

macromedia®
FREEHAND®9

Uso de FreeHand



Marcas comerciales

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbeat, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind and Xtra are trademarks of Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en los Estados Unidos o en otras jurisdicciones, incluidos otros países. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases mencionados en esta publicación pueden ser marcas comerciales, marcas de servicio o nombres registrados de Macromedia, Inc. u otras entidades y pueden estar registrados en determinadas jurisdicciones, incluidos otros países.

Apple, el logotipo de Apple, Macintosh, Power Macintosh, Mac OS y LaserWriter son marcas comerciales registradas de Apple Computer, Inc. Adobe, Adobe Type Manager, Illustrator y Photoshop son marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated. CorelDRAW es una marca registrada de Corel Corporation o Corel Corporation Limited en Canada, los Estados Unidos y/u otros países. Java y todas las marcas basadas en Java son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sun Microsystems, Inc. en los EE.UU. y en otros países. GIF-LZW tiene licencia en los EE.UU. Patente n° 4.558.302 y demás partes extranjeras. Este software se basa en parte en el trabajo del Grupo JPEG Independiente. Graphics Interchange Format Copyright © CompuServe Incorporated. GIF es una marca de servicio y propiedad de CompuServe Incorporated. Portions Copyright © 1988–1992 Sam Leffler. Portions Copyright © 1991, 1992 Silicon Graphics. Images © 1999 PhotoDisc, Inc.

Esta guía contiene vínculos con sitios Web de otros fabricantes que no están bajo control de Macromedia, y Macromedia no se hace responsable del contenido de ningún sitio vinculado. Si accede al sitio Web de otro fabricante mencionado en esta guía, lo hace bajo su responsabilidad. Macromedia ofrece estos vínculos solamente a efectos prácticos, y su inclusión no implica que Macromedia apruebe o acepte ninguna responsabilidad por el contenido de los sitios de terceros.

Renuncia de Apple

APPLE COMPUTER, INC. NO OTORGA NINGUNA GARANTÍA, EXPRESA O IMPLÍCITA, EN CUANTO AL PAQUETE DE SOFTWARE DE ORDENADOR ADJUNTO, SU MERCANTIBILIDAD O SU ADECUACIÓN A NINGÚN FIN EN PARTICULAR. LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS NO ESTÁ PERMITIDA EN ALGUNOS ESTADOS. LA EXCLUSIÓN ANTERIOR PUEDE NO SER APLICABLE EN SU CASO. ESTA GARANTÍA LE PROPORCIONA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. ES POSIBLE QUE TENGA OTROS DERECHOS, QUE VARÍAN DE ESTADO A ESTADO.

FreeHand ha sido creado por Macromedia, Inc. © 1988–1999. Todos los derechos reservados. Patentes de EE.UU. 5.353.396, 5.361.333, 5.434.959, 5.467.443, 5.500.927, 5.594.855 y 5.623.593. Otras patentes pendientes.

Este manual no se puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir ni publicar en ninguna forma electrónica o legible mediante máquinas, ni por completo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Macromedia, Inc.

FreeHand está producido bajo licencia de DIC para utilizar copyrights de bases de datos de colores derivadas de libros de muestra. Color Database © Dainippon Ink & Chemicals, Inc. Pantone, Inc. posee el copyright de los gráficos en color para ordenador y el software PANTONE, cuya licencia se ha otorgado a Macromedia, Inc. para su distribución exclusivamente en combinación con FreeHand. Los gráficos en color para ordenador y el software PANTONE no se pueden copiar en otro disquete o en la memoria si no es como parte de la ejecución de FreeHand. Las simulaciones de video por ordenador de PANTONE® utilizadas en este producto pueden no coincidir con los estándares de colores sólidos identificados por PANTONE®. Utilice los manuales de referencia de colores PANTONE para obtener colores exactos. © Pantone, Inc., 1986, 1988. PANTONE y HEXACHROME son marcas comerciales registradas de Pantone, Inc. Proximity/Merriam-Webster Linguibase® © 1983, 1990 Merriam-Webster, © 1983, 1990. Todos los derechos reservados. Proximity Technology Inc. GIF-LZW concedido bajo licencia de acuerdo con la Patente de EE.UU. N° 4.558.302 y demás partes extranjeras. Kodak Digital Science y el símbolo monograma DS son marcas comerciales de Eastman Kodak Company y se utilizan con permiso. Stone es una marca comercial de International Typeface Corporation y es utilizada por Stone Type Foundry Inc., de acuerdo con ITC. © 1991, 1992, 1993 Stone Type Foundry, Inc., Palo Alto, California. Trumatch 4-Color Selector © 1992 Trumatch Inc. Fuentes adicionales suministradas por Font Bureau, Inc., Boston, Massachusetts. Este software se basa parcialmente en el trabajo del Grupo JPEG

Independiente. Graphics Interchange Format Copyright © CompuServe Incorporated. GIF es una marca de servicio y propiedad de CompuServe Incorporated. Portions Copyright © 1988–1992 Sam Leffler. Portions Copyright © 1991, 1992 Silicon Graphics.

Clipart Copyright © 1984-1995 Broderbund Software, Inc. ClickArt, T/Maker y Broderbund son marcas comerciales registradas de Broderbund Software, Inc. Todos los derechos reservados.

Contrato de licencia sobre ClickArt de T/Maker

La legislación sobre copyright de los EE.UU. y los tratados internacionales protegen estas imágenes ClickArt (“las imágenes”) pero puede copiar las imágenes en su forma actual o modificada e incorporarlas a otros trabajos para su propio uso interno. Las imágenes no pueden distribuirse como parte de ningún producto de software o de un documento o conjunto de documentos electrónicos excepto en el caso especificado a continuación: Se autoriza el uso de las imágenes como parte de un producto o conjunto de productos electrónicos siempre y cuando el receptor de tal documento no pueda extraer o acceder de ninguna manera a ningún archivo que contenga la imagen. Sin limitar el carácter general de la frase anterior, no está permitido (a) realizar ninguna copia de ningún archivo de imagen para descarga, distribución o reventa mediante medios electrónicos, magnéticos, ópticos y similares; (b) incrustar datos de imágenes en formato nativo en ningún documento electrónico; ni (c) incluir ninguna de las imágenes en un producto de software o su documentación desarrollado para la venta sin autorización especial por escrito de Broderbund.

Si utiliza las imágenes o una página electrónica accesible a través de Internet, la world wide web u otros servicios electrónicos, y tal uso: (a) incluye más de cinco (5) imágenes por página; (b) incluye más de veinte (20) imágenes por documento; o (c) representa más de un tercio de una pantalla estándar de 640x480 píxeles, debe incluir también una notificación sobre propiedad intelectual y un vínculo electrónico con la página de bienvenida de ClickArt. Llame al (415) 382-3135 de EE.UU. o escriba a Broderbund para obtener ayuda e instrucciones detalladas.

T/Maker le autoriza la incorporación y distribución de imágenes duplicadas o modificadas como parte incidental de cualquier producto o colección de productos no electrónicos que se distribuyan comercialmente (por ej., distribuidos para obtener beneficios, como una hoja informativa), siempre que el uso o distribución de cualquiera de las imágenes no constituya una parte substancial del valor de los bienes comercialmente distribuidos. Por ejemplo, no puede utilizar, sin la autorización por escrito de T/Maker, una imagen como ilustración en una prenda de vestir o en un póster fabricado para la venta. No puede realizar copias parciales de ninguna de las imágenes para su distribución o venta. ClickArt, T/Maker y Broderbund son marcas comerciales registradas de Broderbund Software, Inc.

Se renuncia específicamente a todas las garantías implícitas con respecto a las imágenes, fuentes, discos compactos o CD- ROM, incluidas las garantías implícitas de comerciabilidad, adecuación a un fin en particular y la no infracción de los derechos de terceros. Ni Macromedia, ni Broderbund, ni URW ni ninguna otra persona que haya participado en la creación, producción, entrega u otorgamiento de licencia para las imágenes o las fuentes otorgan ninguna garantía o aseveración de ningún tipo, expresa o implícita, respecto a las imágenes y las fuentes, o su calidad, fiabilidad o rendimiento, su comerciabilidad o adecuación a ningún fin en particular. La licencia de las imágenes y las fuentes se otorga “tal cual”. El usuario asume todo riesgo en cuanto a la calidad, fiabilidad y rendimiento de las imágenes. Si las imágenes o las fuentes resultan ser defectuosos, es usted, y no Macromedia, Broderbund, URW o cualquier persona implicada en la creación, producción, entrega o licencia de las imágenes y las fuentes, quien debe asumir la totalidad del costo de todas las correcciones necesarias.

Primera edición: Febrero 2000

Número de referencia ZFH90M100SP

Macromedia, S.A.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103, EE.UU.

Agradecimientos

Redactado por Robin Hunt-Smith, Rocky Angelucci, Stuart Manning y Randy Varnell.

Editado por Stuart Manning y Monte Williams.

Proyecto dirigido por Monte Williams.

Diseño de John Falcon, Julie Flandorfer, Rocky Angelucci, Delores Highsmith, Robert San Juan, Anna Sturdivant y Randy Varnell.

Producción de Rocky Angelucci.

Agradecimientos especiales a Kent Dowden, Robert San Juan y Anna Sturdivant.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

Procedimientos iniciales	13
Requisitos del sistema	14
Macintosh	14
Windows	14
Instalación e inicio de FreeHand	14
Desinstalación de FreeHand	15
Recursos para aprender a usar FreeHand	15
Novedades de FreeHand 9	16
Entorno integrado	16
Interfaz intuitiva	16
Ilustraciones más precisas	17
Edición y composición de página de mayor calidad	17
Dinamismo interactivo y centrado en la Web	17

CAPÍTULO 2

Orientación	19
Uso de la ventana de documento	20
Uso de los paneles	20
Uso de los inspectores	23
Uso de las barras de herramientas	27
Configuración del proyecto	31
Navegación en el documento	34
Uso de páginas	34
Definición de aumento y reducción de página	36
Vistas múltiples de un documento	37
Optimización del redibujo de los documentos	38
Selección de un modo de visualización	39
Aspectos básicos del dibujo	40
Selección de objetos	40
Movimiento de objetos	42
Las herramientas de dibujo	43

Importación y exportación	45
Envío de correo (Windows)	45
Personalización del entorno	46
Uso de preferencias	46
Personalización de la distancia del cursor	47
Personalización de métodos abreviados y barras de herramientas	47
Uso de los valores predeterminados	50
AppleScript (Macintosh)	51
Uso de asistentes (Windows)	51

CAPÍTULO 3

Tutorial	53
Consejos para el tutorial	54
Conceptos básicos de FreeHand	54
Comienzo del tutorial	54
Dibujo de formas básicas	55
Cambio del relleno y el trazo de los objetos	56
Agrupación, clonación y organización de objetos	57
Distorsión de un objeto	58
Creación de colores en la Paleta de colores	58
Creación de matices a partir de un color	58
Combinación de objetos por medio de Unión	59
Aplicación de un relleno de gradiente	60
Organización de objetos	60
Dibujo de polígonos y estrellas	61
Creación de una fusión en un trazado	61
Unión de texto a un trazado	62
Agrupación del texto y la fusión	62
Creación de un pegado dentro	62
Aplicación de un relleno de lente y un relleno de transparencia	63
Perforación de una parte de un objeto	64
Introducción de la cuchara en la taza	65
Novedades	67
Preparativos	67
Definición de la cuadrícula de perspectiva	67
Colocación de un objeto en la cuadrícula de perspectiva	68
Creación de copias a lo largo de la cuadrícula de perspectiva	69
Transformación de copias y uso de una envoltura preestablecida	70
Macetero en perspectiva	71
Trazado de un JPEG	72

CAPÍTULO 4

Organización de la ilustración	75
Uso de las plantillas	76
Simplificación de una ilustración compleja usando capas	78
Navegación por el panel Capas	78
Uso de colores de resaltado para distinguir los objetos de capas diferentes	82
Operaciones con los objetos de una capa	83
Agrupación de objetos	84
Operaciones con objetos anidados	85
Operaciones con símbolos e instancias	86
Creación de símbolos	86
Creación de instancias	87
Modificación de símbolos	87
Operaciones con símbolos, instancias y el panel Símbolos	87
Uso de estilos	88
Navegación por el panel Estilos	88
Administración de estilos	89

CAPÍTULO 5

Dibujo	95
Dibujo de vectores	96
Características del trazado	96
Características de los puntos	99
Elementos básicos del dibujo	102
Dibujo mediante arrastre	102
Dibujo por inserción de puntos	105
Manipulación básica del selector de puntos	107
Manipulación de trazados	109
Réplica de un trazado existente	112
Dibujo mediante trazado automático	113
Uso de objetos complejos	117
Grupos	117
Trazados compuestos	117
Uso de trazados de recorte	119
Modificación de objetos	120
Creación de nuevos trazados a partir de trazados existentes	120
Uso de fusiones	123
Adición de sombreado a objetos	127
Relieve de objetos	128

Uso de la cuadrícula de perspectiva	129
Herramienta Perspectiva	129
Creación y modificación de cuadrículas de perspectiva	131
Modificación de la forma y la posición	133
Uso de herramientas de transformación	133
Uso de los selectores de transformación	134
Creación de motivos con reflexiones de un trazado	137
Uso de Xtras de distorsión	138
Envoltura	138
Uso de envolturas con Xtras	140
Alineación de objetos o puntos	140
Modificación de los atributos	142
Buscar y reemplazar gráficos	142
Ilustración con objetos almacenados	145

CAPÍTULO 6

Color, trazos y rellenos	149
Uso de los colores en FreeHand	150
Cómo trabajar eficientemente con los colores	150
Creación de colores	151
Agregación de colores a la Lista de colores	153
Organización de los colores en la Lista de colores	155
Modificación del color	158
Bibliotecas de colores	159
Aplicación de efectos de trazo y relleno a objetos	160
Selección de tipo de trazo y relleno	160
Trazos básicos	161
Trazos personalizados	164
Rellenos básicos	166
Rellenos personalizados	166
Trazos y rellenos de motivo	167
Trazos y rellenos PostScript	168
Rellenos de gradiente	169
Rellenos de lente	171
Rellenos de mosaico	174
Rellenos de textura	175

CAPÍTULO 7

Texto.....	177
Conceptos básicos de texto de FreeHand	178
Anatomía de un bloque de texto	178
Vinculación de un bloque de texto con otro	181
Uso del Editor de texto	182
Herramientas para formatear texto	183
Selección de texto con el botón derecho del ratón (Windows) ...	184
Configuración de especificaciones exactas de tipo	185
Aplicación de atributos de carácter y de párrafo a un texto	185
Uso de las reglas de texto para definir tabulaciones y sangrías ...	189
Operaciones con texto considerándolo un objeto	192
Aplicación de color a texto y a bloques de texto	192
Convertir en trazados	193
Formateado básico de texto y trazado	194
Unir al trazado	194
Fluir dentro del trazado	197
Disposición de texto alrededor de objetos	197
Operaciones con gráficos perfilados	199
Aplicación de efectos de texto	201
Manejo de texto avanzado	202
Espaciado y alineación de palabras y caracteres	202
Espaciado y alineación de párrafos	204
Operaciones con columnas y filas	208
Cálculo de texto	209
Creación de tablas y formularios	210
Utilidades de texto de FreeHand	212
Corrección ortográfica	212
Inserción de caracteres especiales	213
Uso de comillas especiales	213
Búsqueda y sustitución de texto	214
Búsqueda y sustitución de fuentes	215

CAPÍTULO 8

Impresión.....	217
Impresión en FreeHand	218
Selección de un periférico de salida	218
Lenguajes de descripción de página	219
Configuración (Macintosh)	220
Impresión en una impresora no PostScript	221
Configuración (Windows)	222
Impresión en una impresora no PostScript	223
Uso de la presentación preliminar	224
Configuración de las opciones de preimpresión PostScript	226
Selección de un PPD	226
Operaciones con archivos UserPrep	227
Configuraciones de impresión	227
El panel Separaciones	228
El panel Imágenes	230
El panel Tamaño del papel	230
Sobreimpresión	232
Reventados	234
Impresión de secciones de un documento	235
Cambio del tamaño a escala para la impresión	236
Uso de la segmentación	236
Impresión de determinados objetos de un documento	237
Impresión de archivos PostScript en disco	237
Selección de opciones de impresión	238
Cómo afectan las fuentes a la impresión	239
Gestión de fuentes que faltan	240
Uso del Informe del documento	241
Reunión de los componentes para la impresión	242

CAPÍTULO 9

Administrador de colores	243
Administración de colores en FreeHand	244
Desactivación de la administración de colores para las tintas planas	245
Uso de Ajustar colores de pantalla	245
Uso de conversión de perfiles y colores para administrar colores	247
Uso de Tecnología digital Kodak y de Apple ColorSync	248
Uso de tablas de color	251
Administración de colores en imágenes RVA	252

CAPÍTULO 10

Operaciones con otras aplicaciones	255
Tipos de archivos	256
Gráficos vectoriales	256
Imágenes de mapas de bits	256
Apertura de archivos en FreeHand	256
Importación	256
Procedimiento para copiar y pegar	258
Procedimiento para arrastrar y soltar	258
Resultado de la importación	258
Importación y exportación de archivos DCS EPS	259
Colores	259
Envío de información a otras aplicaciones	260
Exportación	260
Importación y exportación de texto	263
Vinculación e incrustación de objetos (Windows)	265
Procedimiento para copiar y pegar	265
Procedimiento para arrastrar y soltar	265
Vinculación e incrustación	266
Administración de vínculos	267
Operaciones con imágenes de mapas de bits en FreeHand	268
Exportación de objetos de FreeHand como mapas de bits	268
Operaciones con canales alfa	269
Transparencia	269
Cambio del tamaño de imágenes de mapas de bits	270
Digitalización (Macintosh)	270
Inicio y edición	270
Operaciones con imágenes PNG, GIF, JPEG, y PSD	271
Sustitución de fuentes	271
Sustitución de fuentes que faltan	271
Sustitución automática de fuentes	272
Xtras	272
Uso de los Xtras Importar PDF y Exportar PDF	272
Exportación de animaciones Flash	274
Importación de CorelDRAW 7 y 8	277
Operaciones con versiones anteriores de FreeHand	278
Conversión de archivos desde versiones anteriores	278
Publicación como HTML	278

CAPÍTULO 11

Xtras	281
Administración de Xtras	282
Resumen de Xtras	284

ÍNDICE ANALÍTICO	289
-------------------------------	------------

CAPÍTULO 1

Procedimientos iniciales

Requisitos del sistema

FreeHand funciona en los sistemas operativos Macintosh y Windows. Antes de instalar FreeHand y comenzar a usar la aplicación, necesita el siguiente equipo:

Macintosh

- ◆ Sistema 8.1 o posterior
- ◆ Procesador PowerPC de 120 MHz o superior.
- ◆ 32 MB de RAM de aplicación (se recomiendan 64 MB o más)
- ◆ 50 MB de espacio disponible en el disco duro (se recomiendan 70 MB o más)
- ◆ Unidad de CD-ROM
- ◆ Ratón o tableta digitalizadora
- ◆ Monitor de color de 800 X 600
- ◆ Se recomienda una impresora compatible PostScript

Windows

- ◆ Windows 95, Windows 98 o Windows NT 4 (con Service Pack 3) o posterior
- ◆ Procesador Pentium Intel de 120 MHz o superior
- ◆ 64 MB de RAM de sistema
- ◆ 50 MB de espacio disponible en el disco duro (se recomiendan 70 MB o más)
- ◆ Unidad de CD-ROM
- ◆ Ratón o tableta digitalizadora
- ◆ Monitor de color de 800 X 600
- ◆ Se recomienda una impresora compatible PostScript

Nota: Para ahorrar espacio en disco, el clipart de FreeHand no se copia en la unidad de disco duro local durante la instalación. El clipart se encuentra en la carpeta Clipart del CD-ROM de FreeHand.

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 ordenador cumple los requisitos del sistema enumerados en la sección Requisitos del sistema. Consulte el documento Léame del CD-ROM de FreeHand para obtener información de última hora.

Para instalar e iniciar FreeHand en un Macintosh:

- 1** Desactive las extensiones de protección de virus y reinicie el sistema.
- 2** Asegúrese de que el CD-ROM de FreeHand se encuentra en la unidad de CD-ROM .
- 3** Haga doble clic para iniciar el instalador de FreeHand.
- 4** Siga las instrucciones que aparecen en pantalla. La aplicación de instalación le indica que introduzca la información necesaria.
- 5** Una vez instalado FreeHand, es posible que se le indique que reinicie el sistema. Haga doble clic en el icono de FreeHand para iniciar FreeHand desde Finder.

Para instalar e iniciar FreeHand en Windows:

- 1** Introduzca el CD-ROM de FreeHand en la unidad de CD-ROM.
- 2** Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.
- 3** Una vez instalado FreeHand, inicie la aplicación desde el menú Inicio. FreeHand le indicará que introduzca un número de serie.

Existen otras cuatro formas de instalar FreeHand en Windows:

- ◆ Haga doble clic en la aplicación de instalación, Setup.exe, en la carpeta de FreeHand. Asegúrese de utilizar el Explorador de Windows, en lugar de Mi PC.

- ◆ Haga clic en el botón Instalar del módulo Agregar o quitar programas del Panel de control y desplácese hasta la aplicación Setup.exe de la carpeta de FreeHand.
- ◆ Use el comando Ejecutar del menú Inicio y desplácese hasta la aplicación Setup.exe de la carpeta de FreeHand.
- ◆ Seleccione el icono CD-ROM en el Explorador de Windows o Mi PC, haga clic con el botón derecho para mostrar el menú y elija Reproducción automática.

Nota: Para desactivar la reproducción automática, mantenga presionada la tecla Mayús mientras inserta el CD-ROM de FreeHand.

Desinstalación de FreeHand

Use el desinstalador para asegurarse de que todos los archivos de FreeHand se eliminan del sistema.

Para desinstalar FreeHand en el Macintosh:

- 1 Ejecute el instalador desde el CD-ROM de FreeHand y elija Eliminar en el menú desplegable Opciones.
- 2 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla. El desinstalador borrará todos los archivos de la aplicación FreeHand del sistema.

Si utilizó la instalación Personalizada para instalar FreeHand en una carpeta distinta de la ubicación predeterminada, debe especificar la misma ubicación en la desinstalación.

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 9 en el cuadro de lista.
- 4 Haga clic en el botón Agregar o quitar.
- 5 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla. El desinstalador borrará todos los archivos del programa FreeHand del sistema.

En Windows, la desinstalación manual puede dejar en el sistema algunos archivos DLL y entradas de la base de datos del registro.

Recursos para aprender a usar FreeHand

Además del manual impreso *Uso de FreeHand*, existen recursos para aprender a usar FreeHand con rapidez.

◆ Ayuda de FreeHand

La ayuda de FreeHand, que está disponible siempre que la aplicación FreeHand está activa, se ha ampliado para incluir información sobre todas las herramientas, paneles, cuadros de diálogo y preferencias de FreeHand.

- ◆ Compruebe los vínculos web eligiendo Ayuda > Vínculos Web. Esto inicia el navegador y le conduce a una página (www.macromedia.com/support/freehand/resources) que contiene vínculos con información de utilidad sobre FreeHand.

◆ Capítulo Tutoriales

Situados en el manual *Uso de FreeHand*, estos tutoriales le guían a través de las funciones básicas y avanzadas de FreeHand.

- ◆ www.macromedia.com

La página web de Macromedia ganadora de un premio contiene los tutoriales, diseños de muestra y actualizaciones de FreeHand.

Novedades de FreeHand 9

Entorno integrado

Utilizar FreeHand con otras aplicaciones resulta más cómodo y práctico que nunca.

CorelDRAW: importación de archivos de Corel DRAW 8.

Fireworks: arrastre y colocación desde FreeHand.

Flash: el Xtra de exportación de archivos SWF de Flash 3 y Flash 4 soporta:

- ◆ Trazados de recorte que contienen trazados de vectores o archivos de imágenes
- ◆ Rellenos de lentes de transparencia y otros rellenos de lentes
- ◆ Imágenes TIFF CMAN
- ◆ Imágenes TIFF de escala de grises con una resolución superior a 143 ppp
- ◆ Exportación de los objetos seleccionados solamente

Películas Flash Player: exportación de animaciones que se reproducen a la velocidad en cuadros especificada, con la opción de reproducción en pantalla completa. Protección de un archivo SWF exportado por FreeHand para impedir que se importe en otra película Flash.

Suavizado Flash: presentación de las imágenes suavizadas en la pantalla, tal como aparecerán cuando se exporten al formato SWF de Macromedia Flash.

Illustrator: importación de archivos de Adobe Illustrator 7 con imágenes vinculadas en formatos como GIF, JPEG, PSD y Targa.

Soporte mejorado para imágenes de mapa de bits: los formatos BMP, GIF, JPEG, Photoshop (PSD) y Targa pueden vincularse o incrustarse en su formato nativo.

Photoshop

- ◆ FreeHand interactúa ahora con Photoshop 5 de igual manera que con Photoshop 4.

- ◆ Los archivos de FreeHand exportados a archivos PSD de Photoshop 5 (32 bits con canales alfa) conservan las capas. FreeHand entrama cada capa y la exporta a la capa correspondiente de Photoshop.

GIF: atenuación de archivos GIF exportados a tres niveles diferentes y optimización de estos archivos para crear el archivo más pequeño posible con el número mínimo de colores. La nueva paleta WebSnap Adaptive convierte los colores que no son compatibles con la web a su color web más cercano.

TIFF: importación de archivos TIFF con trazados de recorte.

Pdf: importación de documentos que contienen notas o vínculos a URL de la web. Exporte documentos que contienen notas, envolturas, símbolos o vínculos a URL de la web, incruste fuentes y utilice gradientes PostScript 3.

Reproducción automática de exportación: al exportar un archivo, elija si FreeHand debe abrir automáticamente el archivo en una aplicación externa seleccionada.

Interfaz intuitiva

Xtras y Operaciones: las herramientas y las Operaciones Xtra se encuentran ahora en barras de herramientas comunes y pueden personalizarse de igual manera que cualquier otra herramienta o comando.

Botón Preferencias predeterminadas: rápida restauración de las preferencias de FreeHand a su configuración predeterminada.

La herramienta Texto se convierte en la preferencia herramienta Puntero: la herramienta Texto se convierte en la herramienta Puntero después de crear un bloque de texto y mover el cursor fuera de éste. Si prefiere que la herramienta Texto permanezca activa como en versiones anteriores de FreeHand, puede cambiar esta preferencia.

Ilustraciones más precisas

Envoltura: aplicación rápida y fácil de transformaciones de envoltura a objetos o grupos directamente en el espacio de trabajo desde una nueva barra de herramientas Envoltura.

Nuevos comandos de selección: control de los componentes individuales de una ilustración utilizando los nuevos comandos Invertir selección y Subseleccionar del submenú Edición > Seleccionar o mediante la nueva herramienta Lazo de la paleta de herramientas.

Edición de trazados: manipulación directa de los segmentos de trazados sin utilizar puntos de control de Bezier.

Unidades personalizadas: definición de unidades personalizadas para dibujos de precisión a escala.

Composición de fusiones de trazados: creación de fusiones siempre que uno o varios de los trazados clave sean fusiones de trazados compuestos.

Control de precisión de la herramienta Mano alzada: la herramienta Mano alzada ofrece más precisión que nunca a la hora de dibujar trazados a mano alzada.

Nueva cuadrícula de Perspectiva: modificación de objetos mediante una matriz de líneas convergentes que no aparece en la impresión para crear la apariencia de tres dimensiones.

Trazado de imágenes de mapa de bits

- ◆ Se puede utilizar con imágenes RVA y CMAN.
- ◆ Trazado de imágenes TIFF con mucha más rapidez.
- ◆ Mayor control de conformidad del trazado y tolerancia al ruido eligiendo entre opciones específicas.
- ◆ Trazado o selección de áreas de color contiguas para trazarlas o perfilarlas a continuación.

Edición y composición de página de mayor calidad

Copiar especial y Pegado especial: copia y pegado de elementos en el área de trabajo en el formato de archivo que especifique.

Búsqueda de vínculos perdidos: recopilación de varios vínculos perdidos en la misma operación.

Nuevos métodos abreviados de edición de texto: comandos mejorados de selección y navegación en texto.

Herramienta Página: creación de historias de múltiples páginas con la herramienta Página. Permite reorganizar, duplicar o eliminar un rango de páginas o escenas. La herramienta Página sitúa la tarea de gestión de páginas directamente en el área de trabajo.

Dinamismo interactivo y centrado en la Web

Símbolos e instancias: gráficos simplificados con una capacidad de edición mejor. Una instancia es una referencia a un objeto original de FreeHand (el símbolo). Al modificar el símbolo, las instancias se actualizan de forma automática.

Publicación en HTML: conversión del documento de FreeHand en una página web instantáneamente. Use el HTML Assistant (Macintosh) o el HTML Wizard (Windows) como guía durante el proceso.

CAPÍTULO 2

Orientación

Uso de la ventana de documento

FreeHand es una aplicación de dibujo orientada a objetos. Un documento orientado a objetos consta de trazos y rellenos, en lugar de píxeles individuales, como en una aplicación de edición de imágenes.

Al contrario que en los gráficos de mapa de bits, la resolución de un dibujo orientado a objetos depende de los dispositivos.

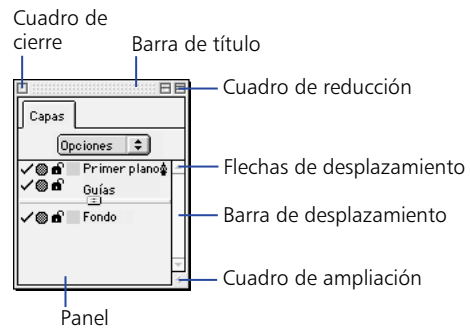
Esto significa que la resolución de impresión del documento depende de la resolución del dispositivo de salida, en lugar de la resolución del documento.

Al ejecutar FreeHand aparece la ventana del documento. Esta ventana es la interfaz del área de trabajo, que es el área que contiene las páginas del documento. El área de trabajo de 222 x 222 pulgadas puede contener más de 675 páginas de tamaño Carta. Se pueden personalizar los botones, los paneles con fichas y las barras de herramientas. Consulte “Uso de los paneles” en la página 20 y “Personalización de métodos abreviados y barras de herramientas” en la página 47.

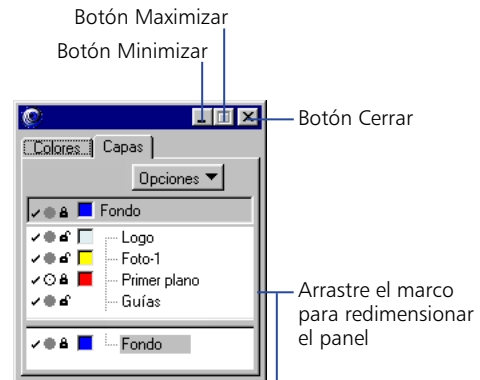
Uso de los paneles

Los paneles de FreeHand flotan en la parte superior del área de trabajo y se pueden situar en cualquier lugar de la pantalla. Estos paneles con fichas se pueden personalizar, así como mover, separar o combinar arrastrando las fichas. Por ejemplo, el Inspector consiste en estos paneles: Inspector de objeto, Inspector de trazo, Inspector de relleno, Inspector de texto e Inspector de documento. Haga clic en una ficha para activar un panel concreto.

