo en el documento 108
 - todo en la página 108
 - todos excepto selección actual 108
 - uno de un grupo 119
- selección de páginas 43
- selección de texto 231, 235
- Seleccionar (panel) 15, 121
- selectores
 - extensión y retracción 87
 - opciones de visualización 71
- selectores de punto. *Véase* selectores
- Selectores pequeños (opción) 71
- separación en sílabas
 - aplicación 242
 - desactivación 243
 - guión de división 240
- Separación en sílabas (cuadro de diálogo) 242
- Separar por capas (Xtra) 331
- Separar texto del trazado (comando) 279
- Sesgar horizontalmente (orientación) 277
- Sesgar verticalmente (orientación) 277
- símbolos 295
 - Actualizar automáticamente (opción) 297
 - agrupar 297
 - creación 296
 - duplicación 296
 - edición 297
 - eliminación 296
 - exportación 298
 - importación 296
 - liberación de instancias 297
 - previsualización 296
 - sustitución por otros objetos 298

- utilización 287
- simplificación de trazados 92
- Simplificar (Xtra) 386
- Simular texto si es inferior a (opción) 249
- Situar con capas (opción) 331
- Situar con tablas (opción) 331
- Sólo objetos seleccionados (opción), para exportación 347
- sombras 218
 - adición con la herramienta Sombreado 217, 218
 - configuración de opciones 217
 - Sombreado (efecto) 200
- Sombreado (efecto) 200, 283
- Sombreado (herramienta) 217, 218
- Start/Stop Drag (acción) 333
- Stop (acción) 333
- suavizado
 - definición 28
 - excepciones 236
- Subrayado (efecto) 283
- subselección 119
- Subseleccionar (herramienta) 107
- sugerencias 27
- superposición de rellenos 93, 125
- superselección 119
- Surtidor de gráficos (herramienta) 100
 - dibujo 101
 - opciones para 103
 - restauración de los valores predeterminados 102
- surtidores de gráficos
 - creación 102
 - eliminación 102
 - importación 101
 - selección 100
- surtidores. *Véase* surtidores de gráficos
- sustitución automática de fuentes 64
- sustitución de fuentes no instaladas 63

T

- tablas
 - aplicación de trazos a bordes 269
 - creación de celdas uniformes 270
 - creación de celdas variables 270
 - Véase también* gráficos
- tablas de color
 - administración de tintas planas 373
 - estrategias de administración del color 372
 - reconstrucción 373
- tabulador de ajuste de texto 260
- tabulador de alineación centrada 259
- tabulador de alineación decimal 259
- tabulador de alineación derecha 259

- tabulador de alineación izquierda 259
- tabuladores 258
 - adición de tabulador de línea de puntos 260
 - configuración de forma numérica 260
 - configuración predeterminada 259
 - control de la posición 261
 - eliminación 261
 - tipos 259
- Tachado (efecto) 283
- Tamaño de ventana y ubicación anteriores (opción) 28, 57
- tamaño en puntos, elección para el texto 248
- tamaños de página personalizados 46
- Targa (archivos)
 - definición 315
 - definición de profundidad de color 359
- Tell Target (acción) 333
- texto
 - adición de tabuladores de línea de puntos 260
 - ajuste del ancho desigual 265
 - ajuste entre caracteres 251, 253
 - ajuste entre un rango de caracteres 253
 - alineación de párrafos 265
 - alineación en un trazado 277
 - alineación, configuración 251
 - animación 331
 - aplicación de efectos 276
 - aplicación de estilos 274
 - asignación de URL 327
 - atributos 20, 106, 246
 - búsqueda y sustitución 245
 - búsqueda y sustitución de atributos 257
 - búsqueda y sustitución de atributos de tipografía 256
 - calcular texto 271
 - caracteres especiales 240
 - colocación en trazados 276
 - color, aplicación 266–268
 - Columnas y filas (opciones) 268
 - comillas especiales 243
 - control de los saltos de línea 254
 - conversión en mayúsculas o minúsculas 250
 - conversión en trazados 284
 - corrección ortográfica 240
 - creación 231
 - desplazamiento de la línea base 251, 253
 - disposición alrededor de objetos 279
 - edición 239–245
 - Editor de texto 239
 - efectos, aplicación 282
 - eliminación de ajustes de texto 280
 - eliminación de tabuladores 261