Componentes de un panel

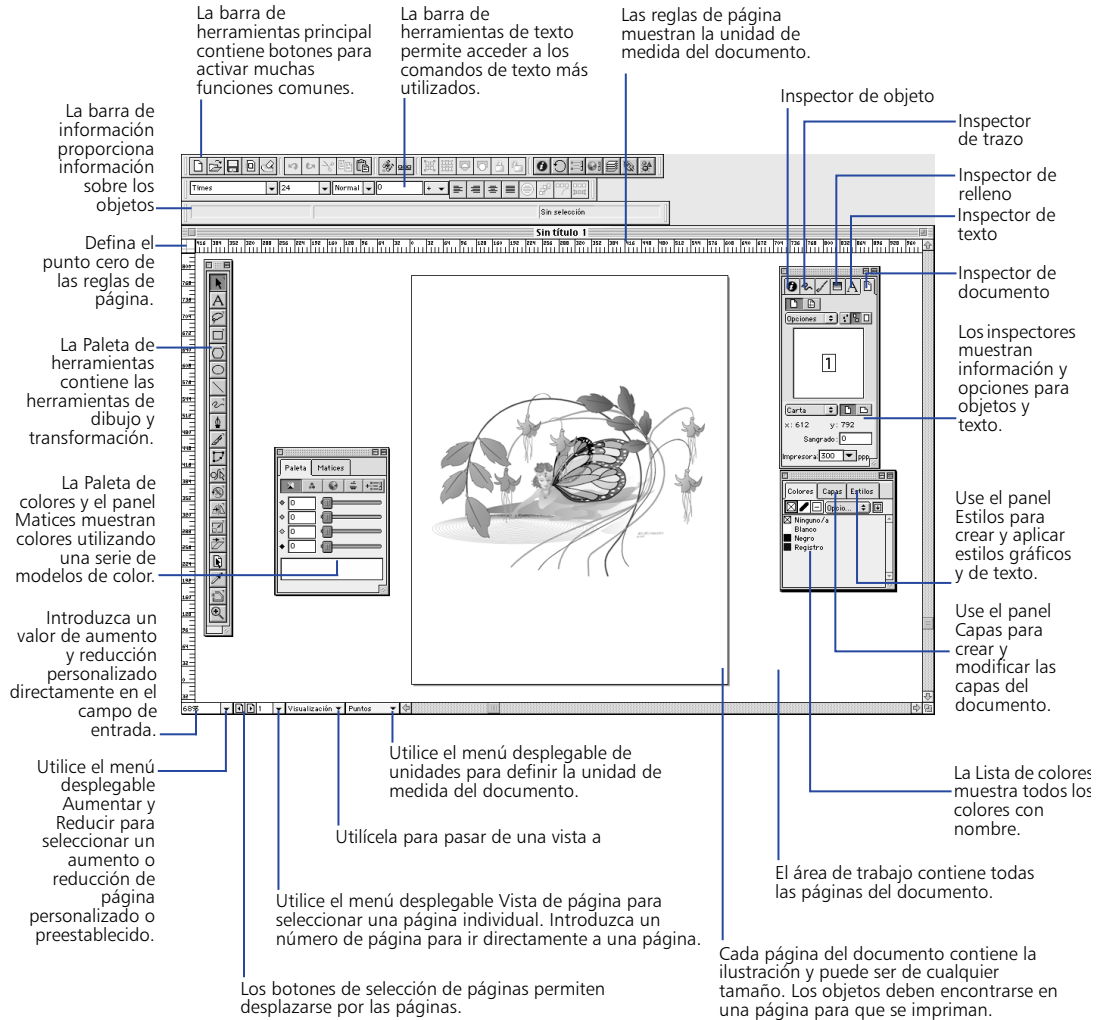


Macintosh



Windows

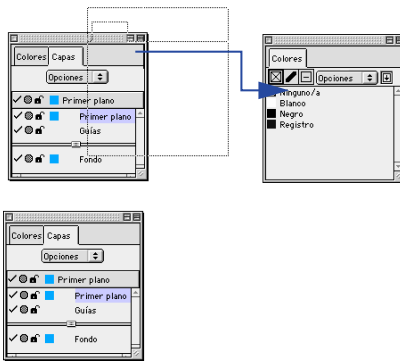
Éstos son los paneles con fichas: Inspector de objeto, Inspector de trazo, Inspector de relleno, Inspector de texto, Inspector de documento, Lista de colores, panel Capas, Paleta de colores, panel Estilos, panel Matices, panel Símbolos y panel Medios tonos.



Métodos abreviados de los paneles

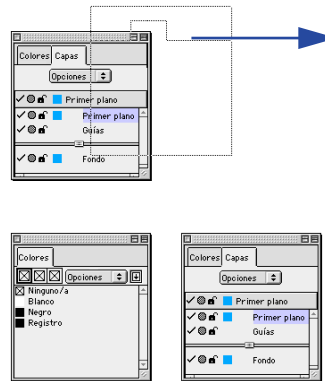
Para	Haga esto
Cambiar entre el primer campo de edición de cada panel abierto	Use Comando-Tilde (Macintosh) o Control-Tab (Windows).
Mostrar u ocultar paneles	Elija Ver > Paneles, use F12 (Macintosh) o Control-Mayús-H (Windows) o Control-Alt-H (Windows).

Para agregar un panel a otro panel:



Para devolver los paneles a sus posiciones predeterminadas, salga de FreeHand, localice la carpeta Español dentro de la carpeta de la aplicación FreeHand 9 y elimine el archivo denominado "Preferencias" (Macintosh) o Fhprefs.txt (Windows).

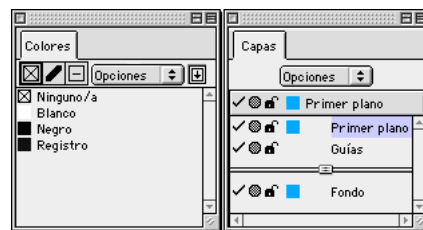
Para eliminar un panel:



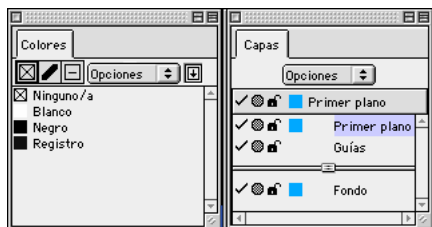
Ajuste de paneles

Alinee los paneles en el espacio de trabajo ajustándolos entre ellos o al borde del monitor. En Windows, también puede ajustar paneles al borde de la aplicación.

Tomándolo por la barra de título, arrastre un panel hasta 12 píxeles de otro panel para ajustarlos entre ellos. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra un panel para desactivar temporalmente el ajuste. Cambie el tamaño y minimice los paneles ajustados por separado.



Anclado de paneles



Anclado de paneles






Al mover, abrir y cerrar, o minimizar y maximizar los paneles anclados, la acción afecta a todos los paneles anclados a la vez. Ancle un panel a otro horizontal o verticalmente. Cambie el tamaño de los paneles dentro de los paneles anclados.

Para	Haga esto
Anclar paneles	<ol style="list-style-type: none">Mantenga presionada la tecla Control y arrastre un panel hacia otro tomándolo por la barra de título. De igual manera que en la distancia de ajuste, el arrastre de un panel hasta 12 píxeles de otro lo ancla a éste.Suelte el botón del ratón. Aparecerá un ancla en el panel para indicar el anclaje.
Desanclar paneles	Haga clic en el ancla entre dos paneles o mantenga presionada la tecla Control mientras arrastra la barra de título de un panel anclado para alejarlo del panel adyacente.

En Windows, los paneles sin fichas no se ajustan ni anclan uno respecto del otro.

Uso de los inspectores

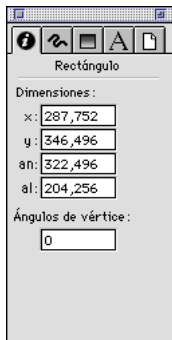
Prácticamente, en cada tarea de dibujo de FreeHand se utiliza al menos un inspector.

Use	Para
Objeto 	Visualizar la posición y las dimensiones de un objeto seleccionado. Use Comando-I (Macintosh) o Control-I (Windows).
Trazo 	Visualizar los atributos de trazo de un trazado seleccionado. Use Comando-Opción-L (Macintosh) o Control-Alt-L (Windows).
Relleno 	Visualizar los atributos de relleno de un trazado seleccionado. Use Comando-Opción-F (Macintosh) o Control-Alt-F (Windows).
Texto 	Visualizar el formato de texto de un texto seleccionado. Use Comando-T (Macintosh) o Control-T (Windows).
Documento 	Visualizar iconos en miniatura de cada página del documento. Use Comando-Opción-D (Macintosh) o Control-Alt-D (Windows).



Uso del Inspector de objeto

El Inspector de objeto muestra la posición y las dimensiones de un objeto. Por ejemplo, si selecciona una elipse, el Inspector de objeto muestra la posición (los valores x e y basados en la configuración actual de las reglas de página), así como las dimensiones (altura y anchura en la unidad de medida del documento) de ésta. Si se tiene seleccionado un rectángulo, el Inspector de objeto muestra la posición y las dimensiones, así como los ángulos de los vértices del rectángulo. Los valores del Inspector de objeto se pueden editar. Los cambios realizados en los campos de entrada del Inspector de objeto se reflejan en el documento con solo presionar Retorno. El Inspector de objeto proporciona información incluso cuando hay varios objetos seleccionados. Esta característica es especialmente útil cuando se selecciona un intervalo de bloques de texto y se cambian sus valores de ajuste automático.



Uso del Inspector de trazo

El Inspector de trazo muestra los atributos de los trazos de un trazo seleccionado. Por ejemplo, utilice el Inspector de trazo para introducir un grosor de trazo y asignarle un color. El Inspector de trazo incluye valores para cinco tipos de trazos: Ninguno, Básico, Personalizado, Motivo y PostScript. Para obtener más información sobre los conceptos de grosor de trazo, extremo, vértice, ángulo mínimo, configuración de guiones y flechas, consulte Capítulo 6, “Color, trazos y rellenos”



Uso del Inspector de relleno



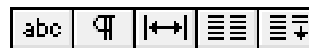
El Inspector de relleno define el tipo de relleno que contiene un trazado. Por ejemplo, utilice el Inspector de relleno para cambiar el tipo de relleno o para asignar un color. El Inspector de relleno incluye valores para nueve tipos de rellenos: Ninguno, Básico, Personalizado, Gradiente, Lente, Motivo, PostScript, Texturas y Mosaico. Para obtener más información sobre los rellenos, consulte Capítulo 6, “Color, trazos y rellenos”



Uso del Inspector de texto

El Inspector de texto tiene cinco subpaneles:

- ◆ Carácter
- ◆ Párrafo
- ◆ Espaciado
- ◆ Columnas y filas
- ◆ Ajuste de columnas



Los cinco subpaneles del Inspector de texto se describen en Capítulo 7, “Texto”

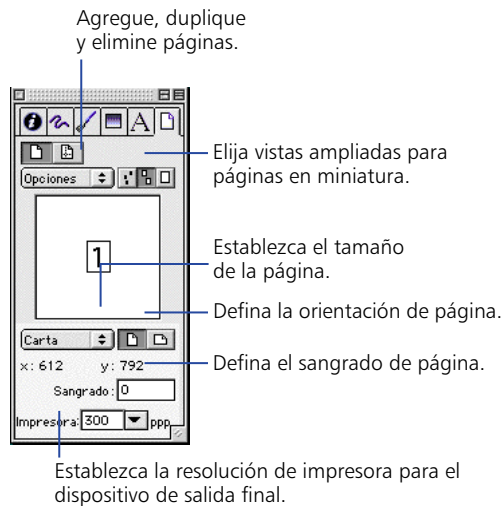


Uso del Inspector de documento

El Inspector de documento contiene una vista en miniatura del área de trabajo y muestra iconos en miniatura de cada página del documento. Si mueve las miniaturas del inspector con la herramienta Puntero, se moverán las páginas correspondientes en el área de trabajo.

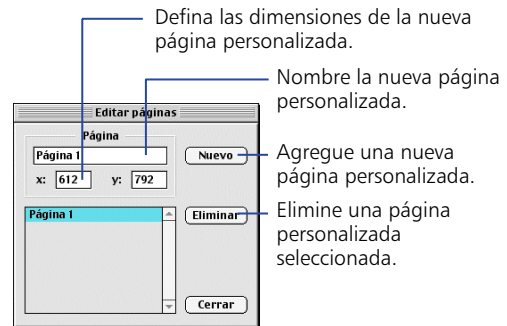
El Inspector de documento proporciona tres vistas ampliadas al manipular las miniaturas de página. Cuando el aumento se define en los niveles medio o alto, es posible que no se vean todas las páginas del documento en la ventana del área de trabajo de este inspector. Para navegar por el área de trabajo, mantenga presionada la barra espaciadora hasta que el cursor cambie a una mano con la que puede desplazarse por la ventana del área de trabajo. El Inspector de documento también contiene opciones para agregar, duplicar y eliminar páginas, así como opciones para definir el tamaño de página, la orientación, el sangrado y la resolución de impresora.

El tamaño de cuadrícula aparece en el menú Ver y el ángulo de restricción, en el menú Modificar. El menú desplegable Unidades aparece en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento.



Definición de tamaños de página personalizados

Para añadir tamaños de página personalizados al Inspector de documento, elija Editar páginas en el menú desplegable de tamaño de página y defina las páginas en el cuadro de diálogo Editar páginas. Los tamaños de página personalizados se basan en la unidad de medida actual del documento.



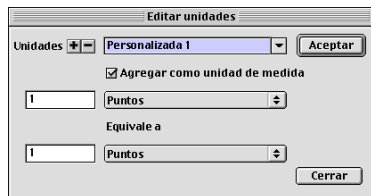
Para	Haga esto
Agregar una página personalizada	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elija Editar páginas en el menú desplegable de tamaño de página del Inspector de documento. 2. Nombre la nueva página personalizada y defina las dimensiones.
Eliminar una página personalizada	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione una página personalizada en el cuadro de diálogo Editar páginas. 2. Presione el botón Suprimir. Al eliminar una página personalizada predefinida en el cuadro de diálogo Editar páginas, se conservan las páginas personalizadas del documento. El tipo de página cambia a Personalizado en el Inspector de documento.
Cree una página personalizada usando una unidad de medida diferente de la que aparece en el cuadro de diálogo Editar páginas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cierre el cuadro de diálogo Editar páginas y cambie la unidad de medida del documento utilizando el menú desplegable Unidades de la esquina inferior izquierda de la ventana del documento. 2. Abra el cuadro de diálogo Editar páginas y cree la nueva página personalizada.
Modificar una página personalizada existente	Las páginas personalizadas no pueden modificarse una vez se han agregado al cuadro de diálogo Editar páginas. Se deben eliminar y volver a crear.

Para	Haga esto
Aceptar una nueva página personalizada	Presione Intro o bien Presione Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo Editar páginas o bien Haga clic en Nuevo para aceptar la configuración de página personalizada actual y crear una nueva página personalizada.
Usar una página personalizada	Seleccione la página personalizada en el menú desplegable de tamaño de página del Inspector de documento.

Nota: Las páginas personalizadas se conservan en el documento de FreeHand. Si desea que las páginas personalizadas estén disponibles para los documentos de FreeHand recién creados, agregue las páginas personalizadas a una plantilla de FreeHand.

Definición de unidades de medida personalizadas

Defina unidades de medida personalizadas basadas en las unidades de medida predeterminadas de FreeHand. Elija Ver > Reglas de página > Editar para abrir el cuadro de diálogo Editar unidades.



Para definir una unidad de medida personalizada:

- 1 Elija Ver > Reglas de página > Editar para abrir el cuadro de diálogo Editar unidades.
- 2 Cree una nueva unidad personalizada escribiendo un nombre nuevo o haciendo clic en el signo más (+).
- 3 Introduzca valores numéricos en los campos de texto y establezca las unidades en las que va a basar la unidad de medida personalizada.
- 4 Haga clic en el botón Aceptar para guardar la unidad de medida personalizada.

Para eliminar una unidad de medida personalizada:

- 1 Elija Ver > Reglas de página > Editar para abrir el cuadro de diálogo Editar unidades.
- 2 Seleccione la unidad de medida personalizada que desee en el menú desplegable.
- 3 Haga clic en el signo menos (-).

Nota: Las unidades personalizadas se conservan en el documento de FreeHand. Si desea que las páginas personalizadas estén disponibles para los documentos de FreeHand recién creados, agregue las páginas personalizadas a una plantilla de FreeHand.

Establecimiento de las unidades de medida

Para establecer la unidad de medida de todo un documento, elija una medida en el menú desplegable Unidades de la esquina inferior izquierda de la ventana del documento. Esta configuración afecta a casi todos los campos con entradas numéricas de esta aplicación. Con el menú desplegable Unidades establecido en puntos, la introducción del valor 125 en un campo de entrada produce un valor de 125 puntos.

Modificación de unidades de medida

Para modificar la unidad de medida de un solo campo de entrada, introduzca un valor en un campo de entrada numérico con un código de modificación de unidades de la tabla siguiente y, a continuación, presione Retorno. Con el menú desplegable Unidades establecido en puntos, la introducción del valor 125 m en un campo de entrada produce 125 milímetros, en lugar de 125 puntos. Este valor de 125 milímetros se convierte automáticamente a 354,3307 puntos.

Use	Por ejemplo
#i para pulgadas o pulgadas decimales	7i = 7 pulgadas o 7 pulgadas decimales
p# para puntos	p7 = 7 puntos
#p para picas	7p = 7 picas
#m para milímetros	7m = 7 milímetros
#c para centímetros	7c = 7 centímetros
#x para píxeles	7x = 7 píxeles

Los campos de entrada numéricos aceptan funciones matemáticas. Se pueden utilizar los siguientes símbolos matemáticos:

- ◆ + (suma)
- ◆ - (resta)
- ◆ * (multiplicación)
- ◆ / (división)

Para usar ecuaciones matemáticas, cree una ecuación utilizando estos símbolos. Escriba esta ecuación en un campo de entrada y presione Retorno. Si define el menú desplegable Unidades en puntos, al introducir "10/2" en un campo de entrada se obtiene un valor de 5 puntos.

Para modificar la unidad de medida mediante el uso de ecuaciones matemáticas, cree una ecuación utilizando estos símbolos y cualquier combinación de modificaciones de unidades. Escriba esta ecuación en un campo de entrada y presione Retorno. Si define el menú desplegable Unidades en puntos, al introducir "2i + p7" se obtiene un valor de 151 puntos.

Uso de las barras de herramientas

FreeHand incluye varias barras de herramientas:

- ◆ Paleta de herramientas
- ◆ Principal
- ◆ Texto
- ◆ Información
- ◆ Envoltura
- ◆ Herramientas Xtra
- ◆ Operaciones Xtra
- ◆ Estado (Windows)






Aunque se puede personalizar la ubicación y el contenido de todas las barras de herramientas, en este capítulo se describe el contenido y la ubicación predeterminada de cada herramienta.










La posición predeterminada de la barra de herramientas principal, la barra de herramientas Texto y la barra de herramientas Envoltura se encuentra debajo de los menús y encima de la ventana del documento activo.









Para mostrar u ocultar barras de herramientas individuales, elija Ventana > Barra de herramientas. Para mostrar u ocultar todas las barras de herramientas activas, elija Ver > Barra de herramientas. Para mostrar u ocultar la Paleta de herramientas, elija Ventana > Barra de herramientas > Paleta de herramientas.

Paleta de herramientas














La Paleta de herramientas contiene estas herramientas:



Use	Para
Herramienta Puntero 	Seleccionar y arrastrar objetos.
Herramienta Cuentagotas 	Extraer una muestra de color de un objeto cualquiera.
Herramienta Rectángulo 	Dibujar rectángulos y cuadrados.
Herramienta Elipse 	Dibujar elipses y círculos.
Herramienta Espiral 	Dibujar trazados en forma de espiral abierta.

Use	Para
Herramienta Mano alzada 	Dibujar trazados de estilo libre y caligráficos.
Herramienta Cuchilla 	Cortar un trazado en dos o más trazados.
Herramienta Estilo libre 	Empujar y estirar trazados.
Herramienta Reflejar 	Reflejar objetos.
Herramienta Distorsionar 	Distorsionar objetos.
Herramienta Aumentar y reducir 	Aumentar y reducir objetos.
Herramienta Perspectiva 	Aplicar perspectiva a los objetos.
Herramienta Texto 	Crear bloques de texto.
Herramienta Lazo 	Seleccionar puntos, objetos y grupos de un área de estilo libre.

Use	Para
Herramienta Polígono 	Dibujar polígonos y estrellas.
Herramienta Línea 	Dibujar líneas rectas.
Herramienta Pluma 	Dibujar trazados anclando puntos.
Herramienta Curva Bezier 	Dibujar trazados utilizando curvatura automática.
Herramienta Girar 	Girar objetos
Herramienta Tamaño 	Cambiar el tamaño de los objetos.
Herramienta Página 	Agregar, duplicar, borrar, mover y redimensionar páginas.
Herramienta Trazar 	Trazar objetos.

Barra de herramientas principal

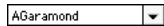







Use	Para
	Crear un nuevo documento.
	Abrir un documento existente.
	Guardar el documento activo.
	Importar un archivo o un objeto.
	Imprimir el documento activo.
	Abrir el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar gráficos.
	Abrir el panel Alinear.
	Bloquear los objetos seleccionados.
	Desbloquear los objetos seleccionados.
	Abrir el Inspector de objeto.
	Abrir el panel Transformar.
	Abrir la Lista de colores.
	Abrir la Paleta de colores.














Use	Para
	Abrir el panel Capas.
	Abrir el panel Símbolos.



Las sugerencias de las herramientas describen la función de cada botón. Detenga el cursor sobre los botones de las barras de herramientas y aparecerá una pequeña etiqueta. Esta etiqueta desaparecerá al mover el cursor fuera del botón.

Barra de herramientas Texto

La barra de herramientas de texto contiene comandos de texto comunes.

Use	Para
	Elegir una fuente.
	Elegir un estilo de carácter (Macintosh).
	Establecer el tamaño de punto.
	Establecer el interlineado.
	Elegir opciones de interlineado (Macintosh).
	Aplicar el estilo de carácter Negrita (Windows).
	Aplicar el estilo de carácter Cursiva (Windows).
	Alinear el texto a la izquierda.

Use	Para
	Centrar el texto.
	Alinear el texto a la derecha.
	Justificar el texto completamente.
	Distribuir el texto dentro de un trazado.
	Unir texto a un trazado.
	Separar texto de un trazado.
	Convertir el texto seleccionado en trazados.
	Abrir el Editor de texto.
	Corregir la ortografía.
	Buscar y reemplazar texto.
	Distribuir el texto alrededor del trazado seleccionado.
	Aumentar el interlineado.
	Reducir el interlineado.

Use	Para
	Aumentar la línea de base.
	Reducir la línea de base.

En Windows, la barra de herramientas Texto incluye botones para estilos de caracteres Negrita y Cursiva. Haga clic en los botones Negrita y Cursiva para aplicar un estilo de caracteres negrita cursiva, cuando esté disponible. Un icono junto al nombre de fuente indica si la fuente es TrueType o PostScript. La ausencia de iconos indica que se trata de una fuente del sistema o no identificable.









Al hacer clic en un nombre de fuente del menú desplegable de fuentes de la barra de herramientas Texto, el texto seleccionado se muestra con la fuente seleccionada. Si no hay texto seleccionado, aparecerá "AaBbCcDd" (Macintosh) o el nombre de la fuente (Windows).

Barra de información

La barra de información proporciona información sobre los objetos seleccionados en función del tipo de objeto y de la acción actual. La información incluye el tipo de objeto, la posición del cursor, el cambio de la posición de un objeto, el ángulo, el centro de rotación, el radio y el número de caras. Elija Ventana > Barra de herramientas > Información para mostrar u ocultar la barra de información.

Barra de herramientas Envoltura

La barra de herramientas Envoltura contiene herramientas para aplicar transformaciones de envoltura a los objetos o grupos de FreeHand.

Use	Para
	Aplicar una envoltura.
	Guardar una envoltura como valor preestablecido.
	Eliminar un valor preestablecido.
	Desactivar la envoltura y conservar las transformaciones de envoltura.
	Eliminar una envoltura y todas sus modificaciones en los objetos de FreeHand.
	Copiar un efecto de envoltura en el Portapapeles como un trazado.
	Pegar el trazado del Portapapeles en otro objeto como una envoltura.
	Visualizar la cuadrícula de la envoltura.

Barra de estado (Windows)

La barra de estado incluye el menú desplegable de aumento y reducción, los botones de selección de páginas y los menús desplegables de visualización de página, visualización y unidades. Además, la barra de estado muestra mensajes de estado sobre la tarea en curso, el comando de menú resaltado o la herramienta seleccionada. Haga clic en el botón rojo de cancelación de la barra de estado para cancelar una operación en curso.



Configuración del proyecto

Tenga en cuenta el diseño del documento y los requisitos de impresión final. Decida de antemano las mejores configuraciones.

Tamaño de página

Establezca el tamaño de la página en el Inspector de documento para definir el tamaño del documento final. Los objetos pueden ocupar varias páginas impresas. Para obtener más información sobre cómo establecer el tamaño de la página, consulte “Uso del Inspector de documento” en la página 25.

Orientación de la página

La orientación de la página puede ser retrato (vertical) o paisaje (horizontal). Establezca la orientación de la página en el Inspector de documento.

Sangrado

Si un documento se va a imprimir fuera del borde del papel, defina un sangrado en el Inspector de documento e imprima en un papel más grande que el tamaño de página que había especificado. Para obtener más información sobre los sangrados de página, consulte el Capítulo 8, “Impresión”

Número de niveles de deshacer

Utilice el comando Edición > Deshacer para invertir una acción. Introduzca un valor máximo de 100 en el campo de entrada General > “Niveles de deshacer” del cuadro de diálogo Preferencias.

Número de páginas

Un documento sencillo de FreeHand puede tener varias páginas, cada una con sus propias dimensiones, orientación y sangrado. Agregue o elimine páginas en el Inspector de documentos o usando la herramienta Página.

Unidad de medida

Elija entre puntos, picas, pulgadas, pulgadas decimales, milímetros, centímetros, kyus, píxeles, pies, yardas, millas, millas náuticas, metros, kilómetros, círceros o didots para que se visualicen en las reglas, paneles y cuadros de diálogo. Defina las unidades de medida personalizadas como se describe en “Definición de unidades de medida personalizadas” en la página 26.

Defina la unidad de medida en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento. La unidad de medida seleccionada puede modificarse en cualquier campo de entrada según se explicó anteriormente en “Establecimiento de las unidades de medida” en la página 26.

Resolución de impresión

En el Inspector de documento, configure FreeHand para que reconozca la resolución de impresión de su impresora.

Nota: El valor de resolución introducido en el Inspector de documento no establece la resolución en la impresora real.

FreeHand utiliza el valor de la resolución de la impresora para realizar las siguientes operaciones:

- ◆ Calcular el número de fases predeterminadas en una fusión. Cuanto mayor sea la resolución, más fases se incluirán en una fusión.
- ◆ Cambiar el tamaño de las imágenes de mapa de bits para que coincida con la resolución de la impresora.
- ◆ Definir la resolución de los rellenos de gradientes.

Reglas de página

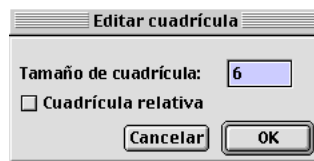
Las reglas de página utilizan la unidad de medida actual del documento.

Para mostrar u ocultar las reglas de página, elija Ver > Reglas de página o utilice Comando-Opción-M (Macintosh) o Control-Alt-M (Windows). Para definir el punto cero de la regla de página, haga clic y arrastre el marcador de punto cero desde la esquina superior izquierda de la ventana del documento hasta una nueva posición. El punto cero representa la intersección de las reglas de página horizontal y vertical. Para restablecer las reglas de página, haga doble clic en el marcador de punto cero.

Cuadrícula

La cuadrícula está formada por líneas discontinuas horizontales y verticales que no aparecen en la impresión. Elija Ver > Cuadrícula > Mostrar para visualizar la cuadrícula. Elija Ver > Ajustar a cuadrícula para ajustar los objetos desplazados a la misma posición relativa dentro de la celda de la cuadrícula de destino.

Defina el tamaño de cuadrícula que desee en el cuadro de diálogo Ver > Cuadrícula > Modificar tamaño. Para que los objetos se ajusten a las intersecciones exactas de la cuadrícula, en lugar de a las posiciones relativas, elija Ver > Cuadrícula > Modificar tamaño y desactive la opción Cuadrícula relativa.





Guías

Las guías son líneas azules que no aparecen en la impresión. Utilícelas para alinear y colocar los objetos con precisión. Elija Ver > Guías > Mostrar para visualizar las guías o utilice la capa de guías del panel Capas.

Para agregar una guía con las reglas de página activas, arrastre la regla de página horizontal o vertical. Elija Ver > Guías > Modificar tamaño para visualizar el cuadro de diálogo Guías y agregar, eliminar y modificar las guías.

Si Ver > Ajustar a guía está activado, los objetos se ajustan a las guías en función del valor definido en la preferencia General > “Distancia de ajuste”.

Este cursor	Aparece cuando se ajusta en
	Guías horizontales
	Guías verticales

Uso de cuadrículas y guías

Para	Haga esto
Mostrar u ocultar la cuadrícula	Elija Ver > Cuadrícula > Mostrar.
Ajustar objetos en relación a la cuadrícula	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elija Ver > Cuadrícula > Editar y active la opción Cuadrícula relativa. 2. Elija Ver > Ajustar a cuadrícula o use Comando-; (Macintosh).
Ajustar objetos a intersecciones de cuadrícula precisas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elija Ver > Cuadrícula > Editar y desactive la opción Cuadrícula relativa. 2. Elija Ver > Ajustar a cuadrícula o use Comando-; (Macintosh).
Modificar la cuadrícula	Elija Ver > Cuadrícula > Editar.
Mostrar u ocultar reglas de página	Elija Ver > Reglas de página o use Comando-Opción-M (Macintosh) o Control-Alt-M (Windows).
Cambiar la unidad de medida	Use el menú desplegable Unidades.
Mostrar u ocultar guías	Elija Ver > Guías > Mostrar.
Ajustar objetos a guías	Elija Ver > Ajustar a guías o use Comando-\ (Macintosh) o Control-Alt-G (Windows).
Editar guías	Elija Ver > Guías > Editar.
Bloquear guías	Elija Ver > Guías > Bloquear guías o haga clic en el candado en la capa Guías.
Editar distancia de ajuste de guías	Introduzca un valor en el campo de entrada de preferencia General > “Distancia de ajuste”.

Edición de guías

Elija Ver > Guías > Modificar tamaño para visualizar el cuadro de diálogo Guías y revisar y editar todas las guías.



Use	Para
Página	Introducir un número de página en el campo de entrada o hacer clic en los botones de página siguiente y anterior.
Tipo	Identificar el tipo de guía para cada guía de la página seleccionada.
Ubicación	Identificar la posición de cada guía en la página seleccionada.
Liberar	Convertir la guía seleccionada en un objeto.
Borrar (Macintosh) o Eliminar (Windows)	Eliminar la guía seleccionada.
Agregar	Agregar una nueva guía horizontal o vertical.
Editar	Definir una posición nueva para una guía horizontal o vertical.

Consulte el Capítulo 4, “Organización de la ilustración,” si desea obtener más información sobre la transformación de trazados en guías.

Navegación en el documento

Para	Haga esto
Crear un nuevo documento	Elija Archivo > Nuevo y haga clic en el botón Nuevo del documento en la barra de herramientas principal, o use Comando-N (Macintosh) o Control-N (Windows).
Abrir un documento existente	Elija Archivo > Abrir y haga clic en el botón Abrir documento de la barra de herramientas principal, o use Comando-O (Macintosh) o Control-O (Windows).

Los cuatro últimos documentos guardados aparecen en el menú Archivo. Cree plantillas para los documentos que comparten elementos de diseño y configuraciones de producción. Para aprender a crear y editar plantillas, consulte el Capítulo 4, “Organización de la ilustración”

Uso de páginas



Inspector de documento y herramienta Página

Para cambiar los atributos de una página, actívela de cualquiera de estas formas:

- ◆ Visualice el Inspector de documento y haga clic en la miniatura de página que desee.

- ◆ Elija un valor del menú desplegable Vista de página o introduzca un valor en el campo de entrada. Ambos se ubican en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento.

- ◆ Haga clic en un botón del selector de página.



- ◆ Haga clic en una página con una herramienta.
- ◆ Elija la herramienta Página y haga clic en una página en el área de trabajo.

Para disponer las páginas en el Inspector de documento:

- 1 Visualice el Inspector de documento.

Si es necesario, haga clic en uno de los botones de aumento de la página para ampliar o reducir el tamaño de las miniaturas de la página.



- 2 Utilizando la herramienta Puntero, haga clic y arrastre una miniatura hasta una nueva posición en la ventana del área de trabajo del Inspector de documento.

Mantenga presionada la barra espaciadora para convertir el cursor en una mano que permita desplazar la vista de la página.



Para disponer las páginas en el área de trabajo:

- 1 Elija la herramienta Página en la Paleta de herramientas.

Al seleccionar la herramienta Página, el cursor cambia al cursor de la herramienta Página.

- 2 Seleccione una página y desplácela al área de trabajo.

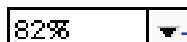
Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra una página para limitar su movimiento horizontal o verticalmente. Para duplicar una página, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras arrastra la página. Para ajustar páginas a la cuadrícula, elija Ver > Ajustar a cuadrícula.