- en elipses 276
- equilibrio de columnas 271
- escala horizontal 254
- espaciado 254
- espaciado entre caracteres 254
- espaciado entre palabras 254
- espacio entre caracteres 251
- especificaciones de tipografía 248
- evitar saltos de línea 256
- exportación con películas Flash 338
- filetes 265
- filetes de párrafo 265
- flujo dentro de trazados 278
- flujo en columnas 269
- flujo entre bloques vinculados 237
- fuentes 248
- gráficos en línea 280, 361
- importación 235
- importación de texto vertical de doble byte 235
- interlineado, configuración 251
- interlineado, modificación en columnas 271
- mantener las líneas juntas 255
- mover manualmente en trazados 278
- mover numéricamente en trazados 278
- preferencias 249
- preferencias de color 267
- preferencias de corrección ortográfica 241
- preservar atributos al aplicar estilos 273
- previsualización de fuentes 249
- propiedades 20, 246
- puntuación fuera de márgenes 263
- recuadros 264
- Rodear con texto (botón) 280
- romper vínculos 238
- rugosidad 215
- sangrías de párrafo 262
- sangrías francesas 263
- selección 231, 235
- selección de atributos 256
- separación de un trazado 279
- separación silábica 242
- simulación 249
- suavizado 236
- tabuladores, configuración 258
- tabuladores, configuración de forma numérica 260
- tamaño 248
- unión a trazados 276
- utilización 231
- visualización de opciones en el panel Objeto 246
- Texto (barra de herramientas) 22, 247
 - Véase también* botones individuales, barras de herramientas
 - Texto (herramienta) 231
 - creación de bloques de texto de tamaño fijo 231
 - creación de bloques de texto que se expandan automáticamente 231
 - creación de texto 231
 - La herramienta Texto se convierte en puntero (opción) 232
 - preferencias para 232, 234
 - texto ASCII, importación 235
 - texto desbordado en bloques de texto 232
 - texto en un trazado
 - ajuste de la alineación y la orientación 277
 - mover manualmente 278
 - texto RTF, importación 235
 - TIFF (archivos)
 - definición de profundidad de color 359
 - exportación 359
 - visualización de importados 317
 - tintas planas 155
 - administración con los CMS KDS o Apple ColorSync 368
 - administración con tablas de color 373
 - tipografía
 - búsqueda y sustitución de atributos 256, 257
 - cambio de los atributos 248
 - copia y pegado de atributos 268
 - especificaciones, configuración 248
 - estilo de fuente 248, 249
 - previsualización de fuentes 249
 - selección de atributos 256
 - tamaño 248
 - utilización 231
 - visualización de opciones en el panel Objeto 246
 - Tolerancia al ruido, (opción) 324
 - Tolerancia del color de varita (opción) 324
 - Traer al frente (comando) 121
 - transformación de objetos 134, 135
 - transformaciones
 - punteros 140
 - punto central 135
 - selectores 140
 - Transformar (botón) 23
 - Transformar (efecto) 196
 - Transformar (panel) 15, 110, 135
 - Ángulo de rotación (opción) 136
 - ángulos de Inclinar 138
 - Contenido (opción) 131, 136
 - coordenadas de Centro 136, 137, 138, 139

- Copias (opción) 136, 137, 138, 139
- Eje de reflexión 139
- porcentaje de escala 137
- Rellenos (opción) 136, 137, 138, 139
- Trazos (opción) 137
- transparencia 355
 - en archivos exportados 353
 - en formato GIF 357
 - fondo 355
 - personalizada 355
- Transparencia (efecto) 202
- transparencia del fondo 355
- Transparente (opción) 317
- trazado
 - área seleccionada 324
 - áreas de color contiguas 324
 - Conformidad del trazado (opción) 324
 - conversión de trazados 323
 - Convertir borde de selección (opción) 324
 - digitalización de imágenes 322
 - mapa de bits 322
 - modos de color 322
 - Opciones de la varita 324
 - resolución 323
 - Trazar (herramienta) 322, 324
 - Trazar selección (opción) 324
- trazados
 - abiertos 69
 - alineación de texto 277
 - ampliación de trazos 132
 - apertura 84
 - borrado 92
 - cambio de dirección 93
 - características 69
 - cerrado 69
 - cierre 84
 - colocación de texto 276
 - colocar texto en elipses 276
 - combinación 124, 126, 127, 128, 129
 - continuación 83
 - conversión de trazados guía 294
 - conversión en guías 294
 - corrección de la dirección 93
 - creación a partir de texto 284
 - curvar 216
 - curvos 70
 - dirección 70, 126
 - distorsión 215, 216
 - división 91
 - edición 84
 - eliminación de puntos o segmentos 84
 - exportación de compuestos 126
 - flujo de texto dentro 278
 - forma libre 79
 - fusión 210, 211
 - fusión de trazados compuestos con grupos 213
 - hundidos 133
 - mantener originales al combinar 124
 - mover texto manualmente 278
 - mover texto numéricamente 278
 - puntos. *Véase* puntos
 - recorte. *Véase* trazados de recorte
 - relleno 194
 - remodelado 88
 - rugosidad 214
 - separación del texto 279
 - simplificación 92
 - unión 125
 - unión a una fusión 213
 - unión de texto 276
- trazados abiertos 69
- trazados cerrados 69
- trazados compuestos 125
 - creación por unión 125
 - exportación 126
 - fusión 213
 - inversión de dirección 126
 - secciones transparentes 125
- trazados de recorte 129
 - configuración de opciones de transformación 131
 - contenido (objetos pegados dentro) 129
 - creación 130
 - edición 131
- Trazar (herramienta) 322
- Trazo (propiedad) 20, 106
- Trazo hundido (comando) 133
- Trazo hundido (Xtra) 133
- trazos
 - adición 164
 - ángulos mínimos de esquina 166, 194
 - aplicación al texto y a bloques de texto 266–268
 - atributos 164
 - básicos, aplicación 165
 - caligráficos 171
 - discontinuos 166
 - eliminación 164
 - extremos 165, 194
 - flecha, creación de nueva 167
 - grosor 165
 - grososres preestablecidos, edición 165