Para	Haga esto
Agregar páginas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elija Agregar páginas en el menú desplegable Opciones del Inspector de documento. 2. Defina opciones en el cuadro de diálogo Agregar páginas y haga clic en Aceptar. <p>O bien,</p> <p>mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows), haga doble clic en el área de trabajo con la herramienta Página y utilice el cuadro de diálogo Agregar páginas para agregar páginas.</p>
Duplicar páginas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione una página. 2. Elija Duplicar en el menú desplegable Opciones del Inspector de documento. <p>O bien,</p> <p>utilice la herramienta Página y, manteniendo presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows), arrastre una página en el área de trabajo.</p>
Modificar una página determinada	<p>Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga doble clic en la página específica para abrir el cuadro de diálogo Modificar página.</p>

Para	Haga esto
Eliminar páginas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione una página. 2. Elija Eliminar en el menú desplegable Opciones del Inspector de documento. <p>O bien,</p> <p>utilice la herramienta Página para seleccionar una página en el área de trabajo y presione Suprimir.</p> <p>Si la página seleccionada contiene objetos, FreeHand le avisa antes de eliminar la página.</p>
Redimensionar páginas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elija la herramienta Página. 2. Haga clic en una página para activar los selectores de transformación. 3. Haga clic en un selector lateral, de esquina o superior y arrastre. <p>Para cambiar el tamaño de una página de forma proporcional, mantenga presionada la tecla Mayús.</p> <p>Para ajustar páginas a la cuadrícula mientras las desplaza, elija Ver > Ajustar a cuadrícula.</p>
Mover una página sin mover su contenido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elija la herramienta Página y seleccione una página. 2. Mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre una o varias páginas en el área de trabajo.
Cambiar la orientación de una página	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elija la herramienta Página y haga clic en una página para activar los selectores de transformación. 2. Mueva el cursor fuera de los selectores de transformación de la página. El cursor cambia al cursor de rotación. 3. Haga clic y arrastre con el cursor de rotación para cambiar la orientación de la página.

Definición de aumento y reducción de página

FreeHand permite aumentos y reducciones que oscilan desde el 6 % a 256 veces el tamaño real.



Haga clic para elegir un valor de aumento y reducción.

Resalte e introduzca un nuevo valor de aumento y reducción.

Para	Haga esto
Aumentar la vista de una página al siguiente incremento	<p>Elija la herramienta Aumentar y reducir y haga clic en una página, o bien,</p> <p>elija un incremento del menú desplegable Aumentar y reducir, o bien,</p> <p>elija Ver > Aumentar y reducir para seleccionar un incremento.</p>
Reducir la vista de una página al siguiente incremento	<p>Elija la herramienta Aumentar y reducir, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic en una página, o bien,</p> <p>elija un incremento del menú desplegable Aumentar y reducir, o bien,</p> <p>elija Ver > Aumentar y reducir para seleccionar un incremento.</p>
Maximizar al mayor aumento posible	<p>Elija la herramienta Aumentar y reducir, mantenga presionada la tecla Control (Macintosh) o Mayús (Windows) y haga clic en una página, o bien,</p> <p>introduzca "256 x" en el campo de entrada Aumentar y reducir.</p>

Para	Haga esto
Minimizar al menor aumento posible	Elija la herramienta Aumentar y reducir, mantenga presionadas las teclas Opción-Control (Macintosh) o Mayús-Alt (Windows) y haga clic en una página, o bien, elija 6 % en el menú desplegable Aumentar y reducir, o bien, elija 6 % en Ver > Aumentar y reducir.
Agrandar el área de una selección	Elija la herramienta Aumentar y reducir y arrastre un área de selección, o bien, introduzca un valor en el campo de entrada Aumentar y reducir situado en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento.
Reducir el área de una selección	Elija la herramienta Aumentar y reducir, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y arrastre un área de selección, o bien, introduzca un valor en el campo de entrada Aumentar y reducir.

Uso de métodos abreviados de aumento y reducción

Para	Use
Cambiar la vista del documento para ajustar la selección	Comando-0 (cero) (Macintosh) o Control-0 (cero) (Windows).
Ajustar la vista a la página actual	Comando-Mayús-W (Macintosh) o Control-Mayús-W (Windows).
Ajustar la vista a todas las páginas	Comando-Opción-0 (cero) (Macintosh) o Control-Alt-0 (cero) (Windows).
Definir la vista al 50 %	Comando-5 (Macintosh) o Control-5 (Windows).
Definir la vista al 100 %	Comando-1 (Macintosh) o Control-1 (Windows).
Definir la vista al 200 %	Comando-2 (Macintosh) o Control-2 (Windows).
Definir la vista al 400 %	Comando-4 (Macintosh) o Control-4 (Windows).
Definir la vista al 800 %	Comando-8 (Macintosh) o Control-8 (Windows).
Acercar el zoom	Comando-Barra espaciadora-clic (Macintosh) o Control-Barra espaciadora-clic (Windows).
Alejar el zoom	Comando-Opción-Barra espaciadora-clic (Macintosh) o Control-Alt-Barra espaciadora-clic (Windows).

Vistas múltiples de un documento

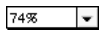
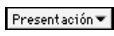


Utilice varias vistas para ver un documento en vistas diferentes o con distintos aumentos simultáneamente. Se pueden ver hasta ocho ventanas que muestran el mismo documento a la vez. Para cerrar una de las ventanas de vista del documento, haga clic en el cuadro de cierre de la ventana. Para cerrar todas las vistas del documento, mantenga presionada la tecla Opción y haga clic en el cuadro de cierre (Macintosh) o presione Control-Mayús-F4 (Windows).

Para abrir vistas adicionales del documento:

- 1 Elija **Ventana > Nueva ventana** o use **Comando-Opción-N** (Macintosh) o **Control-Alt-N** (Windows).
- 2 Cambie la vista y el aumento de las nuevas ventanas.

Asignación de nombre y almacenamiento de vistas personalizadas

Puede asignar un nombre y guardar el porcentaje de aumento o reducción, el modo de visualización y las posiciones de la barra de desplazamiento de la vista actual para recuperarlos más tarde. Elija **Ver > Personalizado > Nuevo**, escriba un nombre en el campo **Nombre** y haga clic en **Aceptar** (Windows).

Use	Para ajustar
	Porcentaje de aumento o reducción.
	Modo de visualización.
	Posición horizontal.
	Posición vertical.

Al elegir **Ver > Personalizado > Nuevo**, esta configuración se guarda con un nombre de vista personalizado. Para recuperar una vista guardada, elija su nombre en el menú desplegable **Aumentar o reducir** o en el submenú **Ver > Personalizado**. En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón para abrir el menú abreviado y elija una vista personalizada del submenú **Ver**.

Para definir, asignar un nombre y guardar una vista utilizando la herramienta **Aumentar o reducir**, haga clic en la herramienta, mantenga presionada la tecla **Mayús** y haga clic y arrastre para definir una vista. El cuadro de diálogo **Nueva vista** se abre una vez que se ha definido la vista nueva.

Para editar una vista a la que se ha asignado nombre, ajuste los elementos de la vista para redefinirla y luego seleccione **Ver > Personalizado > Editar**. Elija un nombre de vista en la lista del cuadro de diálogo **Editar vistas** y haga clic en **Redefinir**. Para borrar la vista, haga clic en **Borrar**. Para confirmar las ediciones y eliminaciones, haga clic en **Aceptar**.



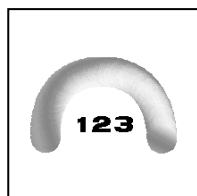
Para alternar entre la vista actual y la anterior, elija **Ver > Personalizado > Anterior** o utilice **Comando-Opción-1** (Macintosh) o **Control-Alt-Mayús-1** (Windows).

Optimización del redibujo de los documentos

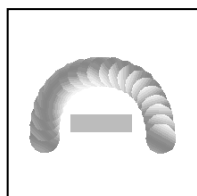
Elija un modo de visualización en el menú desplegable **Vista** de la esquina inferior izquierda de la ventana del documento. Las opciones disponibles son: **Presentación preliminar**, **Presentación preliminar rápida**, **Esquema**, **Esquema rápido** y **Suavizado Flash**. Los modos de visualización afectan a la representación en pantalla de los documentos, no a los datos de los objetos ni a la calidad de impresión. Los modos rápidos optimizan el redibujo mediante la reducción de los pasos de fusión a 10 y la presentación en gris del texto para tamaños de punto en pantalla iguales o inferiores a 50.

Puede cambiar entre Presentación preliminar y Esquema eligiendo Ver > Presentación preliminar o utilizando Comando-K (Macintosh) o Control-K (Windows). Elija Ver>Modo rápido o utilice Comando-Mayús-K (Macintosh) o Control-Mayús-K (Windows) para cambiar entre los modos normal y rápido. Por ejemplo, si elige Ver > Modo rápido cuando el documento está en Presentación preliminar, el modo cambiará a Presentación preliminar rápida.

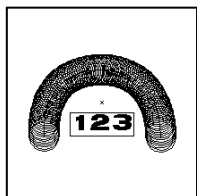
Nota: Para ver un trazado en modo Esquema mientras el documento está en modo Presentación preliminar (o viceversa), presione y suelte Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras arrastra el trazo.



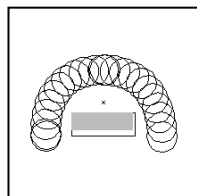
Presentación preliminar



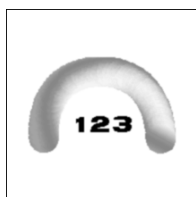
Presentación preliminar rápida



Esquema



Esquema rápido



Suavizado Flash

Selección de un modo de visualización

Elija	Para
Presentación preliminar	Mostrar el documento tal y como aparecerá impreso.
Presentación preliminar rápida	Mostrar fusiones con pasos reducidos y texto gris.
Esquema	Mostrar solamente un fino trazo negro, ningún relleno para los objetos y cuadros X para imágenes EPS e imágenes de mapa de bits.
Esquema rápido	Mostrar fusiones con pasos reducidos y texto gris.

Aspectos básicos del dibujo

Selección de objetos

Utilice la herramienta Puntero o Lazo para seleccionar objetos.

Para	Haga esto
Seleccionar un objeto	Haga clic con la herramienta Puntero. O realice lo siguiente: 1. Haga doble clic en la herramienta Puntero para abrir el cuadro de diálogo de la herramienta Puntero. 2. Marque la opción Por contacto de la herramienta Puntero y arrastre un área de selección alrededor de una parte del borde de un objeto.
Seleccionar un objeto sin relleno	Haga clic en el trazo con la herramienta Puntero.
Seleccionar varios objetos	Arrastre un área de selección alrededor de varios objetos, o bien, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic con la herramienta Puntero, o bien, active la opción Por contacto de la herramienta Puntero, mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre una parte cualquiera del borde de cada objeto.
Seleccionar todos los objetos de una página activa	Use Comando-A (Macintosh) o Control-A), o bien, elija Edición > Seleccionar > Todo.
Seleccionar todos los objetos de un documento	Use Comando-Mayús-A (Macintosh) o Control-Mayús-A (Windows), o bien, elija Edición > Seleccionar > Todo en el documento.

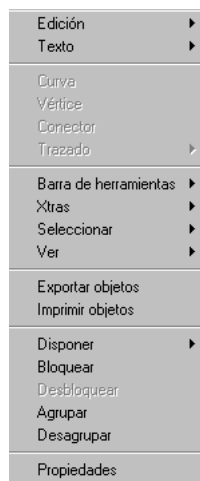
Para	Haga esto
Deseleccionar todos los objetos de un documento	Presione la tecla del tabulador, o bien, elija Edición > Seleccionar > Nada.
Seleccionar un objeto incluido en un trazado compuesto, grupo o fusión, o pegado dentro.	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic con la herramienta Puntero o Lazo.
Seleccionar todos los objetos del grupo seleccionado.	Elija Edición > Seleccionar > Subseleccionar.
Seleccionar todos los objetos excepto los que ya lo están.	Elija Edición > Seleccionar > Invertir selección.

Para	Haga esto
Seleccionar un objeto situado debajo de otro e incluido en un trazado compuesto, grupo o fusión, o pegado dentro.	Mantenga presionadas las teclas Control-Opción (Macintosh) o Control-Alt (Windows) mientras hace clic con el botón derecho y haga clic con la herramienta Puntero para pasar sucesivamente de un objeto seleccionado a otro.
Seleccionar el trazado compuesto, grupo, fusión o trazado de recorte donde está incluido un objeto seleccionado.	Elija Edición > Seleccionar > Seleccionar grupo.
Seleccionar un punto dentro de un objeto	Seleccione el objeto. A continuación, arrastre un área de selección alrededor del punto, o bien, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic con la herramienta Puntero.
Seleccionar varios puntos	Mantenga presionadas las teclas Opción-Mayús (Macintosh) o Alt-Mayús (Windows) y haga clic con la herramienta Puntero.
Seleccionar un segmento de un objeto	Seleccione el objeto. A continuación, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic con la herramienta Puntero entre los puntos del segmento.
Seleccionar varios segmentos	Mantenga presionadas las teclas Opción-Mayús (Macintosh) o Alt-Mayús (Windows) y haga clic con la herramienta Puntero entre los puntos del segmento.

Nota: Al hacer doble clic en los objetos, es posible que aparezcan sus selectores de transformación. Para aprender a utilizarlos, consulte "Uso de los selectores de transformación" en la página 134.

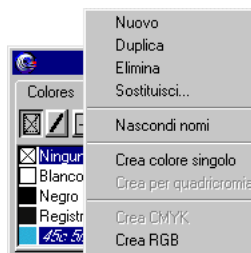
Uso del botón derecho del ratón (Windows)

Seleccione un objeto con el botón derecho del ratón para mostrar un menú abreviado que contiene varios comandos. Los objetos pueden ser trazos, bloques de texto, imágenes de mapa de bits, EPS, grupos y fusiones. Si selecciona objetos no similares aparece un menú abreviado con los comandos más comunes.



Al seleccionar un objeto con el botón derecho del ratón aparecen las opciones específicas del objeto.

Para mostrar menús abreviados, haga clic con el botón derecho en el Inspector de documento, la Lista de colores, el panel Capas, el panel Estilos, el panel Matices, el panel Símbolos o en cualquier color, paleta de colores o área en blanco del documento.



También puede utilizar el botón derecho del ratón para ampliar un área del documento. Asegúrese de que la preferencia General > "Activar/desactivar el botón derecho del ratón" esté activada.

Nota: La activación de la preferencia "Activar/desactivar el botón derecho del ratón" desactiva los menús abreviados de Windows.

Uso de la herramienta Lazo

La herramienta Lazo selecciona puntos, objetos y grupos dentro de un área de selección de estilo libre. Haga clic y arrastre la herramienta Lazo para definir un área de selección.

Nota: Para volver temporalmente a la herramienta Puntero, presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).

Haga doble clic en la herramienta Lazo para abrir el cuadro de diálogo Herramienta Lazo, que contiene la opción Por contacto.

Cuando la opción Por contacto está desactivada, el área de selección debe rodear totalmente el grupo para que se seleccione. El área de selección selecciona los puntos de objetos que se encuentran dentro del área de selección.

Cuando la opción Por contacto está activada, el área de selección sólo tiene que rodear un segmento del borde de un objeto o grupo para que éste se seleccione.

Movimiento de objetos

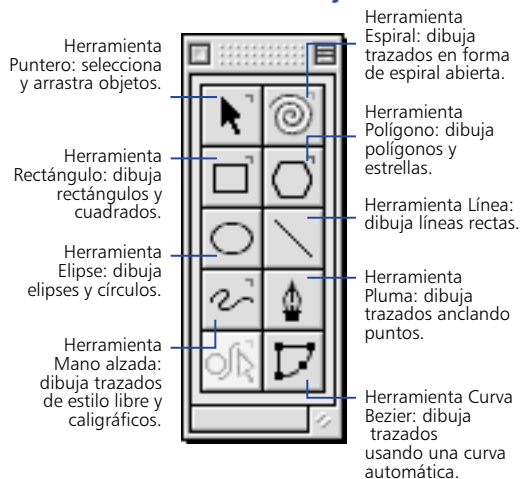
Mueva los objetos seleccionados con la herramienta Puntero, el panel Transformar o las teclas del cursor.




Para mover los objetos con la herramienta Puntero, haga clic en un objeto o grupo de objetos y arrastre a una ubicación nueva. Para visualizar una presentación preliminar del objeto, mantenga presionado un momento el botón del ratón o presione la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) antes de arrastrar un objeto. Si se arrastra un objeto utilizando el botón derecho del ratón, aparece la opción que permite moverlo o copiarlo (Windows).






Elija Modificar > Transformar > Mover para mover los objetos en incrementos precisos. Consulte el Capítulo 5, "Dibujo," o la Ayuda de FreeHand para obtener más información.

Mueva los objetos seleccionados con las teclas del cursor en incrementos predefinidos. Defina el incremento en el cuadro de diálogo Modificar > Distancia del cursor.

Las herramientas de dibujo



Para usar	Haga esto
<p>Herramienta Rectángulo</p> 	<p>Elija la herramienta Rectángulo, haga clic y arrastre en la página. Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre para que el rectángulo se reduzca a un cuadrado. Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y arrastre para dibujar un rectángulo desde el centro.</p>
<p>Herramienta Elipse</p> 	<p>Elija la herramienta Elipse y haga clic y arrastre en la página. Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre para que la elipse se reduzca a un círculo. Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y arrastre para dibujar una elipse desde el centro.</p>
<p>Herramienta Polígono o Estrella</p> 	<p>Elija Polígono o Estrella, haga clic y arrastre en la página. Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre para restringir un polígono o una estrella en incrementos de 45° del ángulo introducido en Modificar > Restringir. Los polígonos y las estrellas se dibujan partiendo del centro automáticamente.</p>

Para usar	Haga esto
<p>Herramienta Espiral</p> 	<p>Elija la herramienta Espiral, haga clic y arrastre en la página. Mantenga presionada la tecla Mayús para restringir la espiral a incrementos de 45° del ángulo introducido en Modificar > Restringir.</p>
<p>Herramienta Línea</p> 	<p>Elija la herramienta Línea, haga clic y arrastre en la página. Mantenga presionada la tecla Mayús para restringir la línea a incrementos a 45° del ángulo introducido en Modificar > Restringir. Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) para dibujar una línea desde el centro.</p>
<p>Herramienta Mano alzada</p> 	<p>Elija la herramienta Mano alzada, haga clic y arrastre en la página.</p>
<p>Herramienta Pluma</p> 	<p>Elija la herramienta Pluma. Haga clic para situar un punto de vértice. Haga clic y arrastre para situar un punto de curva. Mantenga presionada la tecla Control y haga clic para situar un punto de conector (Macintosh). Mantenga presionada la tecla Alt y haga clic con el botón derecho del ratón para situar un punto de conector (Windows).</p>
<p>Herramienta Curva Bezier</p> 	<p>Elija la herramienta Curva Bezier. Haga clic para situar un punto de vértice. Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic para situar un punto de curva. Mantenga presionada la tecla Control y haga clic para situar un punto de conector (Macintosh). Mantenga presionada la tecla Alt y haga clic con el botón derecho del ratón para situar un punto de conector (Windows).</p>




Nota: La posición y el contenido de la Paleta de herramientas se pueden personalizar. Si desea obtener más información sobre las herramientas de dibujo, consulte "Elementos básicos del dibujo" en la página 102.

Para restringir una forma y dibujarla desde el centro del objeto, mantenga presionadas las teclas Mayús-Opción (Macintosh) o Mayús-Alt (Windows) mientras utiliza una herramienta de dibujo. Haga doble clic en cualquier herramienta que tenga un paréntesis en la esquina superior derecha para visualizar el cuadro de diálogo de opciones de la herramienta.



Tipos de puntos

El tipo de punto describe el comportamiento del trazado en ese punto.

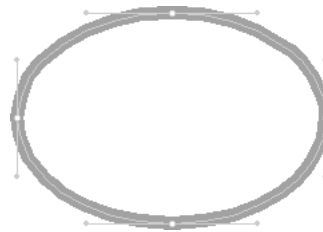
Use	Para
	Crear un vértice en la unión de dos segmentos.
	Forzar una conexión suave entre dos segmentos.
	Conectar un trazado recto a un trazado curvo.



Un rectángulo consta de cuatro trazados rectos conectados por puntos de vértice.



El punto conector conecta un trazado recto a uno curvo.



Una elipse consta de cuatro trazados curvos conectados por puntos de curva.

Importación y exportación

FreeHand puede importar y exportar una gran variedad de formatos de vectores (orientados a objetos) y gráficos de mapa de bits.

Para importar un gráfico:

- 1 Elija Archivo > Importar o use las teclas Comando-R (Macintosh) o Control-R (Windows).
- 2 Seleccione el archivo que desea importar y haga clic en Aceptar.
- 3 Coloque el cursor de importación donde quiera que aparezca el vértice superior izquierdo del gráfico o bloque de texto.
- 4 Haga clic en el botón del ratón para que el gráfico presente el tamaño predeterminado. Haga clic y arrastre para cambiar el tamaño del gráfico.

Para exportar un gráfico:

- 1 Elija Archivo > Exportar o use las teclas Comando-Mayús-R (Macintosh) o Control-Mayús-R (Windows) para visualizar el cuadro de diálogo Exportar documento.
Para volver a exportar una versión actualizada del último archivo exportado, elija Archivo > Exportar de nuevo.
- 2 Elija el formato de archivo en el menú desplegable Formato (Macintosh) o Guardar como tipo (Windows).
- 3 Escriba un nombre para el archivo y seleccione el destino.
- 4 Haga clic en Exportar (Macintosh) o Guardar (Windows), o presione Retorno.

Para obtener más información sobre la importación y exportación de gráficos, consulte el Capítulo 10, “Operaciones con otras aplicaciones.”

Envío de correo (Windows)

Si su entorno Windows dispone de un sistema de correo electrónico compatible con MAPI32, elija Archivo > Enviar para crear un mensaje de correo nuevo con el documento de FreeHand activo como anexo. Al enviar correo electrónico dispone de dos opciones: Incluir el documento activo e incluir todos los documentos abiertos.

- ◆ Elija [Nombre de archivo] para adjuntar el documento activo.
- ◆ Elija Todos los documentos abiertos para adjuntar todos los documentos abiertos actualmente al mensaje de correo electrónico.

El documento se adjunta en su estado actual. Si el documento no tiene nombre, se adjuntará con el nombre predeterminado.

Personalización del entorno

Uso de preferencias

Utilice las preferencias extensivas de FreeHand para personalizar el entorno de trabajo. Elija Archivo > Preferencias o presione las teclas Comando-Mayús-D (Macintosh) o Control-Mayús-D (Windows) para mostrar el cuadro de diálogo Preferencias. Consulte la Ayuda de FreeHand para obtener información detallada sobre cada preferencia.



En Macintosh, haga clic en un nombre de Categoría para mostrar el panel de opciones de preferencias asociado.



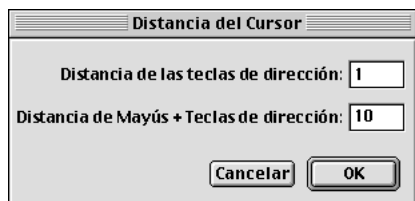
En Windows, haga clic en una ficha para mostrar el panel de opciones de preferencias asociado.

Utilice la categoría	Para
General	Definir el número de niveles de deshacer y controlar el comportamiento de la edición de trazados.
Objeto	Controlar los rellenos y el comportamiento del trazado, además de cambiar el comportamiento predeterminado del ancho de líneas y del estilo de gráficos.
Texto	Controlar el comportamiento del texto.
Documento	Conservar las vistas del documento y la posición de las ventanas, además de controlar la configuración de la página activa y la revisión del documento al cerrar.
Importar	Controlar los atributos de los archivos importados, así como la incrustación de gráficos en EPS y otros formatos de Portapapeles.
Exportar	Controlar los atributos de los archivos exportados, así como la incrustación de gráficos en EPS y otros formatos de Portapapeles.
Corrección ortográfica	Personalizar el corrector ortográfico.
Colores	Definir los colores de la guía y de la cuadrícula y las opciones del Administrador de colores.
Paneles	Definir las opciones de visualización de paneles.
Visualización	Activar y desactivar los efectos del texto, activar la visualización de la imagen a alta resolución y controlar Simular texto.
Sonidos (Macintosh)	Activar y configurar los ajustes de sonido.

Restablecimiento de preferencias predeterminadas

Para restablecer los valores predeterminados de todas las preferencias, haga clic en el botón Predeterminado que está situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Preferencias.

Personalización de la distancia del cursor



Elija Modificar > Distancia del cursor y defina un valor en el cuadro de diálogo Distancia del cursor para especificar la distancia que se mueven los objetos seleccionados al presionar una tecla de cursor en el teclado. Los valores están relacionados con la unidad de medida seleccionada actualmente.

Para especificar incrementos en la distancia que recorrerán los objetos seleccionados al presionar una tecla de cursor mientras se mantiene presionada la tecla Mayús, introduzca un valor en el campo Distancia de Mayús + Teclas de dirección. Para obtener más información sobre las unidades de medida, consulte “Establecimiento de las unidades de medida” en la página 26.

Personalización de métodos abreviados y barras de herramientas

Utilice el cuadro de diálogo Personalizar para agregar o cambiar los métodos abreviados del teclado, reordenar las barras de herramientas de FreeHand y cambiar los botones de las barras de herramientas.

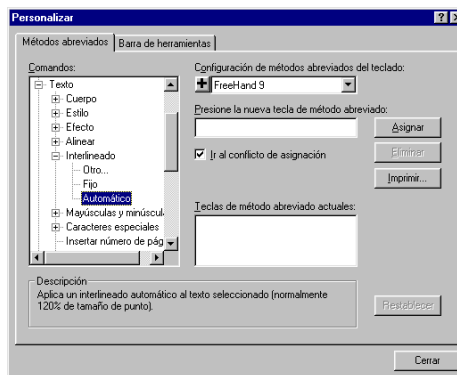
Personalización de métodos abreviados

Utilice el panel Métodos abreviados del cuadro de diálogo Personalizar para cambiar las teclas de método abreviado actuales o asignar métodos abreviados a comandos que no dispongan de ellos.

Nota: Para mantener intactos todos los métodos abreviados predeterminados de FreeHand, haga clic en el botón más (+) situado junto al campo de configuración de métodos abreviados del teclado y especifique un nombre para el grupo de métodos abreviados antes de modificarlos. Consulte “Administración de configuraciones de métodos abreviados” en la página 48.

Para asignar un método abreviado personalizado:

- 1 Elija Archivo > Personalizar > Métodos abreviados.



- 2 Desplácese por la lista Comandos y haga clic en los signos de triángulo (Macintosh) o más (+) (Windows), si fuera necesario, para encontrar el comando al que desea asignar un nuevo método abreviado.

La lista de comandos contiene todos los menús de FreeHand, más algunas funciones adicionales. Si el comando no está en un menú de FreeHand, haga clic en Otro.

Nota: A excepción del Administrador de Xtras y el comando Repetir Xtra, los Xtras no disponen de métodos abreviados.

- 3 Haga clic en el nombre del comando.

La descripción del comando aparece en el campo Descripción. Si el comando ya dispone de método abreviado, éste aparece en el campo Teclas de método abreviado actuales. Un comando puede tener más de un método abreviado, aunque sólo aparezca uno en el menú.

- 4 Presione el tabulador o haga clic en el campo Presione la nueva tecla de método abreviado para asignar el método abreviado.
- 5 Presione la tecla o teclas que formarán la nueva secuencia de método abreviado.

El método abreviado aparece en el campo Presione la nueva tecla de método abreviado. Si el método abreviado ya está asignado a un comando, éste aparecerá bajo "Actualmente asignado a" en el centro del cuadro de diálogo.

- 6 Haga clic en Asignar para asignar el nuevo método abreviado al comando especificado.
Al presionar Asignar se desactiva cualquier asignación anterior del método abreviado. Si Ir al conflicto de asignación está activado, el comando que tenía asignado el método abreviado se resalta en el campo Comandos, listo para recibir una nueva asignación de método abreviado.
- 7 Continúe con la asignación de métodos abreviados.
- 8 Guarde todas las asignaciones de métodos abreviados de una de las siguientes maneras:
 - ◆ Seleccione un nuevo grupo de métodos abreviados en el menú desplegable Configuración de métodos abreviados del teclado. Consulte "Administración de configuraciones de métodos abreviados" en la página 48.
 - ◆ Haga clic en Cerrar para confirmar las nuevas asignaciones de método abreviado.

Para recuperar los métodos abreviados anteriores sin guardar los métodos abreviados introducidos, presione Restablecer.

Para eliminar un método abreviado:

- 1 Realice los pasos del 1 a 3 de "Para asignar un método abreviado personalizado:" en la página 47.
- 2 Haga clic en el método abreviado del campo Teclas de método abreviado actuales.
- 3 Haga clic en Eliminar.
- 4 Haga clic en Cerrar o seleccione un nuevo grupo de métodos abreviados para confirmar la eliminación.

Administración de configuraciones de métodos abreviados

Además del grupo de métodos abreviados predeterminado de FreeHand, esta aplicación incluye los grupos de métodos abreviados predeterminados de algunas aplicaciones, como Director, Illustrator, PageMaker, QuarkXpress y Photoshop.

Para ver y seleccionar en los grupos disponibles de métodos abreviados, utilice el menú desplegable Configuración de métodos abreviados del teclado.

Al asignar un método abreviado, éste queda en espera para guardarse en el grupo actual. Puede guardar métodos abreviados en más de un grupo antes de hacer clic en Cerrar. Sin embargo, al cambiar a un grupo nuevo, todas las asignaciones (y valores eliminados) de métodos abreviados se guardan en el grupo anterior.

Para crear su propio grupo de métodos abreviados, haga clic en el botón más (+) situado a la izquierda del campo Configuración de métodos abreviados del teclado. Introduzca un nombre de archivo único y haga clic en Aceptar.

Para copiar un grupo de métodos abreviados personalizados en otro PC, copie el archivo de la carpeta Configuración\Teclado de un PC (en la carpeta Español de FreeHand 9) en la misma carpeta del otro PC. El nombre del nuevo grupo aparecerá en el menú desplegable Configuración de métodos abreviados del teclado. En Windows, se añade la extensión SET al archivo del grupo de métodos abreviados; la extensión no aparece en los nombres de grupos del menú desplegable.

Impresión de una tarjeta de referencia rápida de métodos abreviados

Para imprimir una tarjeta de referencia rápida de métodos abreviados, haga clic en Imprimir en el panel Métodos abreviados y, a continuación, en Imprimir en el cuadro de diálogo Métodos abreviados.

Nota: Para obtener una tarjeta de referencia rápida personalizada, haga clic en Guardar como. Se crea un archivo de texto que se puede abrir en cualquier otra aplicación que pueda convertir texto en tabla y clasificar por métodos abreviados, comandos o descripciones.

Personalización de barras de herramientas

La forma, la ubicación y el contenido de todas las barras de herramientas se pueden personalizar. La barra de estado sólo se puede personalizar en Windows.

Para personalizar las barras de herramientas en el cuadro de diálogo Barra de herramientas:

- 1 Elija Archivo > Personalizar > Barra de herramientas.

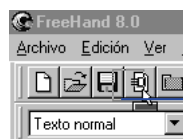


- 2 Desplácese por la lista de Comandos y haga clic en los signos de triángulo (Macintosh) o más (+) (Windows), si fuera necesario, para encontrar el comando cuyo botón desea incluir en una barra de herramientas.

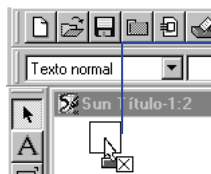
La lista de comandos contiene todos los menús de FreeHand, más algunas funciones adicionales. Para encontrar un comando rápidamente, escriba las primeras letras del nombre. Si el comando no está en un menú de FreeHand, haga clic en Otro.

- 3 Haga clic en el comando para resaltar el botón asociado, o en el botón si quiere resaltar el comando.
- 4 Arrastre el botón del cuadro de diálogo y suéltelo en una posición determinada de una barra de herramientas.

Los botones existentes se desplazarán para hacer sitio al nuevo botón, si es necesario.



Para eliminar botones de una barra de herramientas, mantenga presionados los botones y arrástrelos fuera de la barra de herramientas.



Personalización de las barras de herramientas sin utilizar el cuadro de diálogo

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

Para eliminar un botón de una barra de herramientas, mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Alt (Windows) y arrastre el botón fuera de la barra.

Para duplicar un botón para situarlo en más de una barra de herramientas, mantenga presionadas las teclas Opción-Comando (Macintosh) o Alt-Control (Windows) mientras arrastra el botón a la segunda ubicación.

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

Para mover una barra de herramientas al área de trabajo:

- 1 Haga clic y mantenga presionado el botón del ratón sobre un selector de la barra de herramientas.



Selector de la barra de herramientas

- 2 Arrastre y suelte la barra de herramientas en el área de trabajo.

La barra de herramientas se convierte en una barra flotante redimensionable al soltarla fuera del área de la barra de herramientas.

Para anclar una barra de herramientas flotante al área superior o inferior de la barra de herramientas:

- 1 Haga clic y mantenga presionado el botón del ratón en el área gris de la barra de herramientas flotante.
- 2 Arrastre y suelte la barra de herramientas flotante en el área superior, inferior o lateral de la barra de herramientas.

- 3 La barra de herramientas flotante se convierte en una barra de herramientas normal cuando se suelta en la zona que rodea el área de trabajo.

En Windows, al arrastrar cualquier barra de herramientas en el área de barra de herramientas, aparece el cursor para organizar barras de herramientas y se resalta la barra de herramientas.



Cursor para organizar barras de herramientas

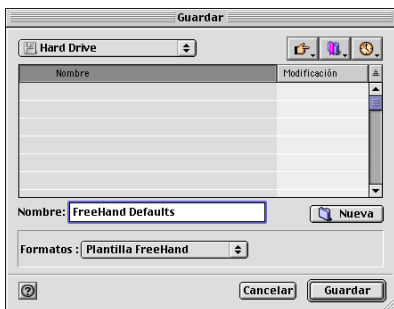
Uso de los valores predeterminados

La plantilla predeterminada de FreeHand controla los valores predeterminados de documentos y objetos. Los valores predeterminados a nivel de documento afectan al tamaño de página, la unidad de medida, la resolución de la impresora y demás configuraciones del documento. Los valores predeterminados a nivel de objeto afectan a los objetos y al texto. Si desea utilizar otros valores predeterminados o agregar configuraciones del documento o del objeto, cree un nuevo archivo de valores predeterminados de FreeHand.

Para crear una nueva plantilla de valores predeterminados:

- 1 Elija Archivo > Nuevo.
- 2 Modifique el documento.
- 3 Elija Archivo > Guardar como.

- 4 Elija el formato de plantilla en el menú desplegable Formatos (Macintosh) o Guardar como tipo (Windows).



- 5 Denomine Valores predeterminados de FreeHand (Macintosh) o Valores predeterminados.FT9 (Windows) al archivo y guárdelo en la carpeta Español dentro de la carpeta de la aplicación FreeHand.

Nota: Active la preferencia Documento > "Plantilla para documento nuevo" para asegurarse de que el nombre del archivo de plantilla coincide con el nombre introducido en esta preferencia.

Para aplicar las configuraciones predeterminadas, active la preferencia Objeto > "Alterar valores predeterminados al modificar el objeto" con el fin de aplicar los atributos del objeto y texto actuales al siguiente objeto o texto que se cree. Por ejemplo, si dibuja un rectángulo y le aplica un relleno amarillo usando la Lista de colores o el panel Estilos, el siguiente trazado cerrado que dibuje tendrá un relleno amarillo. Al arrastrar y soltar el color de la Paleta de colores, el valor predeterminado no cambia.

AppleScript (Macintosh)

Instale AppleScript y Script Editor (disponibles en Apple) para automatizar algunas funciones de FreeHand, como la manipulación de documentos, la impresión, la generación de informes y la búsqueda y sustitución de gráficos.

Consulte la Ayuda de FreeHand o el Readme de AppleScript para obtener más información sobre el uso de AppleScript.

Uso de asistentes (Windows)

Use los asistentes de FreeHand para empezar rápidamente un proyecto y simplificar el flujo de trabajo. Los asistentes son pantallas interactivas que sirven de guía y realizan diversas tareas.

Para ver los asistentes, elija Ayuda > Asistentes. La pantalla Elija un asistente facilita el acceso a cinco temas: Bienvenida, Configuración, Gráficos de pantalla, Artículos de escritorio y Publicación.



Elección de un asistente

Use	Para
Bienvenida	Crear un documento nuevo, abrir el documento anterior, seleccionar y abrir un documento de una lista, abrir una plantilla del CD-ROM de FreeHand o iniciar la Ayuda de FreeHand. Esta pantalla aparece al iniciar FreeHand.
Configuración	Crear un documento basado en un estilo de ilustración, ya sea a mano alzada o técnico. Seleccionar colores, modos de color, unidades de medida, tamaños de página y orientaciones de página.
Gráficos de pantalla	Crear un documento mejorado destinado a generar gráficos que permita la edición en Internet, o bien de imágenes o multimedia. Elegir colores y definir el tamaño y la orientación de los diseños de pantalla.
Artículos de escritorio	Crear documentos para uso comercial: páginas con membretes, sobres y tarjetas personales. Seleccionar colores y tamaños de papel estándar. También sirve para buscar ideas para la presentación.
Publicación	Crear documentos de varias páginas. Seleccionar el tamaño del papel, el número de páginas, la orientación de página, los colores, la unidad de medida y los estilos.

Nota: Con algunas configuraciones del asistente, puede agregar más de una paleta de color preestablecida a la Lista de colores.

CAPÍTULO 3

Tutorial

Consejos para el tutorial

A continuación le proporcionamos algunos consejos a fin de que pueda llevar a cabo el tutorial sin problemas.

Si comete un error, elija Edición > Deshacer. El número predeterminado de niveles de deshacer en FreeHand es de 10. Los números más altos utilizan más memoria del PC.

Para modificar el número de niveles de deshacer:

- 1 Elija Archivo > Preferencias.
- 2 Haga clic en la ficha General.
- 3 Escriba un número comprendido entre 1 y 100 en el campo Niveles de deshacer.
- 4 Salga de FreeHand y vuelva a arrancarlo.

En los manuales y la ayuda de Macromedia se utiliza la siguiente sintaxis para elegir un comando de un menú:

Elija Ventana > Inspectores > Objeto.

La primera palabra (Ventana) indica el nombre del menú, la segunda palabra o frase (Inspectores) es un comando del menú y la tercera (Objeto) corresponde a un comando de un submenú.

El tutorial siempre supone que el panel o inspector está cerrado, por lo que le pedirá que lo elija en el menú Ventana. Compruebe si el panel o inspector correspondiente está ya abierto antes de elegirlo en el menú Ventana. Si se encuentra abierto, se cierra al elegirlo en el menú Ventana. Para abrirlo de nuevo, vuelva a elegirlo en el menú Ventana.

En estas lecciones se emplea siempre el método de selección de menú para elegir elementos. La mayor parte de los comandos de menú cuentan también con teclas de método abreviado, que aparecen junto a los comandos del menú.

Conceptos básicos de FreeHand

Este tutorial presenta muchas de las funciones principales de Macromedia FreeHand y describe algunas técnicas de creación de gráficos con FreeHand:

- ◆ Dibujo de formas básicas
- ◆ Cambio del trazo y relleno de un trazado
- ◆ Agrupación y clonación de formas básicas
- ◆ Organización de objetos en una capa
- ◆ Copia, pegado y organización de objetos
- ◆ Distorsión de objetos
- ◆ Creación de colores en la Paleta de colores
- ◆ Adición de colores a la Lista de colores
- ◆ Aplicación de colores a objetos
- ◆ Creación y aplicación de matices
- ◆ Combinación de objetos mediante Unión
- ◆ Uso del Inspector de objetos
- ◆ Creación y aplicación de un relleno de gradiente
- ◆ Uso de capas
- ◆ Dibujo de círculos, polígonos y estrellas
- ◆ Creación de fusiones
- ◆ Unión de fusiones a trazados
- ◆ Unión de texto a trazados
- ◆ Pegado de JPEG importados dentro de trazados
- ◆ Aplicación de rellenos de transparencias de lente
- ◆ Dibujo de trazados mediante la herramienta Pluma
- ◆ Creación de objetos mediante Perforación
- ◆ Rotación de objetos mediante selectores de transformación

Comienzo del tutorial

El tutorial le llevará aproximadamente una hora. Si desea obtener información detallada sobre cualquiera de las funciones mencionadas en el tutorial, consulte el índice de la guía del usuario.

Instalación de una fuente

Antes de abrir FreeHand, es necesario instalar la fuente Mariage Antique. Los archivos de fuentes se encuentran situados en FreeHand 9\Español\Tutoriales\Fuentes.

Si desea saber cómo se instala la fuente, consulte la ayuda del sistema operativo del que disponga o visite la página web

<http://www.macromedia.com/support/search/> y busque Macromedia TechNote #3648 (Macintosh) o TechNote #3649 (Windows).

Apertura del archivo del tutorial

En este tutorial creará una ilustración compuesta por objetos colocados en una mesa.



- 1 En FreeHand, elija Archivo > Abrir y abra el archivo Tutorial_1_Inicio.fh9 que está situado en la carpeta Tutorial de la carpeta del programa FreeHand 9.
- 2 Elija Archivo > Guardar como. Asigne el nombre Mi_trabajo al archivo y haga clic en Guardar.

Tutorial_1_Inicio.fh9, el archivo con el que va a trabajar, es un documento de FreeHand 9 de seis páginas:

- ◆ La primera página contiene ilustraciones incompletas que terminará durante el tutorial.

- ◆ Desde la página 2 a la 5 encontrará hojas de trabajo con objetos, guías y ayudas visuales que facilitarán algunas de las tareas de este tutorial.
- ◆ La página 6 incluye la ilustración terminada para que pueda usarla como referencia.

Emplee los botones para pasar páginas o el menú desplegable de selección de página de la parte inferior de la ventana de FreeHand para pasar las páginas de un documento de FreeHand.



Antes de empezar a trabajar, pase a la página 6 del Tutorial_1_Inicio.fh9 para ver la ilustración que va a crear.

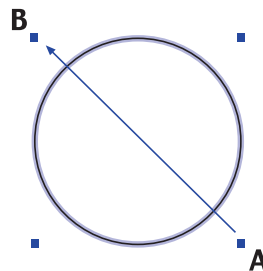
Dibujo de formas básicas

En primer lugar, dibujará formas básicas y las combinará para crear un reloj. Luego lo copiará y pegará en la ilustración principal.

Dibuje la parte redondeada del reloj.

- 1 Pase a la página 2 del documento de FreeHand para comenzar esta tarea.
- 2 Haga clic en la herramienta Elipse en la Paleta de herramientas para seleccionarla.
- 3 Coloque el cursor en la A situada bajo el círculo gris marcado como 1. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra hacia B para trazar el círculo gris.

Al mantener presionada la tecla Mayús, se fuerza a la herramienta Elipse para que dibuje círculos.



Pase ahora a dibujar la base rectangular del reloj.

- 4 Seleccione la herramienta Rectángulo.
- 5 Arrastre desde una esquina del rectángulo gris (2) hasta la esquina en diagonal para trazar el rectángulo.



Observe los puntos que aparecen en cada esquina del rectángulo. Indican que el trazado está seleccionado. En general, al hacer clic con la herramienta Puntero en un trazado o grupo, o cerca de uno ellos, éstos se seleccionan. Al hacer clic lejos de un trazado o grupo seleccionado, se desactiva la selección.

Cambio del relleno y el trazo de los objetos

El área comprendida dentro del trazado se conoce como relleno. El trazado en sí recibe el nombre de trazo. La Lista de colores permite modificar o eliminar los colores de relleno y trazo de un objeto seleccionado.

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Relleno para mostrar el Inspector de relleno.
- 2 Con el rectángulo seleccionado, elija Básico en el menú desplegable de relleno.
- 3 Haga clic en el menú desplegable de muestras de colores para abrir una lista de colores almacenada en el documento.
- 4 Desplácese por la lista hasta el azul claro y haga clic en el nombre del color. Ahora el relleno del rectángulo es azul.



- 5 Elija Ventana > Paneles > Lista de colores para abrir esta última, que muestra la misma lista que el menú de muestras de colores del Inspector de relleno.

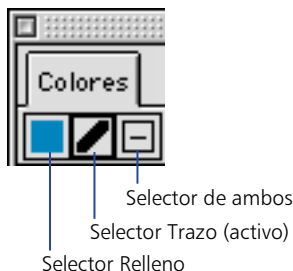


- 6 Arrastre el recuadro del azul claro desde la Lista de colores hasta el interior del círculo (1) a fin de aplicarle un relleno básico azul claro.

Una forma alternativa de rellenar un trazado seleccionado consiste en arrastrar un recuadro de color hasta el selector Relleno. Igualmente puede hacer clic en el selector Relleno y luego en el nombre del color.

El contorno de un trazado recibe el nombre de trazo.

- 7 Haga clic en el selector Trazo de la Lista de colores para activarlo.



- 8 Desplácese hasta la parte superior de la lista hasta llegar a Ninguno.
- 9 Con el rectángulo 2 aún seleccionado, arrastre el recuadro Ninguno hasta el selector Trazo. Ahora el rectángulo carece de trazo.
- 10 Haga clic en el círculo 1 con la herramienta Puntero para seleccionarlo.
- 11 Haga clic en Ninguno en la Lista de colores.

Dado que el selector Trazo se encuentra ahora activo, al hacer clic en un nombre de color, dicho color se asigna a todos los trazados seleccionados.

Al arrastrar un recuadro de color hasta un trazo, también cambia el color de éste.

El selector de ambos, que es el tercer cuadrado pequeño situado en la parte superior de la Lista de colores, aplica un mismo color de forma simultánea tanto al relleno como al trazo.

Agrupación, clonación y organización de objetos

Es posible combinar objetos en un grupo y trabajar con ellos como si se tratara de un solo objeto. También puede duplicar o clonar un objeto o un grupo.

- 1 Seleccione la herramienta Puntero y arrastre el círculo azul hasta el contorno del reloj (3). Use las teclas de cursor para encajar la forma en el lugar correcto.
 - 2 Si fuera necesario, mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre un selector de vértice para cambiar el tamaño del círculo, a fin de ajustarlo al contorno.
 - 3 Arrastre el rectángulo 2 a su posición debajo del círculo. Cambie su tamaño para ajustarlo al del contorno.
 - 4 Deje el rectángulo seleccionado, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en el círculo azul para añadirlo a la selección.
 - 5 Elija Modificar > Agrupar para combinar el rectángulo con el círculo y arrastre el grupo hasta el contorno solapado izquierdo debajo de 4.
 - 6 Mantenga el grupo seleccionado y elija Edición > Clonar.
- Cuando se clona un objeto, el clon permanece seleccionado.
- 7 Presione la tecla de cursor derecha varias veces para desplazar el clon seleccionado hasta el otro contorno solapado.
 - 8 Deje el clon seleccionado y arrastre el recuadro de color azul oscuro hasta el selector Relleno. Elija Modificar > Disponer > Hacia atrás.

El clon le da al reloj un aspecto tridimensional.



- 9 Deje seleccionado el clon, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en el borde izquierdo de la forma azul clara; a continuación, agréguela a la selección.
- 10 Elija Modificar > Agrupar para combinar la parte frontal y lateral del reloj.
- 11 Arrastre la esfera del reloj desde el centro de la página hasta situarla encima del reloj azul.
- 12 Haga clic mientras mantiene presionada la tecla Mayús para agregar el reloj a la selección y elija Modificar > Agrupar para combinar el reloj con la esfera.

Ahora que el reloj está terminado, cópielo y péguelo en la ilustración principal y colóquelo en la página.

- 13 Mantenga el reloj seleccionado y elija Edición > Copiar para copiarlo.
- 14 Pase a la ilustración principal en la página 1.
- 15 Elija Edición > Pegar para pegar el reloj en la ilustración. Con la herramienta Puntero, arrástrelo a la zona situada por encima de las gafas.



Distorsión de un objeto

Una vez dibujado un objeto, es posible alterar o transformar su forma por medio de las herramientas Girar, Reflejar, Tamaño y Distorsionar de la Paleta de herramientas.

- 1 Elija la herramienta Rectángulo.
- 2 Dibuje un rectángulo del tamaño de una bolsita de té delante de la taza.
- 3 Elija la herramienta Distorsionar en la Paleta de herramientas.



- 4 Coloque el cursor junto al borde derecho del rectángulo y arrástrelo para distorsionar el rectángulo de forma que parezca que se apoya en la taza.

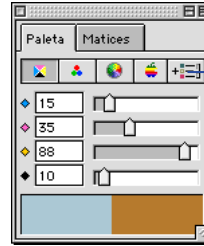


Creación de colores en la Paleta de colores

Tiene la oportunidad de mezclar los colores básicos de CMAN (cian, magenta, amarillo, negro), RVA (rojo, verde, azul) u otros modelos de color con el fin de crear colores específicos en la Paleta de colores. Cuando cree un color que desee utilizar en una ilustración, agréguelo a la Lista de colores del documento.

- 1 Seleccione Ventana > Paneles > Paleta de colores para abrir esta última.

- 2 Haga clic en el botón CMAN y escriba C=15, M=35, A=88 y N=10 en los cuatro campos.



Botón Agregar a la lista de colores

- 3 Haga clic en el botón Agregar a la lista de colores. En el cuadro de diálogo, escriba bolsa_té como nombre del color, elija Cuatricromía y haga clic en Agregar.
- 4 Desplácese por la Lista de colores hasta encontrar bolsa_té. Mantenga seleccionado el color y arrastre el recuadro, que está situado en la parte inferior de la lista, hasta el selector de ambos.

A continuación, agregue un cordoncillo blanco a la bolsa de té.

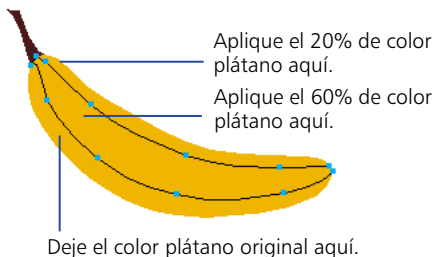
- 5 Elija la herramienta Mano alzada. Partiendo de la parte superior de la bolsa de té, dibuje un cordoncillo.
- 6 Deje el cordoncillo seleccionado mientras arrastra el recuadro de color blanco hasta el selector Trazo y el recuadro Ninguno hasta el selector Relleno.



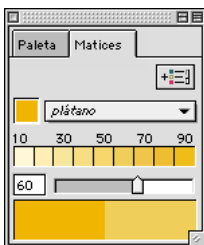
Creación de matices a partir de un color

Por medio del panel Matices, puede crear matices basados en un color.

- 1 Elija la herramienta Puntero y seleccione el tercio central del plátano.



- 2 Haga clic en el selector Relleno de la Lista de colores. El nombre del color del plátano aparece resaltado en la lista.
- 3 Elija Ventana > Paneles > Matices para abrir el panel Matices.
- 4 Haga clic en el menú desplegable del panel Matices, desplácese hasta plátano y selecciónelo para agregarlo a la muestra de colores de dicho panel.
- 5 Haga clic en el cuadro situado entre 50 y 70 para crear un matiz del 60 por ciento de plátano.



- 6 Haga clic en el botón Agregar a lista de colores y en Agregar para agregar el nombre del matiz de un 60% de plátano a la lista.
- 7 Haga clic en el cuadro situado entre 10 y 30 para crear un matiz del 20 por ciento de plátano y agréguelo a la Lista de colores.
- 8 Arrastre el recuadro del color 60% de plátano hasta el selector Relleno o hasta el área de relleno de la selección. Seleccione el tercio superior del plátano.

- 9 Arrastre el recuadro del color 20% de plátano hasta el selector Relleno o hasta el área de relleno de la selección.

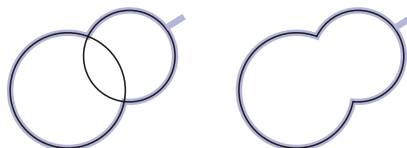
- 10 Seleccione la sección central del plátano y cambie el trazo a Ninguno por medio del Inspector de trazos.

Combinación de objetos por medio de Unión

El comando Unión crea un solo objeto a partir de dos o más objetos. A diferencia de los objetos agrupados, los objetos combinados con Unión pierden su identidad individual; sus trazados forman un solo trazado.

Esta tarea permite crear una pera a partir de dos círculos y una pequeña línea.

- 1 Pase a la página 3 del documento de FreeHand para comenzar esta tarea.
- 2 Arrastre los círculos grande y pequeño hasta el contorno gris, de forma que se superpongan ligeramente.
- 3 Haga clic mientras mantiene presionada la tecla Mayús para seleccionar ambos círculos.
- 4 Elija Modificar > Combinar > Unión.



- 5 Elija Ventana > Inspectores > Objeto.

El Inspector de objetos describe las características de los objetos seleccionados en ese momento. Observe que los dos círculos se han transformado en un solo trazado cerrado.

- 6 Elija Ventana > Inspectores > Trazo.

El Inspector de trazos describe características del trazo de los objetos seleccionados en este momento.

- 7 Seleccione Ninguno en el menú desplegable de tipo de trazo para eliminar el trazo de 1 punto del objeto.

Aplicación de un relleno de gradiente

- 1 Elija Ventana > Inspectores > Relleno.
El Inspector de rellenos describe las características del relleno de un objeto seleccionado.
- 2 Mantenga la pera seleccionada y elija Gradiente en el menú desplegable de tipo de relleno.
- 3 Elija verde oscuro en el menú desplegable de colores superior.
- 4 Elija verde claro en el menú desplegable de colores inferior.
- 5 Arrastre el recuadro de verde claro hasta el punto medio de la rampa de colores.
- 6 Elija amarillo claro en el menú desplegable de colores inferior.
- 7 Verifique que el botón de relleno graduado esté marcado, que Sobreimpresión no lo esté y que Lineal aparezca en el menú desplegable Degradación.
- 8 Gire el disco de ángulo hasta definir el relleno de gradiente en 130 grados.



- 9 Arrastre el dibujo del raballo hasta la parte superior de la pera.
- 10 Elija la herramienta Lazo y arrastre un área de selección que englobe toda la pera.
- 11 Elija Modificar > Agrupar para combinar las partes de la pera.
- 12 Deje el grupo de la pera seleccionado y elija Edición > Copiar para copiar la pera en el Portapapeles.
- 13 Pase a la página 1 del documento de FreeHand para volver a la ilustración principal.

- 14 Elija Edición > Pegar para pegar la pera en la ilustración.

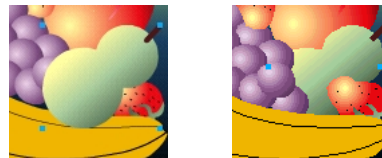
Organización de objetos

Puede organizar objetos de un documento de FreeHand en capas distintas. Por medio del panel Capas puede crear capas nuevas, mostrarlas y ocultarlas y cambiar la disposición del orden de apilado. También es posible reorganizar objetos dentro de una capa.

- 1 Arrastre la pera hasta el área vacía situada debajo de la manzana.
- 2 Elija Ventana > Paneles > Capas para mostrar el panel Capas.
- 3 Deje la pera seleccionada y haga clic en el nombre de capa Fruta. La pera se encuentra ahora en la capa Fruta.



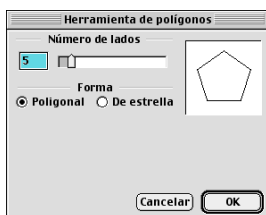
- 4 Haga clic en la marca de la capa Fruta en el panel Capas para ocultar todos los objetos de la capa.
- 5 Vuelva a hacer clic en la columna de marcas situada junto al nombre de capa Fruta para mostrar todos los objetos de la capa.
- 6 Seleccione de nuevo la pera. Elija Modificar > Disponer > Al fondo de la capa para colocar la pera detrás de la otra fruta.
- 7 Seleccione la manzana y elija Modificar > Disponer > Al fondo de la capa para situar la manzana detrás de la pera.



Dibujo de polígonos y estrellas

Por medio de la herramienta Polígono y de sus opciones puede dibujar fácilmente toda una serie de formas con varios lados, desde triángulos hasta estrellas que tengan un máximo de 360 puntos.

- 1 Pase a la página 4 del documento de FreeHand para comenzar esta tarea.
- 2 Elija la herramienta Aumentar y reducir y haga clic una o dos veces entre los contornos de las formas y la curva. Si aumenta o reduce demasiado, elija Ver > Página completa y vuelva a intentarlo.
- 3 Elija la herramienta Elipse. Mantenga presionadas las teclas Mayús-Opción (Macintosh) o Mayús-Alt (Windows), coloque el cursor en el centro del contorno del círculo gris y arrastre hacia afuera para encajar el círculo en el contorno.
- 4 Aplique un relleno básico azul claro y ningún trazo al círculo.
- 5 Haga doble clic en la herramienta Polígono para abrir el cuadro de diálogo correspondiente.
- 6 En el cuadro de diálogo de la herramienta Polígono, escriba 5 en el campo Número de lados, elija Polígono y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).



- 7 Mantenga presionada la tecla Mayús, sitúe el cursor en el centro del contorno del pentágono y arrastre hacia afuera para encajar el contorno.
- 8 Aplique un relleno básico rojo y ningún trazo al polígono.
- 9 Vuelva a hacer doble clic en la herramienta Polígono.

- 10 En el cuadro de diálogo de la herramienta Polígono, elija Estrella y Automática y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).



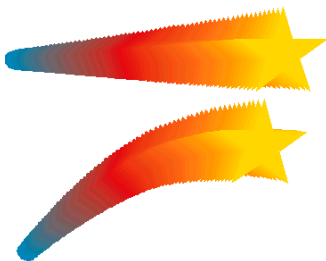
- 11 Mantenga presionada la tecla Mayús, coloque el cursor en el centro del contorno de la estrella y arrastre hacia afuera para encajar el contorno.
- 12 Aplique un relleno básico amarillo y ningún trazo a la estrella.



Creación de una fusión en un trazado

- 1 Elija la herramienta Puntero.
- 2 Seleccione el círculo azul, mantenga presionada la tecla Mayús y agregue el pentágono rojo y la estrella amarilla a la selección.
- 3 Elija Modificar > Combinar > Fusión.
- 4 Elija Ventana > Inspectores > Objeto para mostrar el Inspector de objetos.
- 5 Escriba 30 en el campo Número de fases y presione Intro.
- 6 Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en la curva para agregarla a la selección.
- 7 Elija Modificar > Combinar > Unir el objeto fusionado al trazado.

- 8 Experimente con la fusión en un trazado escribiendo otros valores en el campo Número de fases.



Unión de texto a un trazado

- 1 Elija Ver > Página completa y utilice la herramienta Aumentar y reducir para prepararse para la siguiente tarea.
- 2 Seleccione el texto de la mitad inferior de la página 4.
- 3 Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en la curva para agregarla a la selección.
- 4 Elija Texto > Unir al trazado para ligar el texto al trazado.
- 5 En el Inspector de objetos, elija Vertical en el menú desplegable Orientación.
- 6 Haga clic en la cuarta ficha de inspectores para mostrar el Inspector de texto.
- 7 Escriba 4% m en el campo Ajuste entre caracteres y presione Intro.



Agrupación del texto y la fusión

- 1 Elija Ver > Página completa.

- 2 Arrastre la fusión hacia abajo para situarla justo encima del texto de un trazo.
- 3 Mantenga presionada la tecla Mayús y agregue el texto de un trazado a la selección.
- 4 Elija Modificar > Agrupar. A continuación, elija Edición > Copiar para copiar el logotipo.
- 5 Pase a la página 1 del documento de FreeHand y haga clic en Editar > Pegar para pegarlo en la ilustración. Arrastre el logotipo hasta el área superior del periódico.
- 6 Deje seleccionado el logotipo y haga clic en el nombre de capa Periódico en el panel Capas para desplazar el logotipo a dicha capa.
- 7 Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre un selector de vértice para cambiar el tamaño según sea necesario.



Creación de un pegado dentro

Es posible colocar una imagen dentro de un objeto de FreeHand de manera que el objeto recorte temporalmente la imagen para adaptarla a su forma, como el marco de una pintura. Esto se conoce como un pegado dentro o trazado de recorte.

- 1 En el panel Capas, haga clic en la capa llamada Periódico para convertirla en la capa activa.
- 2 Seleccione Archivo > Importar. Pase a la carpeta del tutorial situada en la carpeta del programa FreeHand, elija swat.jpg y haga clic en Abrir.
- 3 Coloque el cursor de importación encima de la esquina superior izquierda del área en blanco del periódico.

- Haga clic y arrastre el cursor hacia abajo y hacia la derecha de manera que el contorno se superponga ligeramente en el área en blanco y, a continuación, suelte el botón del ratón.



- Seleccione la imagen y elija Ventana > Paneles > Transformar.

- Haga clic en el botón Girar. Escriba 10 en el campo Ángulo de rotación y haga clic en Aplicar (Macintosh) o Girar (Windows).

La imagen está ahora correctamente orientada para colocarla en la ilustración principal.



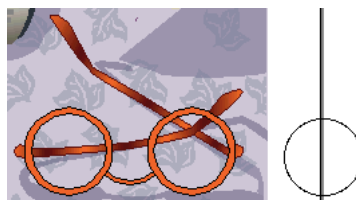
- Mantenga la imagen seleccionada y elija Editar > Cortar. Seleccione el área en blanco de la imagen y, a continuación, Editar > Pegar dentro.



Aplicación de un relleno de lente y un relleno de transparencia

FreeHand dispone de seis tipos de rellenos de lente: Aumentar y reducir, Transparencia, Invertir, Aclarar, Oscurecer y Escala de grises. Todos ellos alteran el aspecto de los objetos por debajo de su punto de centrado. En primer lugar, cree lentes para las gafas.

- Seleccione el círculo en el área de la mesa de trabajo situada a la derecha de las gafas en la página 1.



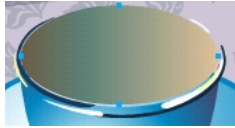
- Elija Ventana > Inspectores > Relleno para mostrar el Inspector de relleno. Seleccione Lente en el menú desplegable Tipo de relleno.
- Elija Aumentar y reducir en el menú desplegable de tipos de lente y escriba 2 en el campo Aumentar y reducir.
- Seleccione Edición > Clonar para crear un círculo idéntico encima del seleccionado.
- Use la herramienta Puntero para arrastrar cada lente hasta las gafas de la ilustración. Emplee las teclas de cursor para colocar las lentes correctamente.



Cree ahora una lente de transparencia para dibujar té en la taza.

- Haga clic en la taza para seleccionar la elipse que forma su borde.

- 7 Elija Edición > Clonar para clonarla. Aplíquese un relleno de lente de transparencia con el color bolsa de té.



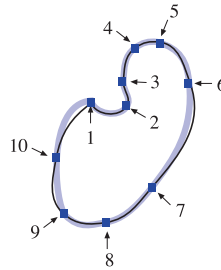
- 8 En el Inspector de relleno, ajuste el porcentaje de Opacidad para que el té aparezca tan claro u oscuro como desee.
- 9 Mantenga seleccionada la elipse de té y presione la tecla de cursor abajo varias veces hasta colocar el té por debajo del borde de la taza.



Perforación de una parte de un objeto

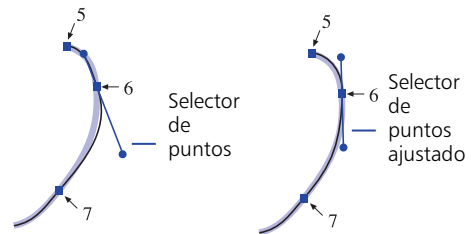
- 1 Pase a la página 5 del documento de FreeHand para comenzar con esta tarea.
- 2 Elija la herramienta Aumentar y reducir y haga clic en el contorno gris A para aumentarlo en un 200 por cien.
- 3 En el Inspector de trazo, defina un trazo básico negro. En el Inspector de relleno, defina el relleno como Ninguno. Haga clic en el nombre de capa Cara frontal de la taza para convertirla en la capa activa.
- 4 Elija la herramienta Curva Bezier. Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en el trazado gris en el punto 1.
- 5 Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic en un punto del contorno gris en cada flecha, desde la 1 a la 10.
Por el momento, no se preocupe de que el trazado que está dibujando no siga de forma precisa el contorno gris.
- 6 Después del punto 10, haga clic de nuevo en el punto 1 y cierre el trazado.

Tras volver a colocar el cursor en el primer punto, un pequeño cuadrado negro le indica que el trazado se cerrará al hacer clic.



Como puede ver, el objeto que ha dibujado no se corresponde exactamente con el contorno gris. Puede ajustar la forma del trazado por medio de los selectores de puntos.

- 7 El segmento comprendido entre los puntos 6 y 7 precisa un ajuste. Haga clic con la herramienta Puntero en el punto 6 para mostrar un grupo de selectores de puntos.
- 8 Con la herramienta Puntero, arrastre el selector que apunta hacia abajo desde el punto 6 hacia el punto 6 para ajustar el segmento de trazado adyacente de forma que coincida con el contorno gris.



- 9 Utilizando los selectores de los puntos 9, 10 y 11, ajuste los segmentos del trazado comprendidos entre el punto 9 y el 1 para que se ajusten al contorno gris.
- 10 Cuando el trazado esté terminado, elija Ver > Página completa para ver toda la página, de manera que los objetos A, B, C y D queden visibles.

- 11 Arrastre las formas A y B hasta el contorno gris C con la herramienta Puntero. Seleccione la forma A y elija Modificar > Disponer > Al frente de la capa como preparación para usar Perforación.
- 12 Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic para agregar la forma B a la selección.
- 13 Elija Modificar > Combinar > Perforación.



- 14 Seleccione Ventana > Inspectores > Relleno para abrir el Inspector de relleno.
- 15 Elija Gradiente en el menú desplegable Tipo de relleno. Elija azul oscuro en la muestra de colores superior y azul claro en la inferior. Defina el ángulo de gradiente en 340 grados.
- 16 Haga clic en la ficha del Inspector de trazo para abrir este inspector y elija Ninguno en el menú desplegable de tipo de trazo.
- 17 Con la herramienta Puntero, seleccione el objeto amarillo y azul D resaltado. Elija Modificar > Disponer > Al frente de la capa.
- 18 Arrastre el resalte hasta la curva superior del asa. Si, por error, sólo mueve un punto del objeto, elija Edición > Deshacer, aumente el objeto y vuelva a intentarlo. Use las teclas de cursor para colocarlo en el asa.