- patrón, aplicación 174
- patrón, edición 174
- personalizados, aplicación 173
- pincel *Véase* pinceladas
- PostScript, aplicación 175
- predeterminados, configuración 164
- reorganización 164
- uniones 166, 194
- trazos caligráficos 171
- trazos de patrón
 - aplicación 174
 - edición 174
- Trazos PostScript 175
- tutorial de FreeHand 9

U

- unidad de medida
 - definición 47
 - Estado (barra de herramientas) 47
 - funciones matemáticas admitidas 48
 - personalizada 52
 - en las reglas de página 51
- Unión (comando) 126
- Unión (Xtra) 127
- unión de una fusión a un trazado 213
- Unir (comando) 125
- Unir al trazado (comando) 276
- Unir trazados separados (opción) 125
- Unload Movie (acción) 333
- Usar capas existentes (opción), en animación 332
- Usar siempre editor de texto (opción) 240
- Utilizar siempre origen PNG (opción) 318

V

- Velocidad de fotogramas (opción), con animación Flash 337
- ventana del documento
 - adición de páginas 43
 - descripción 15
- Versalitas (opción) 250
- versiones anteriores de FreeHand 57
- Vertical (orientación) 277
- vinculación de objetos y texto 327
- vinculación e inclusión 60
- vínculos
 - administración 61
 - creación de nuevo 62
 - extracción de gráficos incluidos 62
 - localización de perdidos 62
 - romper en bloques de texto 238
- vínculos URL en objetos 327

- visor de archivos de FreeHand MX, importación de ilustraciones 316
- visor de archivos, importación de ilustraciones 316
- vista
 - ajuste a la selección o la página 32
 - almacenamiento de la configuración con nombre personalizado 32
 - apertura de otro documento 32
 - aumento o reducción 31
 - cambio de la actual a la anterior 33
 - cierre del documento 32
 - configuración de la vista del documento 28
 - definición, asignación de nombre y almacenamiento 32
 - personalizada 33
 - recuperación de una vista almacenada 32
- vista del documento, configuración 28
- Visualización óptima (aunque más lenta) (opción) 178
- visualización. *Véase* mostrar y ocultar
- Visualizar en navegador/Editor HTML (opción) 330
- viudas 254
- Volver a crear Tablas de color (opción), con KDS o Apple ColorSync - CMS 368

W

- WebSafe (opción) 357
- WebSnap (opción) 357
- Windows
 - desinstalación de FreeHand 8
 - instalación e inicio de FreeHand 8
 - requisitos del sistema 7
 - utilización de asistentes 65

X

- Xtras
 - Aclarar 159
 - administración 27
 - Ampliar trazo 132
 - Animar 331
 - Borrar 386
 - Borrar bloques de texto vacíos 233
 - Borrar nombres de colores sin usar 159
 - Control de color 160
 - Convertir en escala de grises 160
 - Corregir dirección 126
 - Desaturar 159
 - Dividir 127
 - eliminación 27
 - Herramientas Xtra (barra de herramientas) 22, 28
 - Información de archivo 342
 - instalación 27
 - Intersección 128

- Lista aleatoria de colores 161
- Nombrar todos los colores 154
- Operaciones Xtra (barra de herramientas) 22, 28
- Oscurecer 159
- Perforación 129
- Recortar 129
- Saturar 159
- Separar por capas 331
- Simplificar 386
- Trazo hundido 133
- Unión 127
- Xtras Colores
 - Aclarar 159
 - Control de color 160
 - Convertir en escala de grises 160
 - Desaturar 159
 - Lista aleatoria de colores 161
 - Oscurecer 159
 - Saturar 159

Z

- Zona de alineación (opción) 265
- Zoom (efecto) 283
- Zoom (herramienta) 31, 32