- 19 Elija la herramienta Lazo y dibuje un área de selección en torno al asa entera.
- 20 Seleccione Modificar > Agrupar y luego Edición > Copiar.

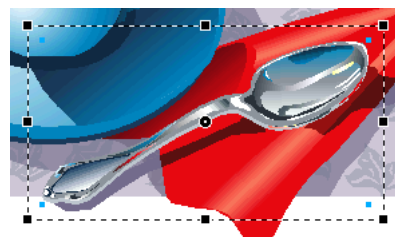
- 21 Pase a la página 1 del documento de FreeHand y pegue el asa en la ilustración. Use la herramienta Puntero y las teclas de cursor para colocarla en el lado derecho de la taza.



Introducción de la cuchara en la taza

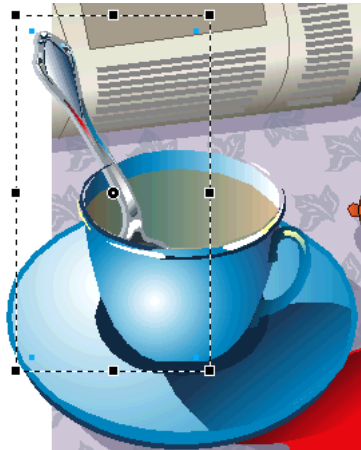
- 1 Seleccione la herramienta Puntero y haga doble clic en la cuchara para mostrar los selectores de transformación.

Si no aparecen, elija Archivo > Preferencias, haga clic en la categoría General, active Al hacer doble clic se activan los selectores de transformación y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).



- 2 Coloque el cursor fuera del selector de vértice para que aparezca el cursor de rotación.

- 3 Arrastre el cursor de rotación en el sentido de las agujas del reloj para girar la cuchara unos 90 grados.



- 8 Mantenga seleccionada la cuchara y elija Modificar > Disponer > Hacia atrás de manera que la cuchara parezca estar dentro del té.



- 4 En el panel Capas, haga clic en la marca situada junto al nombre de capa Sombra de cuchara para ocultar la sombra.
- 5 Sitúe el cursor en el área limitada por los selectores de transformación, pero no directamente sobre ninguno de ellos, para que se muestre el cursor de movimiento.
- 6 Arrastre la cuchara para colocarla dentro de la taza.
- 7 Mantenga seleccionada la cuchara y haga clic en el nombre de la capa Interior de la taza en el panel Capas.

Novedades

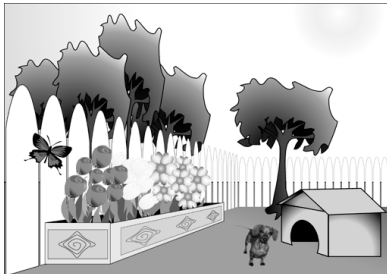
Este tutorial le presenta algunas de las nuevas características de FreeHand 9, incluidas la cuadrícula de perspectiva, transformar y copiar, así como las mejoras realizadas en las envolturas y la herramienta Trazar.

Preparativos

Puede terminar el tutorial en una media hora aproximadamente. En este tutorial se supone que el usuario es un experto en FreeHand. Si es un usuario novel, se recomienda la realización del tutorial básico de FreeHand. Para obtener información detallada sobre cualquiera de las funciones mencionadas en este tutorial, consulte el índice de esta guía del usuario.

Apertura del archivo del tutorial

Es este tutorial completará una ilustración de un paisaje.



- 1 En FreeHand, elija Archivo > Abrir y abra el archivo tutorial_2_Inicio.fh9, que está incluido en la carpeta Tutorial de la carpeta del programa FreeHand 9.
- 2 Elija Archivo > Guardar como. Llame al archivo Mi_trabajo_2 y haga clic en Guardar.

Tutorial_2_Inicio.fh9, que es el archivo con el que va a trabajar, es un documento de FreeHand 9 de tres páginas:

- ◆ La página 1 contiene la escena en la que creará la ilustración en el curso del tutorial.
- ◆ La página 2 incluye los elementos que utilizará para crear la ilustración.

- ◆ La página 3 muestra la ilustración terminada para utilizarla como referencia.

Emplee los botones para pasar páginas o el menú desplegable de selección de página de la parte inferior de la ventana de FreeHand para pasar las páginas de un documento de FreeHand. Antes de comenzar a trabajar, puede ir a la página 3 para ver el resultado de lo que estará creando.

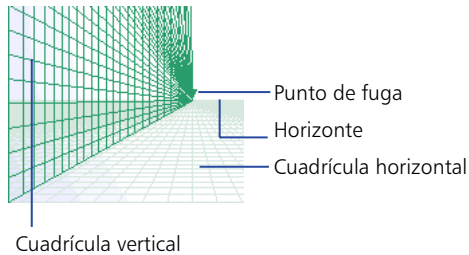
Definición de la cuadrícula de perspectiva

Se dispone a crear una escena tridimensional por medio de la cuadrícula de perspectiva de FreeHand. Mediante el ajuste de objetos a esta cuadrícula, podrá orientarlos en relación al punto de fuga.

Tiene la posibilidad de crear cuadrículas personalizadas con uno, dos o tres puntos de fuga para utilizarlas en cualquier documento de FreeHand. En este tutorial, crearemos una cuadrícula de perspectiva con un punto de fuga.

- 1 Pase a la página 1 del documento de FreeHand para comenzar el tutorial.
- 2 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Definir cuadrículas para abrir el cuadro de diálogo correspondiente.
- 3 Haga doble clic en la palabra Cuadrícula 1 y escriba Jardín para cambiar el nombre de la cuadrícula.
- 4 Seleccione 1 punto de fuga, defina el tamaño de las celdas de la cuadrícula en 108 puntos y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).

- 5 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar para mostrar la cuadrícula. Si fuera necesario, haga clic en cualquier lugar de la página 1 para que la cuadrícula aparezca en la página.



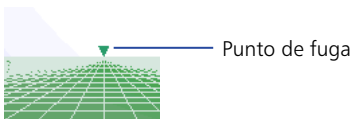
- 6 Elija la herramienta Perspectiva.



- 7 Coloque el cursor de la herramienta Perspectiva cerca de la línea del horizonte; es decir, en el borde superior de la cuadrícula horizontal. Para evitar mover objetos inadvertidamente, puede colocar el cursor fuera de la página.
- 8 Cuando el cursor adopte la forma de una línea horizontal con un triángulo debajo, mantenga presionado el botón del ratón y arrastre la línea del horizonte a la parte superior del jardín.

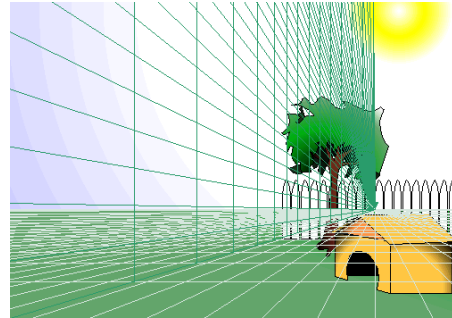
El punto de fuga es el punto en el que la cuadrícula vertical coincide con el horizonte de la cuadrícula horizontal.

- 9 Haga doble clic en el punto de fuga, donde la cuadrícula vertical coincide con el horizonte. La cuadrícula vertical se oculta y un pequeño triángulo representa el punto de fuga.



- 10 Arrastre el punto de fuga al centro de la sección de la verja.
- 11 Haga doble clic de nuevo en el punto de fuga para mostrar la cuadrícula vertical.

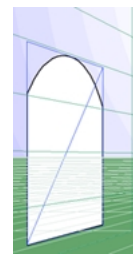
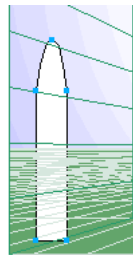
- 12 Coloque el cursor en el borde exterior de la cuadrícula vertical y arrastre el borde hasta el lateral izquierdo de la página.



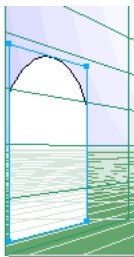
Colocación de un objeto en la cuadrícula de perspectiva

A continuación va a construir una verja en la cuadrícula de perspectiva para crear una escena tridimensional del jardín.

- 1 Pase a la página 2 del documento de FreeHand, seleccione una estaca de verja blanca y elija Edición > Copiar.
- 2 Pase a la página 1 del documento de FreeHand y elija Edición > Pegar.
- 3 Por medio de la herramienta Perspectiva, arrastre la estaca al área situada junto a la esquina inferior izquierda de la página 1 del documento de FreeHand.
- 4 Manteniendo presionado el botón del ratón, presione la tecla de cursor izquierda. La estaca se transforma en un cuadro X unido a la cuadrícula vertical.-

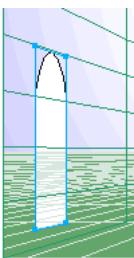


- 5 Arrastre el cuadro X para alinear su parte inferior con la parte inferior de la cuadrícula vertical y el lateral izquierdo de la página.



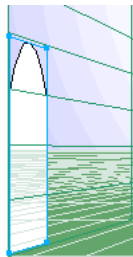
La cuadrícula de perspectiva ha distorsionado la estaca, por lo que resulta demasiado baja y ancha. Puede utilizar las teclas de método abreviado para ajustar su tamaño en la cuadrícula.

- 6 Mientras mantiene presionado el botón del ratón sobre la estaca, presione la tecla 3 unas 18 veces para estrecharla.



- 7 Mientras mantiene presionado el botón del ratón sobre la estaca, presione la tecla 6 unas 20 veces.

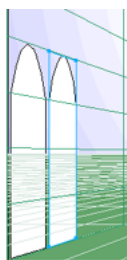
La estaca debería tener ahora la misma forma que la original de la página 2, prácticamente, y una altura de unas 4 celdas de la cuadrícula vertical. Si es necesario, vuelva a colocar la estaca en la esquina de la página.



Creación de copias a lo largo de la cuadrícula de perspectiva

Ahora que la estaca tiene el tamaño correcto y ocupa la posición correcta en la cuadrícula, pasará a terminar la verja usando copias de la estaca que también están unidas a la cuadrícula.

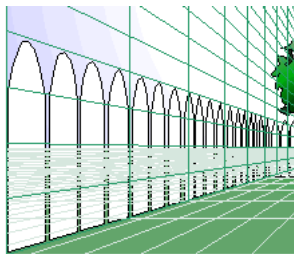
- 1 Mantenga presionadas las teclas Opción-Mayús (Macintosh) o Alt-Mayús (Windows). Con la herramienta Perspectiva, arrastre hacia la derecha a partir de la estaca original y coloque la copia cerca del original, dejando un pequeño espacio entre ambas.



Si mantiene presionada la tecla Mayús, las copias tendrán la misma orientación en la cuadrícula que la estaca original.

- 2 Repita el paso anterior unas 20 veces hasta terminar la verja, soltando el botón del ratón cada vez que haga una copia.

- 3 Si necesita ajustar el espacio entre las estacas, haga clic en una de ellas con la herramienta Perspectiva, mantenga presionada la tecla Mayús y presione las teclas de cursor izquierda y derecha.



Cuando une las estacas a la cuadrícula de perspectiva, se transforman en envolturas en lugar de objetos. Para convertir una estaca en un objeto manteniendo la perspectiva, puede elegir Ver > Cuadrícula de perspectiva > Liberar con perspectiva.

- 4 Seleccione Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar para ocultar la cuadrícula y ver la ilustración.

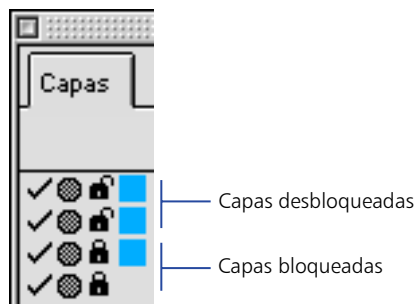
Transformación de copias y uso de una envoltura preestablecida

La función de transformación y copia de FreeHand aplica una transformación a una copia de un objeto seleccionado y luego aplica la misma transformación a la copia, para tantas copias como especifique.

En primer lugar creará una arboleda copiando un solo árbol y cambiando el tamaño de las copias simultáneamente.

- 1 En el panel Capas, haga clic en el icono de candado situado junto al nombre de la capa Escena para desbloquearla.

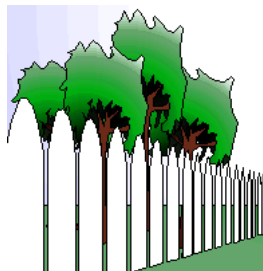
Los objetos de una capa bloqueada no pueden seleccionarse.



- 2 Seleccione un árbol.
- 3 Haga doble clic en la herramienta Tamaño para abrir el panel de transformación.
- 4 Desactive la opción Uniforme y luego escriba 95 en el campo x, 110 en el campo y, 4 en el campo Copias y haga clic en Aplicar.

Con ello se crean cuatro copias del árbol, cada una de las cuales ha sido transformada de forma incremental.

- 5 Con la herramienta Puntero, arrastre cada árbol a la mitad izquierda de la página, disponiéndolos en forma de arboleda detrás de la verja.



- 6 Haga clic en el icono de candado situado junto al nombre de capa Escena para volver a bloquear la capa.

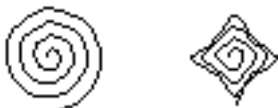
A continuación, creará formas decorativas usando una envoltura preestablecida y luego distribuirá las copias.

- 7 Pase a la página 2 del documento de FreeHand y seleccione la forma en espiral.

- 8 En la barra de herramientas Envoltura, elija Estrella de 4 puntas en el menú desplegable de envolturas preestablecidas.



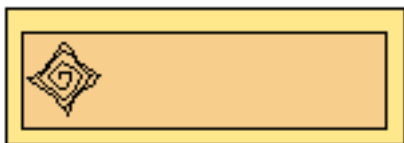
- 9 Elija Modificar > Envoltura > Crear o haga clic en el botón Crear envoltura. Una envoltura con la forma de una estrella de cuatro puntas hace que la espiral se ajuste a la forma de la envoltura.



- 10 Arrastre el diseño hasta colocarlo encima del pequeño rectángulo marrón de la página 2 del documento de FreeHand.



- 11 Elija Edición > Clonar y desplace el diseño clonado a la parte izquierda del rectángulo marrón largo.
- 12 Mantenga seleccionado el clon y elija Ventana > Paneles > Transformar para abrir el panel correspondiente. Si es necesario, haga clic en el botón Mover del panel de transformación.
- 13 Escriba 65 puntos en el campo x, 0 en el campo y, 3 en Copias y haga clic en Mover. Con ello se crean cuatro copias del diseño espaciadas regularmente y distribuidas a lo largo del rectángulo marrón.



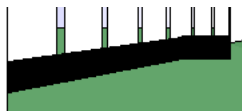
- 14 Seleccione los cuatro diseños y el rectángulo marrón largo y elija Modificar > Agrupar para combinar los objetos. Agrupe el diseño y el pequeño rectángulo marrón de la misma forma.

Macetero en perspectiva

La cuadrícula de perspectiva resulta útil para crear una caja o un edificio con un aspecto tridimensional. Por ejemplo, la caseta del perro de la escena se creó usando esta cuadrícula.

Ahora que ha decorado los dos trozos del macetero de la página 2 del documento de FreeHand, puede unirlos usando la cuadrícula de perspectiva.

- 1 Copie el rectángulo negro largo de la página 2 y péguelo en la 1.
- 2 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar para mostrar dicha cuadrícula.
- 3 Por medio de la herramienta Perspectiva, seleccione el rectángulo negro largo y presione la tecla de cursor izquierda para unirlo a la cuadrícula de perspectiva.
- 4 Arrastre el macetero hacia la izquierda de la ilustración y colóquelo delante de la verja, alineando la parte inferior del macetero con la parte inferior de la verja.

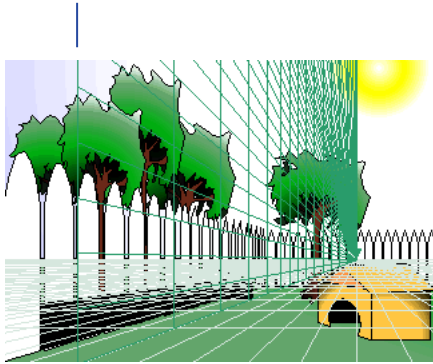


- 5 Copie el pequeño rectángulo negro de la página 2 y péguelo en la 1 junto al borde derecho del rectángulo negro largo. Si es necesario, use la herramienta Tamaño para cambiar el tamaño a fin de que se ajuste al borde del rectángulo negro largo. Estos dos objetos forman la parte trasera del macetero.
- 6 Copie y pegue el rectángulo negro pequeño de la página 2 en la 1 y colóquelo junto al borde izquierdo del rectángulo negro largo.
- 7 Copie el rectángulo negro largo de la página 2 y péguelo en la 1.

La sección frontal larga del macetero precisa un ángulo de perspectiva ligeramente distinto para que presente un aspecto adecuado, por lo que puede mover la cuadrícula vertical para cambiar el ángulo.

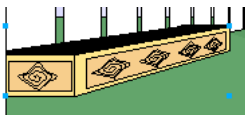
- 8 Con la herramienta Perspectiva, arrastre el lateral izquierdo de la cuadrícula vertical hacia la derecha, alineándolo con el lateral derecho del pequeño rectángulo marrón.

Desplace la cuadrícula vertical hasta aquí.



- 9 Con la herramienta Perspectiva, haga clic en el rectángulo marrón largo y presione la tecla de cursor izquierda para unirlo a la cuadrícula de perspectiva.
- 10 Coloque el rectángulo marrón de manera que forme el frontal del macetero.
- 11 Si es necesario, mantenga la herramienta Perspectiva encima del rectángulo y presione una tecla numérica del 1 al 6 para ajustar el rectángulo a fin de que las piezas del macetero encajen.

Recuerde que las teclas 1 y 2 sirven para aumentar y reducir las dos dimensiones de un objeto en la cuadrícula, las teclas 3 y 4 permiten ajustar el ancho y las teclas 5 y 6 ajustan la altura.



- 12 Con la herramienta Puntero, seleccione los rectángulos marrones corto y largo mientras presiona la tecla Mayús y, a continuación, elija Modificar > Agrupar.

Al combinar objetos, el grupo se desplaza a la primera posición en el orden de apilado de una capa.

- 13 Copie y pegue las flores agrupadas de la página 2 en la 1. Arrástrelas hasta el macetero.

- 14 Mantenga seleccionadas las flores y elija Modificar > Disponer > Hacia atrás para colocarlas dentro del macetero.



- 15 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar para ocultar la cuadrícula y ver la ilustración.

Trazado de un JPEG

La escena del jardín está casi terminada. Ahora agregará un perro en primer plano en el área de hierba.

Con la herramienta Trazar de FreeHand puede crear muchas clases de objetos basados en una imagen importada completa, o en parte de ésta. En esta sección, empleará la herramienta Trazar para crear un trazado que perfile un objeto dentro de una imagen y luego dibujará una versión vectorial de la imagen trazando detalles en ella.

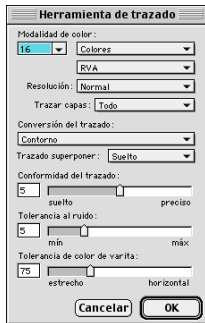
- 1 Elija Archivo > Importar, pase a la carpeta Imágenes, que está dentro de la carpeta Tutorial en la carpeta del programa FreeHand 9, y elija el archivo llamado perro.jpg.

- Coloque el cursor de importación en el área de hierba de la página 1 y haga clic para importar la imagen.



En primer lugar, dibujará un objeto con la forma del perro y luego lo usará para colocar la imagen del perro, creando un pegado dentro.

- Haga doble clic en la herramienta Trazar para abrir el cuadro de diálogo correspondiente.

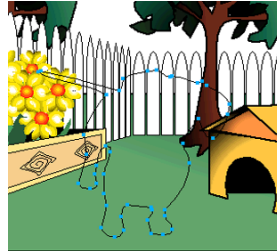


- Seleccione Borde exterior en el menú desplegable Conversión del trazado, desplace hasta el centro los deslizadores Conformidad del trazado, Tolerancia al ruido y Tolerancia de color de la varita y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).

- Para crear un trazado con la forma del perro, arrastre un área de selección que abarque todo el perro, dentro del borde negro de la imagen, con la herramienta Trazar.



- Usando la herramienta Puntero, seleccione la imagen del perro y elija Edición > Cortar.



- Seleccione el objeto de trazado con la forma del perro y elija Edición > Pegar dentro.



- Mantenga seleccionado el objeto con la forma del perro, abra el Inspector de trazo y elija Ninguno en el menú desplegable de tipo de trazo.

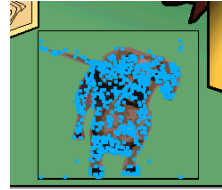
- 9 Con el objeto todavía seleccionado, elija la herramienta Tamaño, mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre la herramienta hasta que el perro alcance el tamaño que desee.



La imagen del pegado dentro está vinculada. Si no desea incluir una imagen vinculada en el archivo, utilice la herramienta Trazar para convertir la imagen del perro en un dibujo de trazado con vectores.

- 10 Vuelva a aplicar un trazo básico al pegado dentro. De esta forma, podrá ver el objeto del trazado después de liberar la imagen del pegado dentro.
- 11 Elija Edición > Cortar contenido para liberar la imagen del perro del pegado dentro.
- 12 Arrastre la imagen del perro por la página para mostrar el objeto de trazado que definió el pegado dentro, seleccione el trazado y presione Supr.
- 13 Haga doble clic en la herramienta Trazar para abrir el cuadro de diálogo correspondiente.
- 14 Elija Contorno en el menú desplegable Conversión del trazado y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).

- 15 Con la herramienta Trazar, dibuje un área de selección que englobe todo el perro, pero que quede dentro del borde negro. El resultado es un dibujo vectorial del perro.



- 16 Mantenga seleccionada la versión vectorial del perro y elija Modificar > Agrupar.
- 17 Arrastre el perro hasta su posición en la escena. Utilice la herramienta Puntero y mantenga presionada la tecla Mayús para restringir las proporciones; a continuación, arrastre un selector de vértice para cambiar el tamaño del perro.



- 18 Seleccione la imagen original del perro y presione Supr.
- 19 Para terminar la escena, copie y pegue la mariposa azul de la página 2 en el área de la verja situada en el lateral izquierdo de la página.

CAPÍTULO 4

Organización de la ilustración

Todo el tiempo dedicado a organizar una ilustración es tiempo bien empleado. Cuanto más compleja sea la ilustración, más se beneficiará de organizarla con plantillas, capas, grupos, estilos de objeto, estilos de párrafo y símbolos.

Plantillas: sirven como modelos predeterminados para crear nuevos documentos y evitar la creación repetida de elementos de diseño y configuraciones de producción.

Capas: permiten editar y administrar ilustraciones complejas con muchos objetos superpuestos separándolas en partes manejables. Clasifique por categorías los objetos relacionados y desactive las capas para imprimir objetos de forma selectiva. Fusione capas para combinar objetos relacionados.

Grupos: permiten bloquear dos o más objetos uno respecto del otro, así como mover o transformar varios objetos a la vez.

Estilos de objeto: permiten aplicar rápidamente el mismo formato a varios objetos y editar globalmente atributos gráficos.

Estilos de párrafo: permiten aplicar y modificar un formato de texto.

Símbolos: permiten administrar varias instancias de un gráfico desde una ubicación central.

Uso 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.

La configuración de una plantilla y sus atributos son valores predeterminados para la creación de otros documentos. Guarde un documento como plantilla cuando desee crear nuevos documentos con los mismos objetos, configuraciones, colores y estilos de objeto y de párrafo. Por ejemplo, para crear una serie de diseños que tengan el mismo tamaño y composición de página, guarde el primero como plantilla y úselo para crear el resto de la serie.

Un archivo de plantilla guarda el contenido de un documento de FreeHand, incluidos:

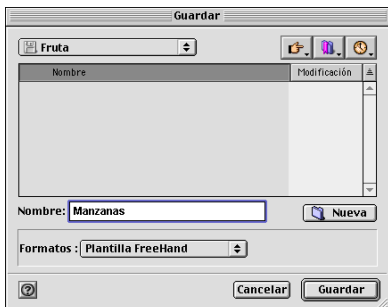
- ◆ Guías
- ◆ Información de capas
- ◆ Estilos de objeto
- ◆ Estilos de párrafo
- ◆ Símbolos
- ◆ Colores personalizados
- ◆ Tamaños de página personalizados
- ◆ Unidades de medida personalizadas

Al abrir una plantilla, aparece una copia de ésta sin título. Use la copia sin título para crear o reemplazar una plantilla existente. También puede designar una plantilla como modelo predeterminado para los documentos nuevos.

Para guardar un documento como plantilla:

- 1 Elija Archivo > Guardar como.
- 2 Introduzca un nombre para el archivo de plantilla en el cuadro de diálogo Guardar (Macintosh) o Guardar documento (Windows).
- 3 Elija Plantilla FreeHand en el menú desplegable Formato (Macintosh) o Guardar como tipo (Windows).

- 4 Elija un destino y presione Guardar. En Windows, se añadirá la extensión FT9 al nombre del archivo.



Cuadro de diálogo Guardar de Macintosh



Cuadro de diálogo Guardar documento de Windows

Para editar una plantilla de FreeHand:

- 1 Abra la plantilla, realice los cambios y elija Archivo > Guardar.
- 2 Guarde el documento modificado como plantilla con el mismo nombre y ubicación.
- 3 FreeHand solicita sustituir el archivo de plantilla original. Haga clic en Reemplazar para sustituir la plantilla antigua por la nueva.

Para definir una plantilla como modelo predeterminado para los nuevos documentos :

- 1 Abra y edite una plantilla.
Para editar la plantilla predeterminada, elija Archivo > Nuevo y edite la copia sin título.
- 2 Elija Archivo > Guardar y asigne un nombre al archivo.

Asigne un nombre al archivo Valores predet. de FreeHand (Macintosh) o Defaults.FT9 (Windows). Para usar un archivo de plantilla con un nombre distinto, escriba el nombre del archivo en la preferencia Documento > “Plantilla para documento nuevo”.

- 3 Guarde la plantilla en la carpeta Español, dentro de la misma carpeta que la aplicación FreeHand.

La próxima vez que elija Archivo > Nuevo, aparecerá una copia sin título de la nueva plantilla predeterminada.

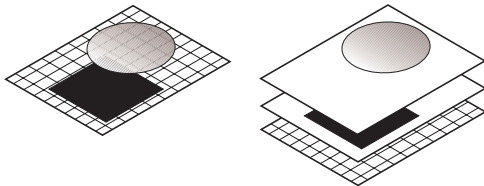
Para convertir un archivo de FreeHand en una plantilla sin abrirlo (Macintosh):

- 1 Seleccione el archivo en el Finder.
- 2 Elija Archivo > Obtener información y haga clic en la casilla de verificación Artículos de escritorio.

Para convertir una plantilla en un documento de FreeHand, desactive la casilla de verificación Artículos de escritorio.

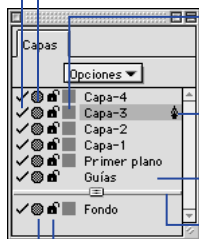
Simplificación de una ilustración compleja usando capas

Las capas dividen una ilustración en planos sencillos, como si los distintos componentes de la ilustración se dibujaran en papeles transparente superpuestos. Cada objeto de la ilustración reside en una capa. Sólo se pueden editar los objetos situados en capas visibles y desbloqueadas. Cree todas las capas antes de dibujar o agregue capas conforme las necesite. Fusione capas para combinar objetos similares.



Los objetos de una capa activada están visibles.

La capa en modo Presentación preliminar (Windows) muestra los objetos tal como se imprimirán.



Muestra de colores con el color de resaltado para los objetos seleccionados en la capa.

El icono de pluma aparece junto a la capa de dibujo activa.

Las guías aparecen en esta capa

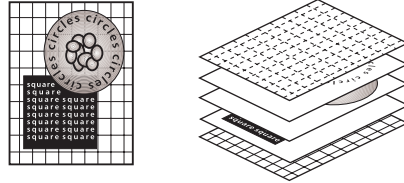
Los objetos situados en capas por debajo de esta línea de separación aparecen atenuados en pantalla y no se imprimen.

Los objetos de una capa bloqueada no pueden moverse.

La capa en modo Esquema muestra los contornos de los objetos.

Navegación por el panel Capas

Para mostrar u ocultar el panel Capas, seleccione Ventana > Paneles > Capas, o utilice las teclas Comando-6 (Macintosh) o Control-6 (Windows). El panel Capas muestra el estado actual de todas las capas del documento y es la herramienta principal para agregar, duplicar, organizar y eliminar capas.



Para controlar cómo aparecen los objetos en una capa, use la marca de verificación, el candado, la muestra de colores y los iconos Presentación preliminar/Esquema situados junto al nombre de la capa. Oculte o bloquee las capas para evitar que los objetos se desplacen o eliminen de forma accidental. Trabaje en modo Presentación preliminar para ver los objetos tal como se imprimirán. Elija el modo Esquema para ver solamente los contornos de los objetos de una capa y acelerar el proceso de redibujo. Use la muestra de colores para asignar un color de resaltado, que permita distinguir los objetos de una capa de los de otra cuando la preferencia General > Edición suavizada esté marcada.

Elija Edición > Seleccionar > Ninguno para deseleccionar todos los objetos y haga clic en el nombre de la capa que debe ser la capa activa. Un icono de pluma aparece junto a la capa activa y el siguiente objeto que dibuje aparece en esta capa. Al deseleccionar todos los objetos, se evita que éstos se muevan de forma accidental a la nueva capa activa. Para impedir que los objetos seleccionados se muevan a la capa activa, también puede desactivar la preferencia Paneles > "Al hacer clic en el nombre de capa se mueven los objetos seleccionados". Para obtener más información acerca del movimiento de objetos entre capas, consulte "Movimiento de objetos y reorganización de capas" en la página 79.

Para cambiar el nombre de una capa, haga doble clic en su nombre, escriba otro nombre y presione Intro para aceptarlo.

Movimiento de objetos y reorganización de capas

Cambie el orden de superposición de los objetos en un documento moviendo los objetos de una capa a otra o reorganizando el orden de las capas. Para designar las capas que no aparecerán en la impresión, arrástrelas por debajo de la línea de separación o arrastre la línea de separación.

La preferencia Paneles > “Al hacer clic en el nombre de capa se mueven los objetos seleccionados” controla cómo se mueven los objetos entre capas. Cuando esta preferencia está activada, los objetos seleccionados se mueven a la capa elegida al hacer clic en un nombre de capa. Desactivando esta preferencia se impide este comportamiento.

Para mover un objeto a otra capa con la preferencia Al hacer clic en el nombre de capa se mueven los objetos seleccionados activada:

- 1 Seleccione un objeto.
El nombre de la capa del objeto aparece resaltado en el panel Capas.
- 2 Elija la capa de destino haciendo clic en su nombre.

Para mover un objeto a otra capa con la preferencia Al hacer clic en el nombre de capa se mueven los objetos seleccionados desactivada:

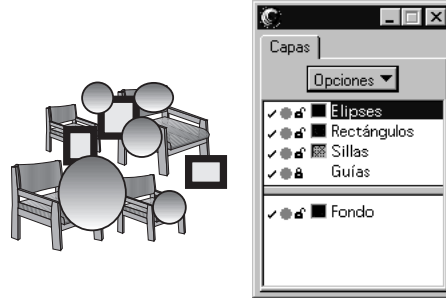
- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Elija la capa de destino haciendo clic en su nombre.
- 3 Elija Mover objetos a capa actual en el menú desplegable Opciones del panel Capas.

Nota: Alternativamente, puede mover los objetos seleccionados a otra capa haciendo clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) o haciendo clic con el botón derecho (Windows) y eligiendo “Mover objetos a la capa actual” en el menú desplegable.

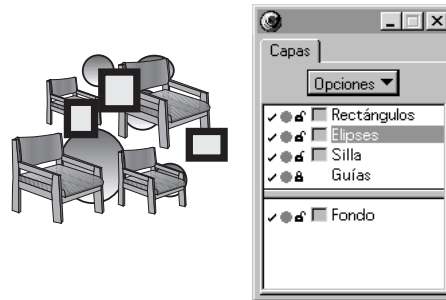
Para situar una capa delante o detrás de otra:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguna o presione la tecla Tab para deseleccionar todos los objetos del documento.

- 2 En el panel Capas, haga clic en el nombre de la capa que desea mover.



- 3 Arrastre el nombre de la capa a una posición nueva, por encima o por debajo del nombre de otra capa.



Para fusionar capas específicas:

- 1 Seleccione capas discontiguas haciendo clic mientras presiona la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows), o seleccione un rango de capas haciendo clic mientras presiona la tecla Mayús.
- 2 Elija Combinar capas seleccionadas en el menú desplegable Opciones del panel Capas.

Los objetos de las capas fusionadas conservan su orden de apilado relativo.

Para fusionar todas las capas de primer plano

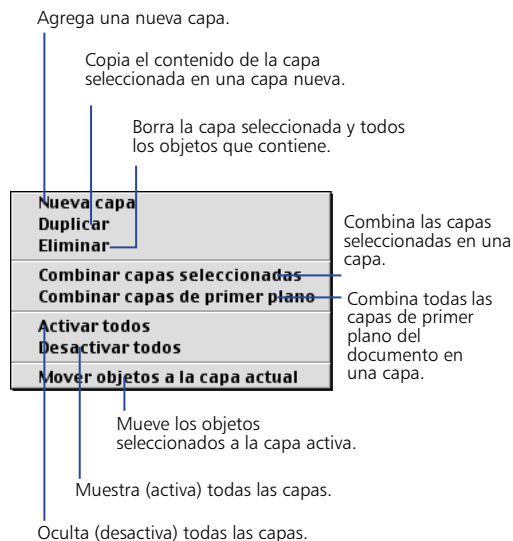
Elija Combinar capas de primer plano en el menú desplegable Opciones del panel Capas.

Para copiar la información de la capa a otro documento:

- 1** Marque la preferencia General > “Recordar información de las capas”.
- 2** Seleccione un objeto del documento de origen y elija Edición > Cortar o Copiar.
- 3** 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 sitúa el objeto en esa capa. En caso contrario, se crea una capa nueva con el nombre de la capa original.

Agregación, duplicación y eliminación de capas





Menú desplegable Opciones del panel Capas.

Para	Haga esto
Agregar una capa nueva	Elija Nuevo en el menú desplegable Opciones.
Combinar las capas seleccionadas en una sola capa	1. Seleccione capas. 2. Elija Combinar capas seleccionadas en el menú desplegable Opciones.
Combine todas las capas de primer plano en una sola capa	Elija Combinar capas de primer plano en el menú desplegable Opciones.
Duplicar una capa y todos los objetos que contiene	Haga clic en el nombre de la capa y elija Duplicar en el menú desplegable -Opciones.
Eliminar una capa y todos los objetos que contiene	Haga clic en el nombre de la capa y elija Eliminar en el menú desplegable Opciones.
Eliminar varias capas y todos los objetos que contienen	1. Mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows) y haga clic en los nombres de las capas. Para eliminar capas contiguas, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en sus nombres. 2. Elija Eliminar en el menú desplegable Opciones.

Nota: Los comandos de fusión no afectan a la capa

Guías.

Activación y desactivación de capas

Para	Haga esto
Activar una capa	 <p>Haga clic a la izquierda del nombre de una capa desactivada.</p>
Desactivar una capa	 <p>Haga clic en la marca de verificación situada a la izquierda del nombre de la capa activada.</p>
Activar un rango de capas	Haga clic en el espacio situado a la izquierda de un nombre de capa desactivada y arrastre para seleccionar un rango de capas contiguas. Se activan todas las capas seleccionadas.
Desactivar un rango de capas	Haga clic en la marca de verificación situada a la izquierda de un nombre de capa activada y arrastre para seleccionar un rango de capas contiguas. Se desactivan todas las capas seleccionadas.
Activar todas las capas	Elija Activar todas en el menú desplegable Opciones o bien, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Control (Windows) y haga clic en el espacio situado a la izquierda de un nombre de capa desactivada.
Desactivar todas las capas	Elija Desactivar todas en el menú desplegable Opciones o bien, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Control (Windows) y haga clic a la izquierda de un nombre de capa activada.

Al desactivar una capa se ocultan todos los objetos que contiene, pero éstos no se eliminan del documento. Al activar una capa se muestran todos sus objetos. Si se desactiva la capa activa, los nuevos objetos que se creen no estarán visibles hasta que la capa se vuelva a activar.

Nota: Para imprimir todas las capas de primer plano cuando estén desactivadas, elija Archivo > Opciones de impresión y active Incluir las capas invisibles.

Procedimiento para ocultar a la vista los objetos seleccionados



Para ocultar objetos específicos, selecciónelos y elija Ver > Ocultar selección.

Con Ocultar selección se ocultan todos los objetos seleccionados. Los objetos ocultos se imprimen como si estuvieran visibles y los objetos bloqueados permanecen como tales al ocultarlos. Las guías no se pueden ocultar con esta opción.



Para mostrar todos los objetos ocultos, elija Ver >Mostrar todos. Los objetos ocultos aparecen de nuevo cuando el archivo se cierra y se vuelve a abrir.

Nota: Mostrar todos no muestra las capas ocultas.

Bloqueo y desbloqueo de capas

Para	Haga esto
Bloquear una capa	 <p>Haga clic en el candado abierto situado a la izquierda del nombre de la capa.</p>
Desbloquear una capa	 <p>Haga clic en el candado cerrado situado a la izquierda del nombre de la capa.</p>
Bloquear un rango de capas	Haga clic en el candado abierto situado a la izquierda del nombre de una capa y arrastre para seleccionar un rango de capas contiguas. Se bloquean todas las capas seleccionadas.
Desbloquear un rango de capas	Haga clic en el candado cerrado situado a la izquierda del nombre de una capa y arrastre para seleccionar un rango de capas contiguas. Se desbloquean todas las capas seleccionadas.
Bloquear todas las capas	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Control (Windows) y haga clic en un candado abierto.
Desbloquear todas las capas	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Control (Windows) y haga clic en un candado cerrado.

Visualización de capas en el modo Presentación preliminar o Esquema

Para	Haga esto
Ver una capa en modo Presentación preliminar	 <p>Haga clic en un icono Esquema vacío.</p>
Ver una capa en modo Esquema	 <p>Haga clic en un icono Presentación preliminar lleno.</p>
Ver un rango de capas en modo Presentación preliminar	Haga clic en un icono Esquema vacío y arrastre para seleccionar un rango de capas contiguas. Todas las capas seleccionadas se muestran en modo Presentación preliminar.
Ver un rango de capas en modo Esquema	Haga clic en un icono Presentación preliminar lleno y arrastre para seleccionar un rango de capas contiguas. Todas las capas seleccionadas se muestran en modo Esquema.
Ver todas las capas en modo Presentación preliminar	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Control (Windows) y haga clic en un icono Esquema.
Ver todas las capas en modo Esquema	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Control (Windows) y haga clic en un icono Presentación preliminar.

Guías

Para ver las guías, active la marca de verificación situada a la izquierda del nombre de la capa Guías. Para ocultar las guías, desactive la capa. Para ver las guías en negro, elija el modo de dibujo Esquema para la capa Guías. Para verlas en el color de guía elegido en la preferencia Colores>Guías, elija el modo de visualización Presentación preliminar.

Para convertir un objeto en una guía, selecciónelo y haga clic en la capa Guías. El objeto se muestra en el color de las guías. Para convertir una guía en un objeto, haga doble clic en la guía y haga clic en Liberar en el cuadro de diálogo Guías. El objeto vuelve a su capa original.

Si desea más información sobre las guías y la capa Guías, consulte el Capítulo 2, "Orientación," y la Ayuda de FreeHand.

Uso de colores de resaltado para distinguir los objetos de capas diferentes

Si la preferencia General > "Edición suavizada" está activada, los colores de resaltado de cada capa permiten distinguir los objetos de una capa de los de otra. Las muestras de colores editables del panel Capas indican el color de resaltado de una capa en particular.

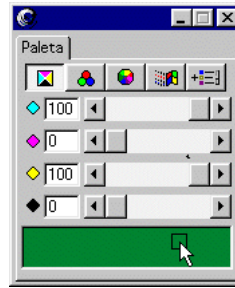
Activando la preferencia General > "Resaltar trazados seleccionados", los colores de resaltado de las capas aparecen como una línea de un punto situada encima de los trazados desagrupados seleccionados. Vea y edite los trazados resaltados de cualquier capa sin traerlos al frente de la ilustración. El color de resaltado no afecta al color del objeto.

Para asignar un color de resaltado, active la preferencia General > "Edición suavizada" y suelte un recuadro de color de cualquier muestra de colores sobre la muestra de colores situada junto al nombre de la capa. A partir de este momento, FreeHand utiliza el nuevo color para resaltar los elementos seleccionados de esa capa.

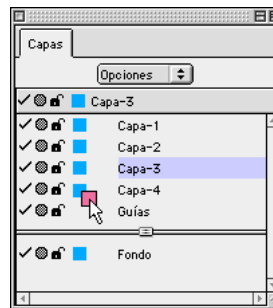
Para resaltar objetos, selectores y puntos seleccionados sin dibujar una línea de resalte en la parte superior de los trazados, desactive la preferencia General > "Edición suavizada" > "Resaltar trazados seleccionados".

Desactive "Edición suavizada" para eliminar todos los colores de resaltado. Aunque la preferencia "Edición suavizada" usa más RAM, también proporciona otras mejoras de dibujo, además del color resaltado.

Nota: Para obtener mejores resultados en Macintosh, deje activada la Edición suavizada. En Windows, Edición suavizada puede reducir el rendimiento.









Para asignar un color de resaltado, arrastre un recuadro de color de cualquier muestra de colores sobre la muestra situada junto al nombre de la capa.



Operaciones con los objetos de una capa

Organización de los objetos de la misma capa

Para	Haga esto
Mover un objeto hacia delante dentro de la misma capa	Seleccione el objeto y elija Modificar > Disponer > Hacia delante. 
Mover un objeto al frente de una capa	Seleccione el objeto y elija Modificar > Disponer > Al frente de la capa. 
Mover un objeto hacia atrás dentro de la misma capa	Seleccione el objeto y elija Modificar > Disponer > Hacia atrás. 
Mover un objeto al fondo de una capa	Seleccione el objeto y elija Modificar > Disponer > Al fondo de la capa. 
Pegar un objeto detrás de otro seleccionado dentro de la misma capa	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione el objeto y elija Edición > Cortar o Copiar.2. Seleccione el objeto detrás del cual quiere pegarlo.3. Elija Edición > Pegar detrás. 
Pegar un objeto delante de otro seleccionado dentro de la misma capa	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione el objeto y elija Edición > Cortar o Copiar.2. Seleccione el objeto delante del cual quiere pegarlo.3. Elija Edición > Pegar delante. 

Utilice los comandos Disponer para cambiar el orden de apilado de los objetos. Sin embargo, puede que no vea un cambio en el orden de apilado si los objetos no están superpuestos. Al pegar un objeto detrás o delante de otro situado dentro de un grupo o trazado de recorte, el objeto pegado se integrará en dicho grupo o trazado de recorte. Los trazados de recorte son trazados en los que se pegan otros objetos. Si desea aprender a crear trazados de recorte, también conocidos como objetos pegados dentro, consulte “Uso de trazados de recorte” en la página 119.

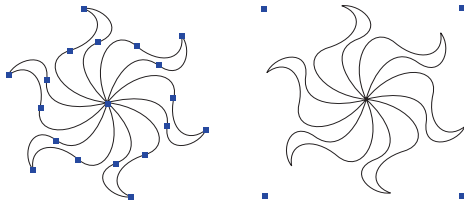
Para ocultar los objetos seleccionados en una capa sin desactivarla, seleccione uno o varios objetos y elija Ver > Ocultar selección. Consulte “Procedimiento para ocultar a la vista los objetos seleccionados” en la página 82.

Para seleccionar todos los objetos de una capa en un documento de varias capas:

- ◆ Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic en el nombre de una capa.

Si desea obtener más información sobre los comandos de selección, consulte “Selección de objetos” en la página 40.

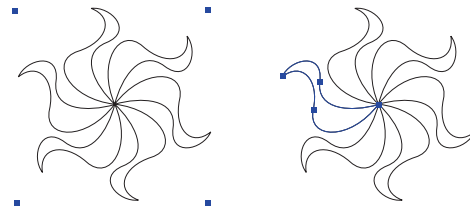
Agrupación de objetos



Al agrupar dos o más objetos, la ubicación y el orden de apilado respectivo de los objetos se bloquea para que pueda manipularlos como un único objeto. Los objetos de un grupo mantienen sus características individuales, a menos que modifique el grupo completo.

Para	Haga esto
Agrupar objetos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar varios objetos. 2. Elija Modificar > Agrupar, o use las teclas Comando-G (Macintosh) o Control-G (Windows). <p>Después de agrupar los objetos, haga clic en un objeto del grupo para seleccionar el grupo completo.</p> <p>Aunque los objetos de capas distintas se mueven a la capa del dibujo actual al agruparlos, se mantiene el orden de apilado relativo.</p>
Desagrupar objetos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione el grupo. 2. Elija Modificar > Desagrupar, o use las teclas Comando-U (Macintosh) o Control-U (Windows). <p>Al desagrupar objetos con la preferencia General > "Recordar información de las capas" activada, éstos vuelven a sus capas originales.</p>

Subselección dentro de un grupo



Objeto agrupados

Componente

Para trabajar con objetos individuales dentro de un grupo, desagrupelos o subseleccione sólo los objetos que quiera modificar. Al modificar los atributos de un objeto subseleccionado, solamente cambia este objeto y no el resto del grupo. Los objetos subseleccionados no se pueden mover a otras capas ni incluirse en otros grupos.

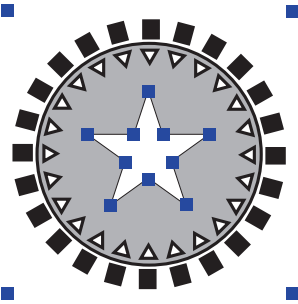
Para	Haga esto
Subseleccionar un objeto de un grupo	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y seleccione el objeto.
Subseleccionar dos o más objetos de un grupo	Mantenga presionadas las teclas Mayús-Opción (Macintosh) o Mayús-Alt (Windows) y seleccione los objetos.
Seleccionar todos los objetos del grupo seleccionado	Elija Edición > Seleccionar > Subseleccionar.
Subseleccionar un objeto situado detrás de otro dentro de un grupo	Mantenga presionadas las teclas Control-Opción y haga clic en el objeto (Macintosh) o, presionando Control-Alt, haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto (Windows).
Deseleccionar un objeto subseleccionado	Presione la tecla Tab o haga clic en el documento fuera del grupo.
Seleccionar todos los objetos excepto los que ya lo están.	Elija Edición > Seleccionar > Invertir selección.
Seleccionar el grupo que contiene un objeto subseleccionado	Elija Edición > Seleccionar > Seleccionar grupo o presione la tecla de tilde (~).

Operaciones con objetos anidados

Los objetos anidados son aquéllos que pertenecen a grupos incluidos en grupos mayores. Éstos se manipulan igual que cualquier otro grupo.

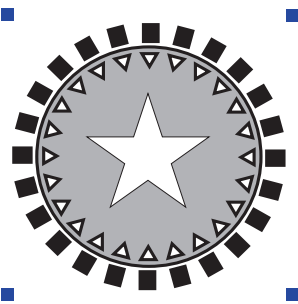
Para anidar un objeto dentro de un grupo existente:

- 1 Seleccione un objeto y un grupo.



- 2 Elija Modificar > Agrupar o utilice las teclas Comando-G (Macintosh) o Control-G (Windows).

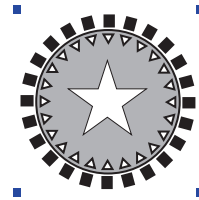
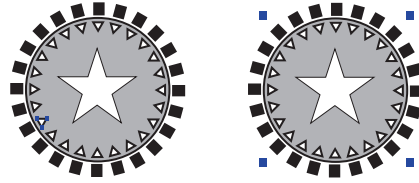
Puede utilizar la función de grupo hasta 20 veces consecutivas para anidar objetos dentro de un grupo o para combinar varios grupos dentro de otro más grande. Un objeto anidado es un objeto incluido en un grupo. Aunque el límite real de anidación es de 28, ciertos objetos, como los gráficos perfilados y el contenido de los objetos pegados dentro, pueden incluir objetos anidados y, por tanto, pueden contar como más de un nido.



Nota: El empleo de varios grupos anidados puede aumentar considerablemente el tiempo de impresión y la complejidad.

Para subseleccionar un grupo anidado:

- 1 Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y seleccione un objeto del grupo anidado.
- 2 Elija Edición > Seleccionar > Seleccionar grupo o presione la tecla de tilde (~) hasta que haya seleccionado el grupo anidado que desee.



Operaciones con símbolos e instancias

Los símbolos y las instancias ayudan a gestionar varios gráficos repetidos y a reducir el tamaño de los archivos. Las instancias son representaciones de un objeto original de FreeHand, que se almacena como el símbolo. Cuando el objeto símbolo (el original) se modifica, las instancias cambian automáticamente para reflejar los cambios realizados en el símbolo.

Guarde los símbolos en el panel Símbolos para reutilizarlos en un documento. Importe y exporte símbolos para usarlos en otros documentos de FreeHand.

Para abrir el panel Símbolos, haga clic en el botón correspondiente de la barra de herramientas principal o seleccione **Ventana > Paneles > Símbolos**.



Área de visualización Lista

Creación de símbolos

Es posible crear un símbolo a partir de cualquier objeto, texto o grupo. Para ello, basta con seleccionar un objeto y utilizar cualquiera de estos métodos:

- ◆ Arrastre y suelte el objeto en el área de visualización Lista del panel Símbolos.
- ◆ Elija **Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo**.

Cuando se crea un símbolo, éste se agrega automáticamente al panel Símbolos.

Puede duplicar o clonar un símbolo eligiendo **Opciones > Duplicar** en el panel Símbolos. Al hacerlo, el símbolo duplicado se agrega al panel Símbolos.

Para ver una presentación preliminar de un símbolo, elija **Opciones > Presentación preliminar** en el panel Símbolos.

Creación de instancias

Cree una instancia mediante cualquiera de estos métodos:

- ◆ Arrastre y suelte un símbolo en el panel Símbolos.
- ◆ Copie y pegue, duplique o clone una instancia.

Modificación de símbolos

Modifique un símbolo para modificar automáticamente todas las instancias asociadas.

Para modificar un símbolo:

- 1 Arrastre y suelte un símbolo del panel Símbolos.
- 2 Elija **Modificar > Símbolo > Liberar instancia**.
- 3 Modifique el objeto.
- 4 Arrastre el objeto hasta su nombre original para reemplazar el símbolo original con el objeto modificado.
- 5 Haga clic en **Reemplazar** para confirmar la operación.

Todas las instancias vinculadas con dicho símbolo se actualizarán automáticamente.

Operaciones con símbolos, instancias y el panel Símbolos

Para	Haga esto
Crear un símbolo	Seleccione un objeto, grupo o texto, arrástrelo y suéltelo en el área de visualización Lista del panel Símbolos, o bien, elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
Crear una instancia	Arrastre un símbolo desde el panel Símbolos y suéltelo en el documento, o bien, copie y pegue una instancia, o bien, duplique una instancia, o bien, clone una instancia.
Eliminar una instancia	Seleccione la instancia y, a continuación, presione la tecla Supr.
Eliminar un símbolo y todas las instancias asociadas	Elija Opciones > Eliminar y confirme la supresión de todas las instancias en el cuadro de diálogo que aparece.
Romper el vínculo entre una instancia y su símbolo	1. Seleccione la instancia. 2. Elija Modificar > Símbolo > Liberar instancia.
Abrir el panel Símbolos	Elija Ventana > Paneles > Símbolos.
Eliminar un símbolo del panel Símbolos	1. Seleccione el símbolo. 2. Elija Opciones > Eliminar en el panel Símbolos.
Importar símbolos	1. Elija Opciones > Importar en el panel Símbolos. 2. En el cuadro de diálogo Abrir, desplácese hasta al archivo que desea importar y haga clic en Aceptar.
Exportar símbolos	1. Elija Opciones > Exportar en el panel Símbolos. 2. En el cuadro de diálogo Guardar como, desplácese hasta la carpeta donde desea exportar los símbolos y haga clic en Aceptar.

Uso de estilos

Utilice estilos para mantener una uniformidad visual y simplificar el formato. Modifique los estilos de los objetos y de los párrafos para cambiar rápidamente los gráficos y el texto de los documentos. Puede crear y guardar estilos para utilizarlos como parte de una plantilla.

Estilos de objeto: permiten asignar formato a gráficos con atributos preestablecidos de trazo, relleno, color y medios tonos. Estos atributos están disponibles en el Inspector de trazo, el Inspector de relleno o el panel Medios tonos. Los estilos de objetos están disponibles en el panel Estilos.

Estilos de párrafo: permiten asignar formato a párrafos individuales o a bloques de texto completos. Las opciones son fuente, color, estilo, tamaño, justificación, efectos de texto, tabuladores, márgenes, espaciado, ajuste entre caracteres, desplazamiento de la línea de base, puntuación flotante y reglas de párrafo. Estos atributos se encuentran disponibles en el menú Texto, el Inspector de texto o la barra de herramientas Texto. Los estilos de párrafo están disponibles en el panel Estilos y el Inspector de caracteres de texto.



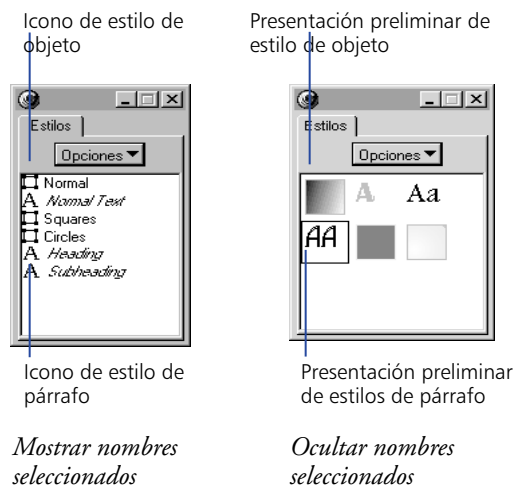
Asigna un estilo de párrafo al texto seleccionado o a bloques de texto.

Inspector de caracteres de texto

Navegación por el panel Estilos

Para mostrar u ocultar el panel Estilos, elija Ventana > Paneles > Estilos o use las teclas Comando-3 (Macintosh) o Control-3 (Windows). El panel Estilos muestra los estilos de objeto y párrafo actuales del documento. Este panel es la herramienta principal para agregar, duplicar, eliminar y modificar los estilos de objeto y de párrafo. Elija los comandos disponibles del menú desplegable Opciones. A continuación, haga clic en un nombre de estilo y elija Editar en este menú desplegable para definir atributos específicos.

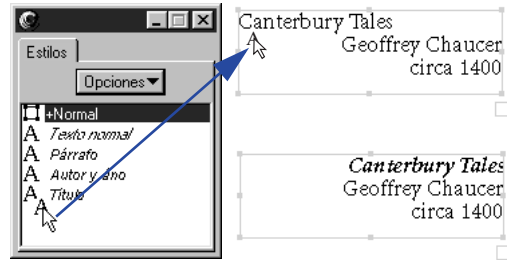
Elija una de las dos opciones de visualización disponibles en el menú desplegable Opciones del panel Estilos: Mostrar nombres u Ocultar nombres. Cuando se selecciona Mostrar nombres, los estilos aparecen ordenados por nombre y presentan el icono de gráfico o de texto. Cuando se selecciona Ocultar nombres, los estilos se muestran utilizando presentaciones preliminares que reflejan los atributos de los estilos.



Administración de estilos

Aplicación de un estilo

Para aplicar un estilo	Haga esto
A objetos o texto seleccionados	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione uno o varios objetos, párrafos o bloques de texto.2. Haga clic en el nombre de un estilo del panel Estilos para aplicar sus atributos al objeto o texto.
Mediante arrastrar y soltar	Arrastre un estilo del panel Estilos y suéltelo sobre un objeto o texto.
Usando el menú desplegable de estilos de párrafo del Inspector de caracteres de texto	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione uno o varios párrafos o bloques de texto.2. Elija un nombre de estilo para aplicar sus atributos al texto.
De un objeto a otro usando Copiar atributos y Pegar atributos	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione el objeto de origen.2. Elija Edición > Copiar atributos o use las teclas Comando-Mayús-Opción-C (Macintosh) o Control-Mayús-Alt-C (Windows).3. Seleccione el objeto de destino y elija Edición > Pegar atributos o use las teclas Comando-Mayús-Opción-V (Macintosh) o Control-Mayús-Alt-V (Windows).



Arrastre y suelte un estilo para aplicarlo a un párrafo de texto.

De forma predeterminada, la aplicación de un estilo de párrafo modifica los atributos de un párrafo individual. Para que afecte a un bloque de texto completo, elija la preferencia Texto > “Al arrastrar un estilo de párrafo cambia” > “Recuadro de texto completo”. Para aprender a evitar el cambio de los efectos de texto, las reglas de párrafo, la puntuación flotante, los tabuladores o los márgenes cuando se aplica un estilo nuevo, consulte “Mantenimiento de atributos de párrafos previamente aplicados” en la página 92.

Consulte la Ayuda de FreeHand para obtener más información acerca de las preferencias Objeto > “Nuevos estilos de gráficos” y Texto > “Crear estilos de párrafo basados en”.

Agregación, duplicación y eliminación de estilos

Nuevo Duplicar Eliminar Eliminar no utilizados
Ocultar nombres
Editar... Volver a definir... Definir padre...
Importar... Exportar...
Estilos CMAN Estilos RVA

Menú desplegable Opciones del panel Estilos

Para	Haga esto
Agregar un estilo nuevo	<ol style="list-style-type: none">1. Elija Edición > Seleccionar > Nada para deseleccionar los objetos.2. Defina los atributos del objeto o del texto.3. Elija Nuevo en el menú desplegable Opciones.
Agregar un estilo nuevo basado en una selección	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione un objeto o texto.2. Elija Nuevo en el menú desplegable Opciones.
Duplicar un estilo	<ol style="list-style-type: none">1. Elija Edición > Seleccionar > Nada para deseleccionar los objetos.2. Haga clic en el nombre de un estilo en el panel Estilos.3. Elija Duplicar en el menú desplegable Opciones.
Eliminar un estilo	<ol style="list-style-type: none">1. Elija Edición > Seleccionar > Nada para que deseleccionar los objetos.2. Haga clic en el nombre de un estilo en el panel Estilos.3. Elija Eliminar en el menú desplegable Opciones.
Eliminar todos los estilos no utilizados	Elija Eliminar no utilizados en el menú desplegable Opciones.

Nota: Para cambiar el nombre de un estilo, haga doble clic en su nombre, escriba uno nuevo y presione Intro.

Importación y exportación de estilos

Use el menú desplegable Opciones del panel Estilos para importar y exportar estilos. Exporte estilos para transferirlos a otras ilustraciones, distribuirlos a otros usuarios o guardarlos para un futuro uso.

Para exportar estilos:

- 1 Elija Ventana > Paneles > Estilos para mostrar el panel Estilos.
- 2 Elija Exportar en el menú desplegable Opciones.
- 3 En el cuadro de diálogo Exportar, elija los estilos que va a exportar.
- 4 Elija un destino, escriba un nombre de archivo para la biblioteca de estilos exportada y haga clic en Exportar.

FreeHand tiene muchos estilos de objetos preestablecidos que pueden mejorar sus ilustraciones. Estos estilos preestablecidos se encuentran en el menú desplegable Opciones del panel Estilos.

Para importar estilos:

- 1 Elija Ventana > Paneles > Estilos para mostrar el panel Estilos.
- 2 Elija Importar en el menú desplegable Opciones.
- 3 Haga clic en el nombre de la biblioteca de estilos o en el documento de FreeHand que contiene los estilos deseados y haga clic en Importar.

Modificación de estilos

Para editar un estilo de objeto:

- Haga clic en el nombre de un estilo de objeto del panel Estilos.
- Elija Editar en el menú desplegable Opciones para abrir el cuadro de diálogo Editar estilo.



- Modifique los atributos y haga clic en Aceptar para guardar el estilo.

En el cuadro de diálogo Editar estilo puede modificar cualquier atributo de trazo, relleno, color o medios tonos.

Para editar un estilo de párrafo:

- Haga clic en el nombre de un estilo de párrafo del panel Estilos.
- Elija Editar en el menú desplegable Opciones para abrir el cuadro de diálogo Editar estilo.
- Modifique los atributos y haga clic en Aceptar para guardar el estilo.



Para recuperar la configuración presente antes de modificar un estilo de párrafo en el cuadro de diálogo Editar estilo, elija Restablecer valores originales en el menú desplegable Opciones generales. Elija Restablecer valores predeterminados para recuperar la configuración predeterminada.

Mantenimiento de atributos de párrafos previamente aplicados

Cuando cree un estilo nuevo o modifique uno ya existente, desactive los atributos en el cuadro de diálogo Editar estilo. De esta forma evitará que se modifiquen cuando aplique el estilo a un texto que ya tenga los atributos que desee.

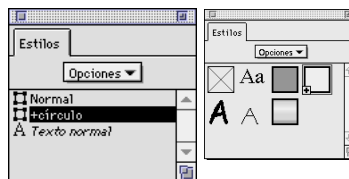
Para desactivar	Haga esto
Fuente	Elija Sin selección en el menú desplegable Fuente.
Estilo	Elija Sin selección en el menú desplegable Estilo.
Tamaño de punto	Deje el campo en blanco.
Justificación	Haga clic en el botón en blanco situado a la derecha del botón de justificación.
Interlineado	Elija Sin selección en el menú desplegable Interlineado.
Efecto de texto	Elija Sin selección en el menú desplegable Efecto de texto.
Color	Desactive Influir color del texto.
Espaciado de párrafo	Deje los campos en blanco.
% de espaciado	Deje los campos en blanco.
Ajuste entre caracteres	Deje el campo en blanco.
Línea de base	Deje el campo en blanco.
Escala horizontal	Deje el campo en blanco.

Para desactivar	Haga esto
Puntuación flotante	Haga clic en la casilla de verificación Puntuación flotante hasta que aparezca un guión [-] (Macintosh) o una marca de verificación atenuada (Windows).
Filetes	Elija Sin selección en el menú desplegable Filetes.
Tabuladores y márgenes	Active la casilla de verificación Sin selección de la regla de texto.
Todas las opciones	Elija Sin selección en el menú desplegable Opciones generales.

Cada vez que se hace clic en la casilla de verificación Puntuación flotante cambia su estado. Si la casilla está vacía, la puntuación flotante está desactivada. Una X (Macintosh) o una marca de verificación (Windows) indica que la opción está activada. Un guión (Macintosh) o una marca de verificación atenuada (Windows) indica Sin selección.

Nota: A diferencia de lo que sucede cuando se elige Sin selección, al seleccionar Ninguno en el menú desplegable Filetes, se eliminan todas las reglas de los párrafos a los que se aplica el estilo y, al elegir Sin efectos en el menú desplegable Efecto texto, desaparecen todos los efectos de texto.

Anulación de estilos



Para	Haga esto
Modificar un estilo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione un objeto, párrafo o bloque de texto. 2. Cambie algún atributo de trazo, relleno, color, medios tonos o texto. Al seleccionar el objeto o texto, el estilo modificado aparece resaltado con un signo "+" delante.
Redefinir un estilo basado en un objeto o texto seleccionado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione un objeto y aplique los atributos deseados. 2. Elija Redefinir en el menú desplegable Opciones del panel Estilos. 3. En el cuadro de diálogo Redefinir estilo, haga clic en el nombre del estilo que está redefiniendo y presione Aceptar. El estilo adquiere ahora los atributos del objeto o texto seleccionado.
Eliminar la modificación de un estilo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione un objeto, párrafo o bloque de texto con un estilo modificado. 2. Haga clic en el nombre del estilo. El estilo original se aplica al objeto o texto, eliminando la modificación.

Para basar un estilo en otro:

- 1 Elija Edición > Seleccionar > Ninguno para que no haya objetos seleccionados.
- 2 Haga clic en el nombre del estilo para el estilo hijo o dependiente.

- 3 Elija Definir modelo en el menú desplegable Opciones para abrir el cuadro de diálogo Definir modelo.
- 4 Elija otro estilo para que sea el estilo padre o base y haga clic en Aceptar.

Utilice Definir modelo del menú desplegable Opciones para basar las variaciones de un estilo en otro. El estilo resultante, denominado hijo, depende de los atributos del original, denominado padre. Al editar un estilo padre, los atributos compartidos por el estilo hijo también cambian. Los atributos exclusivos del estilo hijo no cambian.

Si suprime un estilo hijo de un objeto o texto, el estilo padre se convierte en el estilo activo, pero el objeto o el texto conserva todos sus atributos.

Para copiar información sobre estilos en otro documento:

- 1 Seleccione un objeto, párrafo o bloque de texto en el documento de origen y elija Edición > Cortar o Copiar.
- 2 Abra el documento de destino y elija Edición > Pegar.

El objeto o el texto aparecerá en el documento y su estilo se mostrará en el panel Estilos.

Cuando un estilo del documento de destino tiene el mismo nombre que el estilo que desea copiar, éste se anula pero no se redefine.

Utilice los comandos Importar y Exportar para transferir estilos entre documentos. Consulte “Importación y exportación de estilos” en la página 91.

CAPÍTULO 5

Dibujo

Dibujo de vectores

Cuando se dibuja con FreeHand, los trazados son los elementos básicos de los diseños gráficos. Un trazado, que se genera de manera matemática dentro de FreeHand, consta de dos puntos por lo menos. Cada punto conecta uno o varios segmentos de línea, que pueden ser rectos o curvos.

Debido al modo que utiliza para generar líneas en pantalla, FreeHand está clasificada como una aplicación de dibujo vectorial. Las aplicaciones de vectores producen gráficos con resolución independiente, lo que significa que presentan un aspecto claro y suave independientemente del nivel de maximización o minimización de la pantalla. Un gráfico de vectores siempre aparece en pantalla con la resolución máxima, sin importar el nivel de maximización aplicado para ver los detalles

Por el contrario, al mostrar una matriz de píxeles en pantalla, las aplicaciones de imágenes de mapa de bits producen gráficos que dependen de la resolución. Cuando se muestran de lejos, estos píxeles forman un gráfico continuo, pero a medida que se maximizan, el gráfico se ve cada vez más granuloso y se distinguen los píxeles individuales.

Las aplicaciones de imágenes de mapa de bits se utilizan preferentemente en el dibujo y la texturización informatizada, así como en la edición de gráficos de tonos continuos, como las fotografías. Ya sea de vectores o de mapas de bits, cada aplicación ofrece unas ventajas. Para aprender cómo funcionan otras aplicaciones con FreeHand, consulte el Capítulo 10, “Operaciones con otras aplicaciones”



Imagen vectorial

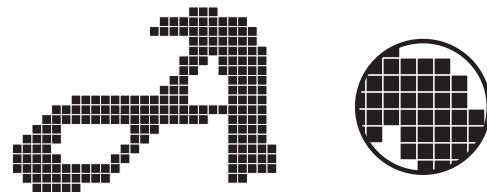


Imagen de mapa de bits

Características del trazado

Los gráficos vectoriales constan de trazados, que consisten en puntos y segmentos de trazados. Un segmento de trazado, recto o curvo, es el elemento que ocupa el espacio entre dos puntos. Los trazados tienen una serie de características:

- ◆ Estado del trazado (abierto o cerrado)
- ◆ Atributos del trazo y del relleno
- ◆ Dirección

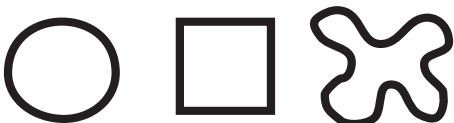
Tipos de trazados

- ◆ **Abierto:** un trazado abierto es aquél cuyos puntos inicial y final no se conectan.



Trazados abiertos

- ◆ **Cerrado:** aunque puede que tenga segmentos de trazado que se superponen, un trazado no está cerrado a menos que el punto inicial y el final sean el mismo.

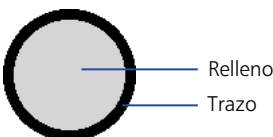


Trazados cerrados

Atributos del trazo y del relleno

El color, atributo principal tanto de trazos como de rellenos, permite distinguir otros atributos visibles de los trazados abiertos y cerrados. Sin el color, los trazados no aparecerían en pantalla ni en la impresión.

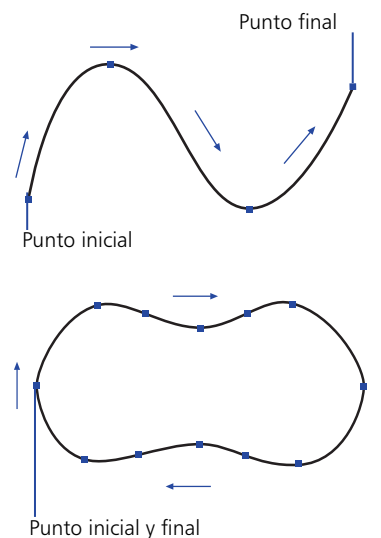
- ◆ Un trazo consta de los atributos que se aplican a los segmentos de línea de un trazado. Para mostrar e imprimir rellenos que están contenidos en trazados abiertos, active la preferencia Objeto > “Mostrar relleno para los nuevos trazados abiertos” antes de crear el trazado.
- ◆ Un relleno consta de los atributos que se aplican al área situada dentro del borde de un trazado cerrado. Los trazados cerrados siempre se imprimen con trazos y rellenos.



Los selectores Trazo, Relleno y Relleno + Trazo de la Lista de colores indican el color aplicado a los trazados. Para aprender cómo se aplican los trazos y los rellenos a los trazados, consulte el Capítulo 6, “Color, trazos y rellenos.”

Dirección

Cuando dibuja un trazado, el orden en que inserta los puntos establece la dirección de éste. El trazado puede tener el sentido de las agujas del reloj o el sentido contrario. La dirección inicial del trazado de las formas predeterminadas de FreeHand (elipses, rectángulos y polígonos) es la de las agujas del reloj.



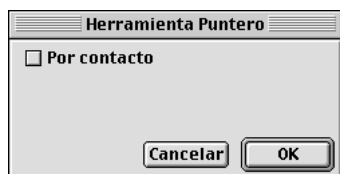
La dirección del trazado determina qué selector ajusta un segmento de trazado dado y a qué extremo del trazado se aplica una flecha. La dirección del trazado también es importante cuando se fusiona texto con un trazado, se fusionan trazados o se rellenan trazados compuestos creados a partir de dos trazados con direcciones diferentes.

Para modificar la dirección de cualquier trazado una vez dibujado, utilice la operación de trazado Invertir dirección. Elija Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección o Xtras > Simplificar > Invertir dirección o bien, haga clic en el botón Invertir dirección de la barra de herramientas Operaciones Xtra.

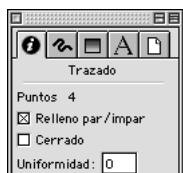
Selección de trazados

Con la herramienta Puntero, seleccione trazados del mismo modo que lo haría con cualquier otro objeto: haga clic en el trazado o arrastre un área de selección alrededor del trazado. Mantenga presionada la tecla Mayús cuando haga clic en los trazados para seleccionar más de uno.

Para seleccionar trazados sin arrastrar alrededor de todo el trazado, haga doble clic en la herramienta Puntero de la Paleta de herramientas y active la preferencia de herramienta Por contacto. Una vez activada esta preferencia, al arrastrar alrededor de una parte del trazado, éste quedará seleccionado por completo.



Cuando un trazado se encuentra seleccionado, el Inspector de objetos proporciona información sobre sus características y muestra lo siguiente:



Se selecciona un trazado de 4 puntos.

- ◆ **Tipo de objeto:** un trazado es un objeto. Cuando la selección incluya más de un objeto, el Inspector de objetos le indicará el número de objetos seleccionados.

- ◆ **Número de puntos:** el límite de FreeHand de 32.000 puntos por trazado permite importar archivos muy complejos de otros orígenes. Dependiendo de la impresión, puede que desee controlar el número de puntos de un trazado seleccionado. Al aumentar el número de puntos, aumenta el tamaño del archivo y se ralentizan el redibujo y la impresión. Cuantos menos puntos tenga un trazado, más fácil será de modificar, mostrar e imprimir. Utilice Xtras > Simplificar > Simplificar para reducir el número de puntos de un trazado. Utilice Buscar y reemplazar gráficos para simplificar los trazados de todo un documento de manera selectiva. Si desea obtener más información sobre Buscar y reemplazar gráficos, consulte la página 142.

- ◆ **Relleno par/impar:** con Relleno par/impar activado, las partes de los trazados cerrados que se superponen son transparentes.



- ◆ **Cerrado:** active Cerrado para conectar automáticamente los extremos de un trazado abierto seleccionado. Desactive Cerrado para eliminar el último segmento de un trazado cerrado seleccionado.
- ◆ **Uniformidad:** en un periférico de salida PostScript, una curva consta de una serie de minúsculos segmentos de línea. Uniformidad examina el tamaño de los segmentos de línea que hay en un trazado. Cuanto más bajo sea el valor de uniformidad, más pequeños serán los segmentos de línea y más suave el trazado. Si el periférico de salida genera mensajes de error PostScript, asigne un valor de uniformidad más alto. Los objetos impresos tendrán un aspecto más rugoso, pero el documento se imprimirá con mayor velocidad.

Utilice esta opción sólo cuando desee asignar distintos valores de uniformidad a trazados individuales. El valor de uniformidad definido en el Inspector de objetos anula el valor establecido en el cuadro de diálogo Archivo > Opciones de impresión, que se aplica al documento entero.

Selección de segmentos de trazados

Un segmento es una sección entre dos puntos de un trazado.




Para seleccionar un segmento:

- 1 Haga clic en el trazado con la herramienta Puntero para seleccionarlo.
- 2 Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic en el segmento en cualquier lugar entre sus dos extremos.

Para seleccionar varios segmentos, mantenga presionadas las teclas Opción-Mayús (Macintosh) o Alt-Mayús (Windows) y haga clic en cada segmento en cualquier lugar entre sus puntos finales.

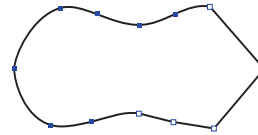
Características de los puntos

Los puntos no sólo determinan la dirección del trazado, también afectan a la forma y la posición de los segmentos de trazado adyacentes. Los puntos de vértice, de curva y conector, que proporcionan el marco de los gráficos vectoriales, son herramientas útiles para crear y editar trazados. La mayoría de los puntos que creará serán puntos de vértice o curva.

Tipo de punto	Función	Comportamiento del selector
	Crea bisagras entre segmentos de trazado adyacentes	Los selectores de puntos de vértices se retraen y mueven de manera independiente. Por tanto, es posible ajustar segmentos de trazados adyacentes, rectos o curvos, por separado.
	Mantiene transiciones suaves y ondulantes a lo largo de un punto entre curvas adyacentes	De forma predeterminada, los selectores de los puntos de curva se extienden. Éstos se mueven alrededor de un punto en tándem y afectan a los segmentos de trazado adyacentes al mismo tiempo.
	Mantiene transiciones suaves entre un segmento de trazado recto y uno curvo o entre dos curvas que se encuentran y forman un ángulo agudo	Cuando un punto conector viene precedido o seguido de una curva, los selectores se extienden. La posición de los puntos en cualquiera de los lados de un punto conector limita el movimiento de sus selectores.

Selección de puntos

Utilizando la herramienta Puntero, haga clic en puntos individuales para seleccionarlos, o arrastre un área de selección alrededor de todo un trazado o de una parte de éste para seleccionar puntos. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en los puntos para seleccionar más de uno. Los puntos seleccionados aparecen huecos en lugar de sólidos.



Con un punto seleccionado, el Inspector de objetos proporciona información sobre las características de los puntos, además de la información sobre trazados que se ha mostrado anteriormente en “Selección de trazados” en la página 98.



Haga clic una vez para cambiar el tipo de punto de un punto seleccionado.

Haga clic en los botones para retraer los selectores de puntos.

Introduzca la posición del punto en relación al punto cero de las reglas de la página.

Actívelo para ajustar de manera automática los selectores de puntos.

- ◆ **Tipo de punto:** utilice la herramienta Puntero, Lazo o Curva Bezier para seleccionar un punto. Con un punto seleccionado, se elige uno de los tres botones de punto. Para cambiar el tipo de punto, selecciónelo y haga clic en un botón de punto diferente.
- ◆ **Selectores:** para retraer los selectores y ajustar la forma del trazado, seleccione un punto y haga clic en el botón correspondiente a su selector de punto.

- ◆ **Automática:** esta configuración sitúa los selectores del punto seleccionado con relación a la posición de los puntos anterior y siguiente. Seleccione los puntos deseados y active Automática. Al ajustar o retraer un selector de punto de forma manual, se desactiva Automática.

La configuración Automática resulta útil cuando se quiere arrastrar un punto seleccionado de forma que la curvatura de los segmentos de trazado anterior y posterior al punto se ajuste automáticamente.

- ◆ **Posición del punto:** los campos de entrada Posición del punto muestran las coordenadas x e y del punto en la unidad de medida del documento. La posición del punto se muestra en relación al punto cero definido en la página activa.

Visualización de los trazados con color de resaltado

Active la preferencia General > “Edición suavizada” > “Resaltar trazados seleccionados” para ver el color de resaltado de los trazados que no se muestra en la impresión. Cuando “Resaltar trazados seleccionados” está activado, aparece una línea del color de resaltado designado encima del trazado seleccionado. Si “Resaltar trazados seleccionados” está desactivado, sólo los puntos del trazado seleccionado aparecen en el color de resaltado.



La línea se selecciona cuando se activa la preferencia “Resaltar trazados seleccionados”. El color de resaltado aparece encima del trazado.

Procedimiento para ocultar a la vista los objetos seleccionados

Para ocultar objetos específicos, selecciónelos y elija Ver > Ocultar selección.

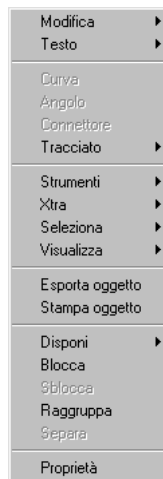
Con Ocultar selección se ocultan todos los objetos seleccionados. Los objetos ocultos se imprimen como si estuvieran visibles y los objetos bloqueados permanecen como tales si se ocultan. Las guías no se pueden ocultar con esta opción.

Para mostrar todos los objetos ocultos como objetos seleccionados, elija Ver > Mostrar todos.

Nota: Al elegir Mostrar todos no se muestran las capas ocultas.

Selección de un trazado con el botón derecho del ratón (Windows)









En el menú desplegable Trazado aparecen comandos de muchos menús. Para mostrar los comandos de trazado, seleccione uno o varios trazados con el botón derecho del ratón.








Selección de comandos de métodos abreviados para trazados (Windows)

Elija	Para
Editar	Mostrar el menú Edición, con los comandos aplicables al trazado.
Texto	Crear un nuevo bloque de texto que fluya a lo largo del trazado o dentro de él.
Curva, Vértice o Conector	Cambiar el tipo de punto del punto seleccionado.
Trazado	Cambiar el estado del trazado a Abierto o Cerrado.
Herramientas	Elegir una de las herramientas disponibles de la Paleta de herramientas.
Xtras	Elegir un comando del menú Xtras.
Seleccionar	Elegir un comando de selección.
Ver	Elegir una vista aumentada o reducida de la página activa.
Exportar objetos	Exportar uno o más objetos seleccionados.
Imprimir objetos	Imprimir uno o más objetos seleccionados.
Disponer	Mover el trazado o el objeto eligiendo: Al frente de la capa, Hacia delante, Hacia atrás o Al fondo de la capa.
Bloquear o Desbloquear	Bloquear o desbloquear la posición del trazado. Los trazados bloqueados no se pueden transformar, cortar ni borrar.
Agrupar o Desagrupar	Agrupar o desagrupar objetos.
Propiedades	Mostrar el Inspector de objetos para ver opciones de trazados o puntos.

Herramientas de la Paleta de herramientas para dibujar trazados

Use	Para
Herramienta Puntero Tecla de método abreviado: 0 (cero) o V 	Seleccionar trazados y otros objetos en pantalla. Aunque la herramienta Puntero no es una herramienta de dibujo, resulta esencial para la selección y colocación de objetos.
Herramienta Lazo Tecla de método abreviado: L 	Seleccionar puntos, objetos y grupos en un área de selección de estilo libre.
Herramienta Rectángulo Tecla de método abreviado: 1 o R 	Dibujar rectángulos y cuadrados.
Herramienta Polígono Tecla de método abreviado: 2 o G 	Dibujar polígonos y estrellas.
Herramienta Elipse Tecla de método abreviado: 3 o E 	Dibujar elipses y círculos.
Herramienta Espiral 	Dibujar trazados abiertos en forma de espiral.
Herramienta Línea Tecla de método abreviado: 4 o N 	Dibujar líneas rectas.
Herramienta Mano alzada Tecla de método abreviado: 5 o Y 	Dibujar trazados de estilo libre. Elija una de las tres opciones: Mano alzada, Trazo variable y Pluma caligráfica.

Use	Para
Herramienta Pluma Tecla de método abreviado: 6 o P	Dibujar insertando puntos. Utilice la herramienta Pluma para anclar puntos y manipular los selectores de puntos conforme dibuja.
	
Herramienta Cuchilla Tecla de método abreviado: 7 o K	Cortar un trazado en dos o más trazados.
	
Herramienta Curva Bezier Tecla de método abreviado: 8 o B	Dibujar insertando puntos. Utilice la herramienta Curva Bezier para reubicar un punto antes de soltar el botón del ratón para insertarlo. Los selectores de punto se ajustan a segmentos de trazado adyacentes.
	
Herramienta Estilo libre Tecla de método abreviado: 9 o F	Editar un trazado dentro de un área especificada. Elija una de las dos opciones: Empujar/Estirar o Remodelar área.
	
Herramienta Trazar	Trazar gráficos importados y nativos, así como texto para producir trazados editables.
	

Para volver a la herramienta Puntero momentáneamente mientras está dibujando, mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows). Esto resulta útil cuando se necesita seleccionar un objeto con rapidez mientras se utiliza una herramienta de dibujo.

Haga doble clic en cualquier botón de herramienta que tenga un símbolo de corchetes en la esquina superior derecha para mostrar las opciones de las herramientas.

Elementos básicos del dibujo

En FreeHand, hay tres formas de dibujar:

- ◆ Para dibujar trazados arrastrando, utilice la herramienta Rectángulo, Polígono, Línea, Elipse, Espiral o Mano alzada. FreeHand inserta automáticamente el tipo de punto apropiado.
- ◆ Para dibujar trazados insertando puntos, utilice la herramienta Pluma o Curva Bezier. Elija los tipos de puntos que va a insertar a medida que dibuja.
- ◆ Para crear trazados trazando otro objeto, utilice la herramienta Trazar. FreeHand traza texto, imágenes de mapas de bits o gráficos vectoriales para producir trazados editables.

Dibujo mediante arrastre

Para dibujar utilizando una herramienta de forma básica:

- 1 Seleccione una herramienta de forma: Rectángulo, Poligonal, Elipse, Espiral o Línea.
- 2 Mantenga presionado el botón del ratón para iniciar un trazado, arrastre para dibujar y suelte el botón del ratón para finalizar el trazado.

Para restringir una forma, mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra.

Utilice Mayús con	Para restringir las formas a
herramienta Rectángulo	Cuadros
herramienta Elipse	Círculos
Herramienta Espiral	Ángulos a incrementos de 45°
Herramienta Polígono	Ángulos a incrementos de 45°
herramienta Línea	Ángulos a incrementos de 45°

Para dibujar un rectángulo, una elipse o una línea desde su centro, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y arrastre la herramienta respectiva. La herramienta Polígono dibuja automáticamente desde el centro. De forma predeterminada, la herramienta Espiral también dibuja automáticamente desde el centro. Haga doble clic en la herramienta Espiral para cambiar su configuración predeterminada.



El cursor de centro

Para restringir una forma y dibujarla desde el centro, mantenga presionadas las teclas Mayús-Opción (Macintosh) o Mayús-Alt (Windows) mientras utiliza una herramienta de dibujo.

Cuando se dibujan, los rectángulos y las elipses están inicialmente agrupados. Sin embargo, al seleccionarlos, se etiquetan como tal en el Inspector de objetos. Utilice las teclas Comando-U (Macintosh) o Control-U (Windows) para desagruparlos y manipular puntos individuales. Una vez que están desagrupados, no pueden editarse como rectángulos o elipses.

El valor de los ángulos de vértice determina la curvatura de las esquinas del rectángulo.

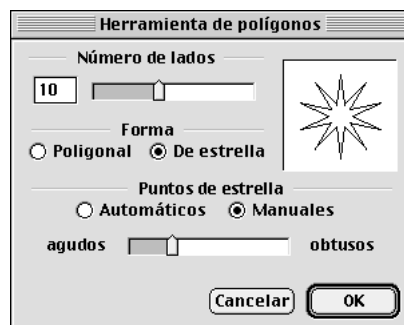
Para asignar un valor	Haga esto
-----------------------	-----------

Antes de dibujar un rectángulo	<ol style="list-style-type: none"> Haga doble clic en la herramienta Rectángulo para mostrar el cuadro de diálogo Herramienta Rectángulo. Introduzca un valor numérico o utilice el deslizador para ajustar el ángulo de vértice, haga clic en Aceptar y, a continuación, dibuje el rectángulo. Un valor cero produce ángulos estándares de 90°.
--------------------------------	--

Después de dibujar un rectángulo	Seleccione el rectángulo e introduzca un valor numérico en el campo de entrada Ángulos de vértice del Inspector de objetos. Presione Intro. La forma del rectángulo cambiará.
----------------------------------	---

Creación de polígonos y estrellas

Para	Haga esto
Definir el número de lados de polígonos y estrellas	<ol style="list-style-type: none"> Haga doble clic en la herramienta Polígono para mostrar el cuadro de diálogo Herramienta de polígonos. Elija el botón Poligonal o Estrella. Elija un valor entre 3 y 20 utilizando el deslizador Número de lados o introduzca un valor de 360, como máximo, en el campo de entrada.
Definir el ángulo de los puntos de estrellas	<ol style="list-style-type: none"> Elija el botón de radio De estrella para crear una estrella y definir el Número de lados. Aparecerán las opciones de estrellas. Haga clic en la opción Automáticos o mueva el deslizador agudos/obtusos para definir la forma de estrella. Si selecciona Automáticos, las estrellas se dibujan según formas de estrellas predefinidas. Al mover el deslizador agudos/obtusos, se cambia de Automáticos a Manuales.

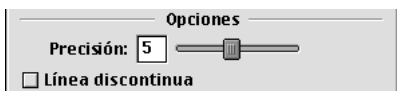


Uso de la herramienta Mano alzada

Con la herramienta Mano alzada, dibuje trazados de estilo libre siguiendo la dirección de los movimientos de la mano. Los tres modos de operación de esta herramienta son Mano alzada, Trazo variable y Pluma caligráfica.

Para dibujar un trazado con la herramienta Mano alzada:

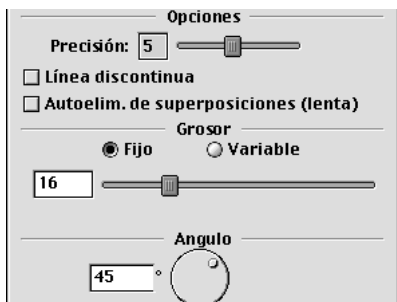
- 1 Haga doble clic en la herramienta Mano alzada para mostrar el cuadro de diálogo Herramienta de mano alzada.
- 2 Haga clic en una de las tres opciones del cuadro de diálogo: Mano alzada, Trazo variable o Pluma caligráfica. Haga clic en Aceptar.
- 3 Mantenga presionado el botón del ratón para iniciar un trazado, arrastre para dibujar y suelte el botón del ratón para finalizar el trazado.
- 4 Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) para dibujar una línea recta con la herramienta Mano alzada.



Opciones de Mano alzada en el cuadro de diálogo Herramienta de mano alzada.



Opciones de Trazo variable en el cuadro de diálogo Herramienta de mano alzada.



Opciones de Pluma caligráfica en el cuadro de diálogo Herramienta de mano alzada.

Utilice el deslizador Precisión para controlar la exactitud con la que la herramienta Mano alzada duplica los movimientos del ratón. Cuanto más bajos sean los valores, menos puntos de control se crearán y, por tanto, se utilizará menos RAM. Además de utilizar menos RAM, los trazados con menos puntos suelen acelerar el proceso de impresión. Los valores más altos indican a FreeHand que los trazados en pantalla deben representar los movimientos de la mano con la mayor fidelidad posible. Para acelerar la creación de trazados, active Línea discontinua. Si esta opción está activada, FreeHand muestra trazados fragmentados a medida que dibuja y el trazado real aparece cuando se suelta el botón del ratón.

Uso de las herramientas Trazo variable y Pluma caligráfica

Dependiendo de las configuraciones de grosor, las herramientas Trazo variable y Pluma caligráfica dibujan trazados cerrados con atributos de trazo y de relleno. El grosor hace referencia a la distancia que hay entre la línea central de los trazos situados unos enfrente de otros. Compruebe que la Lista de colores muestra los atributos de trazo y de relleno que ha elegido.

Para dibujar trazados de distintos grosores:

- 1 Haga clic en la opción Variable del cuadro de diálogo Herramienta de mano alzada.
Solamente para la Pluma caligráfica, haga clic en la opción Fijo para establecer trazados caligráficos con un grosor constante.
- 2 Defina los grosores mínimo y máximo del trazado y comience a dibujar.
- 3 A medida que dibuja, aumente o disminuya el grosor del trazado de una de las siguientes maneras:
 - ◆ Para disminuir el grosor del trazado, utilice la tecla de cursor izquierda, la tecla numérica 1 o la tecla de apertura de corchetes.



- ◆ Para aumentar el grosor del trazado, utilice la tecla de cursor derecha, la tecla numérica 2 o la tecla de cierre de corchetes.



Nota: Las teclas de apertura y cierre de corchetes sólo se utilizan en Macintosh.

Cada vez que presiona una tecla, el grosor cambia en un octavo del rango de grosores definido en las configuraciones de la herramienta Trazo variable o Pluma caligráfica.

Cuando se utiliza una tableta táctil, el grosor de los segmentos de trazado aumenta o disminuye según la cantidad de presión que se aplique. Al pasar de la pluma sensible a la presión Wacom al borrador, FreeHand cambia de una herramienta de dibujo a la herramienta Cuchilla.

Para eliminar de manera automática la superposición de los trazados a medida que dibuja, active Autoeliminación de superposiciones, que mantiene la forma inicial del trazado mientras elimina los segmentos de trazados innecesarios. La autoeliminación de superposiciones produce trazados compuestos.



Autoeliminación de superposiciones sin activar



Autoeliminación de superposiciones activada

Tenga en cuenta que la activación de Autoeliminación de superposiciones puede ralentizar el proceso de redibujo. Por tanto, puede dibujar el trazado primero y eliminar las superposiciones después. Seleccione el trazado finalizado y, a continuación, elija Modificar > Alterar trazado > Eliminar superposiciones o Xtras > Simplificar > Eliminar superposiciones, o bien haga clic en el botón Eliminar superposiciones de la barra de herramientas Operaciones Xtra.

Para definir el ángulo de la Pluma caligráfica, introduzca un valor de grados en el campo de entrada Ángulo o mueva el dial circular Ángulo a un punto que represente un ángulo de 0° a 360°. El ángulo definido se corresponde con el ángulo de la punta de Pluma caligráfica. No elija ningún trazo y seleccione un relleno Básico para que se parezca más a una pluma caligráfica real.

Para borrar a medida que dibuja utilizando la herramienta Mano alzada, continúe presionando el botón del ratón, presione la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows) y aplique el trazo hacia atrás, es decir, al contrario de la dirección original del trazado. Suelta la tecla modificadora para seguir dibujando.

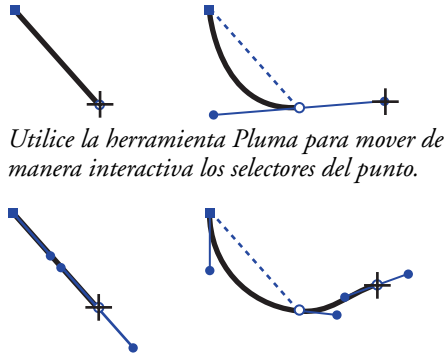
Dibujo por inserción de puntos

La herramienta Pluma y la herramienta Curva Bezier

La diferencia fundamental entre estas herramientas es el modo en que cada una de ellas inserta los puntos:

- ◆ Utilice la herramienta Pluma para insertar puntos anclados y manipular los selectores de manera interactiva para ajustar la forma del trazado. Para mover la posición del punto y los selectores de éste simultáneamente, mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows) cuando inserte un punto.
- ◆ Utilice la herramienta Curva Bezier para crear y mover un punto libremente antes de insertarlo. FreeHand ajusta los selectores y la forma del trazado con relación a la ubicación del punto.

Cuando le interese controlar la forma del trazado sin tener en cuenta la ubicación del punto, utilice la herramienta Pluma. Cuando desee que FreeHand establezca la curva, utilice la curvatura automática de la herramienta Curva Bezier.



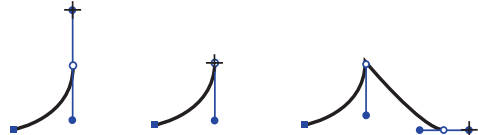
Utilice la herramienta Pluma para mover de manera interactiva los selectores del punto.

Utilice la herramienta Curva Bezier para crear trazados que se curvan automáticamente.

Uso de la herramienta Pluma para

Uso de la herramienta	Haga esto
Inserción de un punto de vértice	Haga clic. Al insertar un punto de vértice, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y arrastre para extender un selector mientras lo inserta. Este selector afecta al siguiente segmento de trazado.
Inserción de un punto de curva	Haga clic y arrastre. Los selectores de punto de curva se extienden de manera automática. Puesto que la herramienta Pluma ancla puntos, utilice los selectores de puntos para ajustar la forma del trazado. Presione la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows) mientras arrastra para mover el punto de curva hacia una nueva ubicación.
Inserción de un punto conector	Mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh). Mantenga presionada la tecla Alt y haga clic con el botón derecho (Windows). Al arrastrar a medida que inserta un punto conector, se extiende el selector. Este selector afecta al siguiente segmento de trazado.
Continuación de un trazado a partir del último punto	Seleccione el último punto del trazado y haga clic con la herramienta Pluma para continuar el trazado.

Para insertar un segmento de trazado formando un ángulo agudo en una curva precedente, inserte un punto de curva y déjelo seleccionado. Con la herramienta Pluma, haga clic en el punto para retraer el selector de salida. Inserte el punto siguiente donde desee.



Colocación de un segmento de trazado en un ángulo agudo.

Uso de la herramienta Curva Bezier para

Uso de la herramienta	Haga esto
Inserción de un punto de vértice	Haga clic. Con la herramienta Curva Bezier no puede extender los selectores hasta que haya insertado el punto.
Inserción de un punto de curva	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic. Los selectores de punto de curva se extienden de manera automática. Tanto los selectores como las curvas anterior y posterior se ajustan al insertar el punto. Al soltar el ratón, el punto se ancla en su lugar.
Inserción de un punto conector	Mantenga presionada la tecla Comando, haga clic y arrastre (Macintosh). Mantenga presionada la tecla Alt y el botón derecho del ratón y arrastre (Windows).

Inserción y eliminación de puntos

Para insertar un punto de vértice, curva o conector en medio de un trazado, haga clic en éste con las herramientas Pluma o Curva Bezier. Por ejemplo, con la herramienta Pluma, haga clic y arrastre para insertar un punto de curva y extender sus selectores. Cambie la forma de los segmentos de trazado adyacentes. Con la herramienta Curva Bezier, inserte un punto de curva y vuelva a dar forma al trazado utilizando la curvatura automática.

Si desea obtener información sobre la manipulación de trazados o de segmentos de trazados, consulte “Manipulación de trazados” en la página 109.

Cambio de la ubicación de los puntos

Cambie la posición de los puntos de un trazado utilizando uno de estos tres métodos:

- ◆ Con las herramientas Puntero o Curva Bezier, seleccione un extremo o un punto del medio del trazado y muévelo. Suelte el botón del ratón para insertar el punto.
- ◆ Con la herramienta Pluma, seleccione un extremo o un punto medio. Mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows) y arrastre el punto a un lugar nuevo. Suelte el botón del ratón. Utilizando cualquiera de los dos métodos, los selectores de puntos y los segmentos de trazados se ajustan de forma automática.
- ◆ Con la herramienta Estilo libre, cambie la forma de un trazado o de un área que contenga trazados. Los puntos se agregarán, suprimirán o cambiarán según sea necesario.

Si desea cambiar la ubicación de dos o más puntos al mismo tiempo, utilice la herramienta Puntero o la herramienta Lazo para seleccionar un punto y mantenga presionada la tecla Mayús para seleccionar más puntos, o arrastre un área de selección alrededor de una parte del trazado. Utilice la herramienta Puntero para hacer clic en uno de los puntos seleccionados y arrastre para cambiar la forma del trazado. Los selectores de puntos y los segmentos de trazados se ajustarán de forma automática a medida que mueva el punto.






Cierre de trazados

Para cerrar un trazado manualmente con las herramientas Puntero, Pluma o Curva Bezier, seleccione un extremo y arrástrelo al otro extremo. Cuando el cursor se convierta en cuadrado negro, suelte el botón del ratón para cerrar el trazado. Si desea cerrar un trazado de forma automática, selecciónelo, muestre el Inspector de objetos y active Cerrado. En Windows, haga clic en el trazado con el botón derecho del ratón para abrir el menú de métodos abreviados Trazado y elija Trazado >C errado.

Mientras dibuja con las herramientas Pluma o Curva Bezier, haga doble clic al ubicar el último punto para dar por finalizado el trazado o presione la tecla Tab para deseleccionar el trazado. Haga clic en otro lugar para iniciar otro trazado.

Cursores de trazado

Al dibujar y editar los trazados, los cursores confirman la operación que está llevando a cabo.

Este cursor	Indica que:
	Se está usando una herramienta (distinta de Estilo libre). Este es el cursor estándar.
	Se inserta el primer punto de un trazado nuevo cuando se utilizan las herramientas Pluma o Curva Bezier.
	Un trazado se cierra cuando un extremo está encima del otro.
	Se inserta un punto en medio de un trazado.
	El cursor se sitúa sobre el extremo de un trazado dibujado con la herramienta Mano Alzada. Continúe dibujando desde este extremo en lugar de comenzar un trazado nuevo.

Manipulación básica del selector de puntos

Para extender los selectores manualmente, seleccione un punto de vértice, curva o conector. Primero mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows). A continuación, utilice la herramienta Puntero para hacer clic y arrastre los selectores, por separado, desde el punto seleccionado. El primer selector extendido curva el segmento de trazado posterior al punto. El segundo curva el segmento anterior al punto.

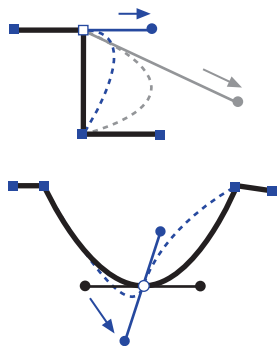
Nota: Si hace clic en un punto antes de presionar la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) cuando extiende los selectores manualmente, el trazado se clonará al arrastrar, en lugar de extenderse los selectores de puntos, a menos que suelte la tecla modificadora antes de soltar el botón del ratón.

Para extender los selectores de puntos utilizando el Inspector de objetos, seleccione un punto de curva con los selectores retraídos. Utilice las teclas Comando-I (Macintosh) o Control-I (Windows) para mostrar el Inspector de objetos. Active Automático para ajustar los selectores de puntos y los segmentos de trazado adyacentes al trazado existente de la mejor manera posible. Por tanto, los selectores de puntos de curva no vuelven necesariamente a la posición donde estaban insertados inicialmente. Al activar Automático, los selectores de puntos de vértice o conector no se extienden.

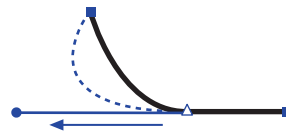
Para retraer los selectores de puntos automáticamente, seleccione un punto con los selectores extendidos y muestre el Inspector de objetos. Para los puntos de curva, haga clic en los botones derecho e izquierdo del selector de puntos. En el caso de los puntos de vértice y conector, active Automático para que FreeHand ajuste automáticamente los segmentos de trazado adyacentes.

Para retraer los selectores de puntos de manera manual, seleccione un punto de vértice, curva o conector con los selectores extendidos. Con la herramienta Puntero, haga clic y arrastre el extremo de cada selector hasta el punto.

Puede ajustar la curvatura y el ángulo de los segmentos de trazados modificando los selectores de punto. El rango y la dirección del movimiento de los selectores varían para cada tipo de punto. En FreeHand, los selectores de puntos son finos y tienen pequeños botones de puntos. Si desea utilizar selectores de un tamaño mayor, desactive la preferencia General > "Selectores más pequeños".



Cuanto más lejos arrastre un selector respecto de un punto de vértice, curva o conector, más pronunciada será la curva.



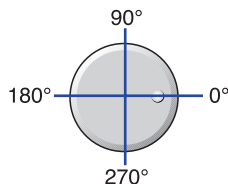
Si desea obtener información sobre la manipulación de trazados o de segmentos de trazado, consulte "Manipulación de trazados."

Restricción de segmentos de trazado al insertar puntos

Para	Haga esto
Insertar un punto de vértice en un ángulo de restricción	Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en la herramienta Pluma o Curva Bezier.
Insertar un punto de curva en el ángulo de restricción	Mantenga presionada la tecla Mayús y, a continuación, haga clic y arrastre la herramienta Pluma. Mantenga presionadas las teclas Mayús-Opción (Macintosh) o Mayús-Alt (Windows) y haga clic en la herramienta Curva Bezier.
Colocar un punto conector en el ángulo de restricción	Mantenga presionadas las teclas Control-Mayús y haga clic en la herramienta Pluma o Curva Bezier (Macintosh), o bien, mantenga presionadas las teclas Mayús-Alt y haga clic en el botón derecho (Windows).

El comando Modificar > Restringir afecta a la edición de puntos, a la creación de objetos como rectángulos y elipses y a la restricción de ángulos mediante Mayús. Cuando mantenga presionada la tecla Mayús al insertar un punto, el ángulo definido en el cuadro de diálogo Restringir determinará el ángulo de un punto recién creado medido desde el eje del punto anteriormente insertado.

Cuando el valor de Restringir es 0 (cero), los objetos se restringen a 0°, 45°, 90°, etc al mantener presionada la tecla Mayús. Mediante el cambio del ángulo de restricción a 10°, por ejemplo, las líneas de restricción cambian a 10°, 55°, 100°, etc.



Manipulación de trazados

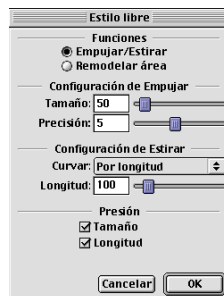
Puede editar trazados, segmentos de trazado y puntos seleccionándolos y manipulándolos.

Para	Haga esto
Seleccionar un trazado entero	Haga clic en un trazado.
Seleccionar un segmento de trazado	<ol style="list-style-type: none"> Haga clic en un trazado. Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic en un segmento de trazado.
Seleccionar un punto de un trazado	<ol style="list-style-type: none"> Haga clic en un trazado. Haga clic en un punto o arrastre un punto para seleccionarlo.
Seleccionar múltiples trazados, segmentos o puntos	Mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona trazados, segmentos o puntos.
Clonar un trazado mientras lo edita	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras arrastra un trazado o punto.
Usar Bend-O-Matic	<p>Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras arrastra un segmento de trazado.</p> <p>(Los selectores Bezier se ajustan automáticamente en la nueva posición de un segmento de trazado.)</p>
Suprimir un trazado, segmento o punto	<p>Seleccione un trazado, segmento o punto y presione la tecla Supr.</p> <p>Nota: Al eliminar uno o más segmentos de un trazado, uno o más segmentos permanecen abiertos.</p>

Edición de trazados con la herramienta Estilo libre



Si desea conseguir un mayor control y flexibilidad al cambiar la forma de un trazado, utilice la herramienta Estilo libre para empujar o estirar una parte del trazado. A diferencia de Bend-O-Matic, la herramienta Estilo libre agrega puntos, borra puntos o cambia el tipo de punto de forma automática a lo largo del trazado mientras lo edita. La función Remodelar área permite cambiar la forma de un trazado dentro de un área. Haga doble clic en la herramienta Estilo libre de la Paleta de herramientas para mostrar el cuadro de diálogo de la herramienta Estilo libre.



Empujar/Estirar: active esta opción para mostrar la configuración de las funciones de empuje y estiramiento de la herramienta Estilo libre.

Remodelar área: active esta opción para mostrar la configuración de la función de remodelado de la herramienta Estilo libre.

Tamaño: para definir el diámetro del cursor de empuje, escriba un número entre 1 y 1000 píxeles o utilice el deslizador.

Precisión: para definir la precisión del cursor de empuje, escriba un número entre 1 y 10 o utilice el deslizador. Los números bajos indican menor precisión (pocos puntos agregados al trazado) y los números altos, más precisión (más puntos agregados al trazado).

Curvar: elija uno de los dos métodos de curvatura del menú desplegable.






- ◆ Para estirar un segmento entre dos puntos sobre un trazado seleccionado, elija Entre puntos.
- ◆ Para estirar un segmento de una longitud específica con el cursor de estiramiento como punto de centrado, elija Por longitud.

Longitud: al curvar Por longitud, introduzca una longitud de segmento entre 1 y 1000 píxeles o utilice el deslizador.

Tamaño (Presión): active esta opción para utilizar la capacidad de ajuste de tamaño de una tableta de dibujo sensible a la presión.

Longitud (Presión): active esta opción para utilizar la capacidad de ajuste a la longitud de una tableta de dibujo sensible a la presión.

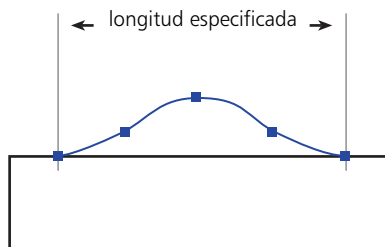
El cursor cambiará para reflejar la función actual de la herramienta Estilo libre.

Este cursor	indica que:
	La herramienta Estilo libre está activa. Haga clic y mantenga presionado el botón del ratón sobre un trazado seleccionado para activar el cursor de estiramiento. Haga clic y mantenga presionado fuera del trazado seleccionado para activar el cursor de empuje.
	El cursor de estiramiento está activo y se ha definido Por longitud, si se encuentra sobre un trazado seleccionado. Estire el trazado para remodelarlo. Este cursor también indica que no hay ningún trazado seleccionado. Utilice el cursor Estilo libre para seleccionar un trazado.
	El cursor de estiramiento está activo y se ha definido Entre puntos. Estire el trazado para remodelarlo.
	El cursor de empuje está activo. Empuje el trazado seleccionado con el círculo exterior ajustable para cambiar la forma del trazado.
	El cursor de remodelado de área está activo. Empuje el trazado dentro de un radio especificado y con una fuerza gravitatoria especificada.

Nota: Para deselectionar un trazado, presione la tecla Tab.

Para estirar un segmento de trazado de una longitud especificada:

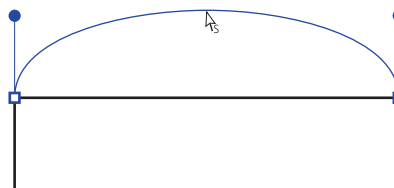
- 1 Haga doble clic en la herramienta Estilo libre de la Paleta de herramientas para mostrar el cuadro de diálogo Estilo libre.
- 2 Elija la opción Estirar/Empujar.
- 3 Elija Por longitud en el menú desplegable Curvar.
- 4 Especifique la longitud del segmento de trazado que va a estirar en el campo Longitud o utilice el deslizador y haga clic en Aceptar.
- 5 Apunte al trazado seleccionado, mantenga presionado el botón del ratón y arrastre el trazado.



Estirar: Por longitud

Para estirar un segmento de trazado entre dos puntos:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Estilo libre de la Paleta de herramientas para mostrar el cuadro de diálogo Estilo libre.
- 2 Elija la opción Estirar/Empujar.
- 3 Seleccione Entre puntos en el menú desplegable Curvar y haga clic en Aceptar.
- 4 Mueva el cursor sobre el trazado seleccionado, haga clic y, manteniendo presionado el botón del ratón, arrastre el trazado.



Estirar: Entre puntos

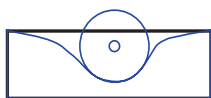
Para empujar un segmento de trazado:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Estilo libre de la Paleta de herramientas para mostrar el cuadro de diálogo Estilo libre.
- 2 Elija la opción Estirar/Empujar.
- 3 Escriba un tamaño (diámetro) del cursor de empuje de 1 a 1000 píxeles o utilice el deslizador.
- 4 Escriba la precisión entre 1 y 10 o utilice el deslizador y haga clic en Aceptar.
- 5 Aparte el cursor del trazado, haga clic y mantenga presionado el botón del ratón.

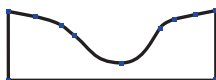
Aparecerá el cursor de empuje. Si en lugar de éste aparece el de estiramiento, seleccione el trazado.

- 6 Arrastre el cursor de empuje a lo largo del trazado.

El círculo exterior empuja el trazado.



Empuje establecido en 50



Curvatura tras ser empujado

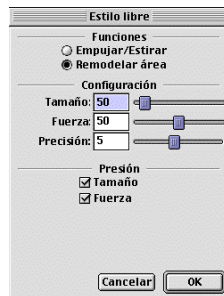
Nota: Para aumentar el ancho del cursor de empuje, presione la tecla de cursor derecha, la del número 2 o la de cierre de corchetes. Para reducir el ancho, presione la tecla de cursor izquierda, la del número 1 o la de apertura de corchetes.

Para	Haga esto
Cambiar temporalmente entre Por longitud y Entre puntos	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) antes de empezar a mover el cursor de estiramiento y, a continuación, arrástrelo.
Clonar el trazado que está cambiando y dejar el trazado original	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) una vez que comience a mover el cursor.

Para	Haga esto
Restringir la dirección del cursor de empuje a incrementos de 45°	Mantenga presionada la tecla Mayús mientras utiliza la herramienta Estilo libre para empujar un trazado.
Cambiar temporalmente a la herramienta Puntero	Mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows).

Remodelado de área con Estilo libre

Elija Remodelar área en el cuadro de diálogo de la herramienta Estilo libre para mostrar el cuadro de diálogo correspondiente.



Con Remodelar área elegido, el botón Estilo libre de la Paleta de herramientas cambia para indicar que el modo Remodelar área está activo.



Botón Estilo libre en modo Remodelar área

Para remodelar un área de un dibujo:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Estilo libre de la Paleta de herramientas para mostrar el cuadro de diálogo Estilo libre.
- 2 Active la opción Remodelar área.
- 3 Escriba un tamaño (diámetro) del círculo de remodelado entre 1 y 1000 píxeles o utilice el deslizador.

- 4 Escriba un porcentaje de fuerza del círculo de remodelado, entre 1 y 100, y haga clic en Aceptar.
Cuando la preferencia General > “Edición suavizada” está activada, la distancia entre el círculo rojo interior y el círculo exterior representa el valor de la fuerza.
- 5 Mueva el cursor de remodelado de área sobre el área que desea remodelar.
- 6 Mantenga presionado el botón del ratón y arrastre el cursor de remodelado de área.

Uso de la herramienta Cuchilla

Utilice la herramienta Cuchilla para dividir trazados manualmente y generar trazados abiertos o cerrados. Seleccione un trazado y arrastre la herramienta Cuchilla a través del trazado.



- ◆ **Mano alzada:** utilícelo para cortar un trazado de estilo libre.
Con la opción Mano alzada seleccionada, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) para cortar una línea recta.
- ◆ **Recto:** utilícelo para cortar una línea recta.
- ◆ **Grosor:** defina el grosor del trazado de la herramienta Cuchilla. Cuanto más alto sea el valor, más ancho será el corte. El grosor se visualiza mejor al cortar un trazado relleno con la opción Cerrar trazados cortados activada.

- ◆ **Cerrar trazados cortados:** si activa la opción Cerrar trazados cortados, se conserva tanto el trazo como el relleno. Si se desactiva, sólo se conserva el trazo de un trazado relleno. FreeHand agrega extremos en la intersección entre la herramienta Cuchilla y el trazado.



Sin activar



Activado

- ◆ **Alta precisión:** crea un corte que sigue fielmente el trazado de los movimientos de la mano.

Si la preferencia General > “Edición suavizada” no está activada, los nuevos puntos resultantes de un trazado cortado pueden no estar visibles.

Nota: Cuando se pasa de la pluma sensible a la presión Wacom al borrador, FreeHand cambia de una herramienta de dibujo a Cuchilla.

Réplica de un trazado existente

Puede crear copias de un trazado existente duplicando o clonando.

Duplicación

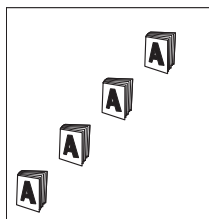
Para duplicar un objeto, seleccione el trazado y elija Edición > Duplicar o utilice las teclas Comando-D (Macintosh) o Control-D (Windows). Aparecerá una copia del trazado junto al original. También puede copiar objetos manteniendo presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras los arrastra.

Clonación

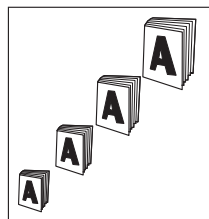
Para clonar un objeto, seleccione el trazado y elija Edición > Clonar o utilice Comando-= (Macintosh) o Control-Mayús-C (Windows). Aparecerá una copia del trazado sobre el original. Utilice las teclas Clonar cuando desee mantener la posición original del trazado. Por ejemplo, para copiar un trazado y cambiar su tamaño de forma que coincidan los centros de ambos objetos, utilice Clonar.

Duplicación continuada

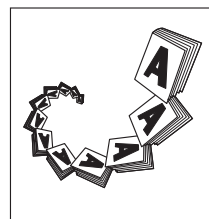
Mediante la duplicación continuada puede mover, cambiar de tamaño, girar, reflejar o distorsionar repetidamente las copias de un objeto. Puede combinar varias transformaciones, pero puede utilizar cada una solamente una vez.



Movimiento



Movimiento y cambio de tamaño



Movimiento, cambio de tamaño y rotación

Para realizar la duplicación continuada, seleccione un objeto, elija Edición > Duplicar o Edición > Clonar, transfórmelo y vuelva a elegir Edición > Duplicar. No elimine la selección de la copia transformada antes de duplicarla. Si elige Edición > Duplicar con la última copia seleccionada, la transformación se aplicará a la siguiente copia.

Para aprender a transformar objetos, consulte “Modificación de la forma y la posición” en la página 133. Practique utilizando la herramienta Xtra Reflejar para crear copias giradas y reflejadas de un objeto original.

Dibujo mediante trazado automático



Para trazar un gráfico, haga clic en la Herramienta de trazado de la Paleta de herramientas y 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 de trazado a un cuadrado.

Introduzca el número máximo de niveles.

Seleccione color o grises.

Seleccione el modo de color RVA o CMAN.

Defina la resolución en Baja, Normal o Alta.

Seleccione las capas que se deben trazar: Todo, Primer plano o Fondo.

El valor de conversión de trazados determina cómo genera FreeHand los trazados a partir del gráfico original. Las opciones de conversión de trazados aparecen en función del valor elegido en el menú desplegable.

Defina la sensibilidad en las áreas de selección de colores contiguos.

Mida la exactitud con la que los trazados se ajustan a la forma del gráfico original.

Determine el número de píxeles dispersos que FreeHand conserva cuando traza una imagen de mapa de bits.

Herramienta de trazado

Modalidad de color: 16 Colores RVA

Resolución: Normal

Trazar capas: Todo

Conversión del trazado: Contorno

Trazado superponer: Suelto

Conformidad del trazado: 5 (suelto a preciso)

Tolerancia al ruido: 5 (mín a máx)

Tolerancia de color de varita: 75 (estrecho a horizontal)

Cancelar OK

La configuración predeterminada original de la Herramienta de trazado proporciona buenos resultados cuando se trazan gráficos de mapas de bits y vectoriales utilizando una cantidad de RAM razonable. Consulte “Consideraciones sobre resolución y asignación de memoria” en la página 114.

La Herramienta de trazado traza cualquier objeto que aparezca en pantalla: imágenes de mapa de bits, texto o gráficos nativos. Esta herramienta traza los gráficos en función de la configuración definida en el cuadro de diálogo Herramienta de trazado. Además, la Herramienta de trazado traza áreas de colores contiguos basándose en la configuración definida en el cuadro de diálogo Opciones de la Herramienta de trazado. Haga doble clic en la Herramienta de trazado de la Paleta de herramientas para mostrar la configuración del trazado. Debido a que la configuración del trazado se guarda en el archivo de preferencias de FreeHand al salir de esta aplicación, es conveniente confirmar la configuración del cuadro de diálogo antes de trazar objetos.

Selección de un modo de color

Para definir el modo de color del trazado resultante, elija Colores o Grises y RVA o CMAN en los menús desplegables Modo de color del cuadro de diálogo Herramienta de trazado. Ya sea el gráfico original de mapa de bits o vectorial, utilice la Herramienta de trazado para convertir un gráfico de una de las siguientes maneras:

- ◆ De color a color
- ◆ De escala de grises a escala de grises
- ◆ De color a escala de grises

Por ejemplo, si desea trazar un gráfico TIFF en color a escala de grises, elija Grises en el menú desplegable Modo de color. En el gráfico vectorial resultante, los valores grises se sustituyen por los píxeles de color originales del archivo TIFF. Para trazar un gráfico TIFF RVA y definir la imagen resultante con el modelo de color CMAN, elija CMAN en el menú desplegable Modo de color.

Nota: Utilice el Xtra Nombrar todos los colores para insertar colores de gráficos importados o trazados en la Lista de colores. Elija Xtras > Colores > Nombrar todos los colores.

Selección del número de colores

FreeHand identifica internamente la frecuencia de cada color de un gráfico y, a continuación, calcula el promedio de todos los valores dentro del número de colores definido en el menú desplegable Modo de color (hasta 256). Dado que los colores disponibles determinan hasta qué punto coincide el trazado con el gráfico original, elija un valor alto cuando trace gráficos con variaciones de color sutiles. De lo contrario, estas variaciones pueden perderse en el trazado.

Si el gráfico excede el límite especificado, FreeHand convierte automáticamente los valores por exceso en valores que más se aproximan a los colores seleccionados en el gráfico. En el menú desplegable Modo de color, introduzca un límite para el valor de color en el campo de entrada o elija uno en el menú desplegable. Las configuraciones con un valor superior a 16 necesitan más RAM.

Consideraciones sobre resolución y asignación de memoria

Al digitalizar imágenes que deben trazarse en FreeHand, se recomienda utilizar una resolución de 300 a 600 puntos por pulgada. Si las imágenes se digitalizan con una resolución superior a 600 puntos por pulgada, se generan demasiados puntos. Cuando trace gráficos, elija una resolución Alta, Normal o Baja en el menú desplegable Resolución para determinar el nivel de detalle del trazo resultante. Un valor alto permitirá presentar más detalles que otro normal y éste, a su vez, ofrecerá más detalles que un valor bajo. Sin embargo, el uso de Normal o Baja tiene dos ventajas. La primera es que el tiempo de conversión es menor que cuando se utiliza la configuración Alta. La otra es que la configuración Baja requiere menos memoria RAM que la configuración Normal, y ésta menos que la configuración Alta.

FreeHand debe aumentar su rendimiento para trazar TIFF de alta resolución. Por tanto, puede que en Macintosh necesite asignar más memoria RAM a FreeHand. Cuando la cantidad de RAM del sistema limita la capacidad de trazado de gráficos de alta resolución y es posible asignar más memoria, FreeHand utiliza el valor de resolución más bajo permitido.

Selección de las capas de trazado

Con el menú desplegable Capas a trazar, designe las capas que se deben trazar: Todo, Primer plano o Fondo. FreeHand traza todos los trazados de las capas designadas.

Selección del modo en que FreeHand crea trazados

Los trazados pueden ser abiertos o cerrados. FreeHand convierte los gráficos en trazados según los valores establecidos en el menú desplegable Conversión del trazado.

El menú desplegable Conversión del trazado consta de cuatro opciones: Contorno, Línea central, Contorno/Línea central y Borde externo. Estas configuraciones determinan la inserción de trazos en los trazados resultantes.

- ◆ **Contorno:** FreeHand realiza el trazado por el borde exterior de los elementos gráficos. Los objetos de trazado resultantes son trazados cerrados y rellenos.

Si se elige Contorno, aparece el menú desplegable Trazado superponer.

- ◆ Elija Ninguno cuando trace logotipos, imágenes y texto.
- ◆ Elija Suelto para que los objetos de trazado se superpongan y no se produzcan escapes de luz. Es conveniente activar esta opción cuando se tracen imágenes de tonos continuos, como digitalización de fotografías, pinturas y gráficos reproducidos.
- ◆ Elija Preciso para realizar un trazado más preciso en color.

- ◆ **Línea central:**FreeHand traza en el centro de los trazos del gráfico. Esta opción es muy apropiada para el trazado de gráficos con gran cantidad de líneas que casi no tienen ningún área rellena, como dibujos técnicos y esquemas.

Al elegir Línea central, se muestra la casilla de verificación Líneas uniformes.

- ◆ Al activar Líneas uniformes, se genera un objeto con un trazo constante de un punto de grosor, aunque el gráfico original contenga líneas de distintos grosores.
- ◆ Si no activa Líneas uniformes, FreeHand genera trazados abiertos con anchos de trazo variables.
- ◆ **Contorno/Línea central:** elija este método para utilizar una combinación de los métodos Contorno y Línea central. FreeHand evalúa el gráfico original y decide qué atributos asignar a cada trazado según la opción Dibujar un trazado inferior a.

Introduzca un valor de 2 a 10 píxeles en el campo de entrada Dibujar un trazado inferior a. El valor predeterminado es 3 píxeles. La Herramienta de trazado utiliza este valor para determinar qué trazados se dibujan como abiertos. Por ejemplo, utilizando el valor predeterminado 3, FreeHand dibuja un trazado abierto y con trazos para cualquier elemento del gráfico que tenga menos de 3 píxeles de ancho.

- ◆ **Borde externo:** FreeHand traza sólo el contorno exterior del gráfico, proporcionando un trazado de recorte preciso dentro del cual se puede pegar el gráfico original.

Configuración de la conformidad del trazado

Utilice el deslizador o el campo de entrada de conformidad del trazado, con valores comprendidos entre 0 y 10, para definir con qué precisión los trazados resultantes se adaptan a las líneas curvas y rectas del gráfico original. Un valor de 10 produce trazados resultantes que se adaptan con precisión al gráfico original, pero aumenta el número de puntos en los trazados. Un valor de 0 asigna la mínima conformidad posible con respecto al gráfico original y tiene menos puntos, lo que resulta en un archivo gráfico convertido más pequeño. Esta configuración es útil para crear trazados que son versiones menos precisas del gráfico original.

Configuración de la tolerancia al ruido

Con el deslizador o el campo de entrada Tolerancia al ruido, FreeHand elimina los píxeles dispersos, o ruido, que se encuentran sobre todo en las digitalizaciones defectuosas o en gráficos originales de mala calidad. Cuanto más alto sea el valor, más ruido pasará por alto FreeHand. Por el contrario, un valor mínimo hace que FreeHand mantenga la mayor cantidad de información de archivo posible.

Configuración de la tolerancia al color de la varita mágica

Use deslizador Tolerancia al color de la varita del cuadro de diálogo Herramienta de trazado para ajustar la sensibilidad al seleccionar áreas de colores contiguos. Utilice un número bajo para seleccionar un rango de colores y valores de brillo más restringido. Los valores varían entre 0 y 255.

Para trazar un área de color contigua:

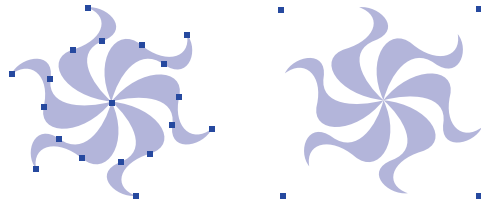
- 1 Haga clic en la Herramienta de trazado en la Paleta de herramientas.
- 2 Haga clic en el área de color que desee seleccionar.

- ◆ Para añadir áreas a la selección actual, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en otras áreas.
 - ◆ Para eliminar un área de la selección actual, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en un área seleccionada.
 - ◆ Para eliminar la selección de todas las áreas, presione la tecla Tab.
- 3** Una vez seleccionadas todas las áreas, haga clic en cualquier área seleccionada con la herramienta Varita para abrir el cuadro de diálogo Opciones de la varita.
- ◆ Elija Trazar selección para trazar las áreas seleccionadas con la configuración del cuadro de diálogo Opciones de la varita.
 - ◆ Elija Convertir borde de selección para trazar sólo los bordes de las áreas seleccionadas.
 - ◆ Presione la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) al hacer clic en las áreas seleccionadas para evitar que aparezca el cuadro de diálogo Opciones de la varita y trazar las áreas seleccionadas con la configuración actual.

Uso de objetos complejos

Grupos

Al agrupar dos o más objetos, se congelan su ubicación y el orden de apilado de uno con respecto al otro, de modo que puede manipularlos como un único objeto. Los objetos incluidos en un grupo conservan los atributos de trazo y relleno. Aplique los comandos de las operaciones de trazado, transformación y deformación a todo un grupo.



Objetos seleccionados desagrupados

Objetos seleccionados agrupados

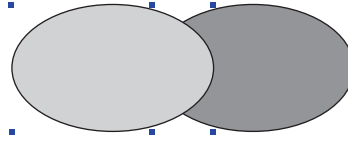
Al transformar grupos, los grosores de trazo seguirán siendo proporcionales si “Trazos” está activado en el subpanel Tamaño del panel Transformar. Active Transformar como unidad en el Inspector de objetos para transformar los grosores de los trazos de forma que muestren perspectiva. Cuando estos objetos están desagrupados, el grosor del trazo vuelve a su estado no deformado.

Trazados compuestos

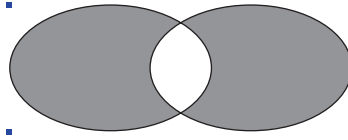
Al unir dos o más trazados cerrados, se crea un trazado compuesto que funciona como un trazado independiente. Los atributos de trazo y del relleno del objeto inicial se aplican a todos los objetos del trazado compuesto. Para crear trazados compuestos se puede utilizar Unión, Eliminar superposiciones, Ampliar trazo, Perforación y Convertir en trazados.

Para crear un trazado compuesto:

- 1 Seleccione dos o más trazados cerrados.

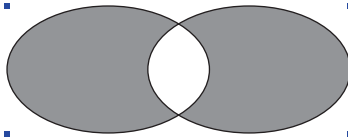


- 2 Elija Modificar > Unir o utilice Comando-J (Macintosh) o Control-J (Windows).



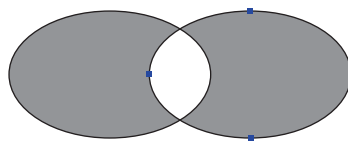
Para editar un trazado dentro de un trazado compuesto:

- 1 Seleccione un trazado compuesto.



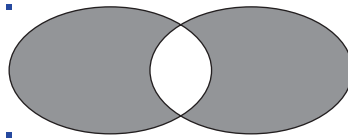
- 2 Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) para subseleccionar un trazado dentro del trazado compuesto.

Para subseleccionar más de un trazado, mantenga presionada la tecla Mayús mientras subselecciona.

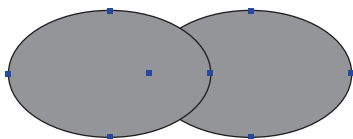


Para dividir un trazado compuesto:

- 1 Seleccione un trazado compuesto.

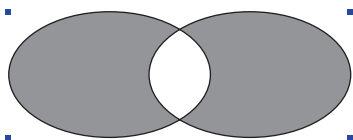


- 2 Elija Modificar > Dividir o utilice las teclas Comando-Mayús-J (Macintosh) o Control-Mayús-J (Windows).

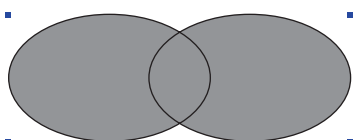


Para eliminar secciones transparentes de un trazado compuesto:

- 1 Seleccione un trazado compuesto.



- 2 Muestre el Inspector de objetos y desactive Relleno par/impar.

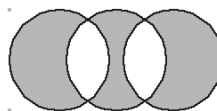


Relleno par/impar

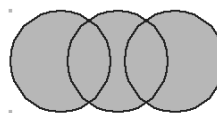
Uso de la dirección del trazado

- ◆ **Relleno par/impar:** con un trazado compuesto seleccionado y Relleno par/impar activado en el Inspector de objetos, los subtrazados de un trazado compuesto que se superponen alternan entre relleno y transparente. Si Relleno par/impar no está activado, estas secciones superpuestas son rellenas o transparentes según las ondulaciones del relleno.

- ◆ **Rellenos ondulantes:** los trazados cerrados tienen una de las dos direcciones posibles: la de las agujas del reloj o la contraria a las agujas del reloj. Cuando un trazado que sigue la dirección de las agujas del reloj se encuentra con otro que sigue la dirección contraria, dichos trazados producen una sección transparente superpuesta en un trazado compuesto. Cuando dos trazados cerrados de la misma dirección se superponen, éstos producen una sección rellena superpuesta. Si el relleno ondulado del trazado compuesto no se comporta de la forma esperada, intente aplicar Modificar > Alterar trazado > Corregir dirección o subseleccione un trazado y aplique Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección.



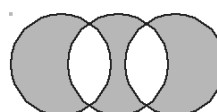
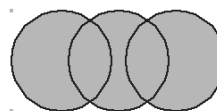
Rellenos basados en Relleno par/impar. Los trazados aparecen rellenos y transparentes independientemente de la dirección.



Rellenos basados en ondulaciones. Todos los trazados son de la misma dirección en este ejemplo; por tanto, las secciones están rellenas.

Para aplicar Corregir dirección:

- 1 Seleccione un trazado compuesto.
- 2 Elija Modificar > Alterar trazado > Corregir dirección, Xtras > Simplificar > Corregir dirección, o haga clic en el botón Corregir dirección de la barra de herramientas Operaciones Xtra.



Además de serlo en los trazados compuestos, la dirección del trazado es importante cuando se trabaja con flechas, fusiones o fusiones de texto unidas a trazados, y al exportar trazados.

Debido a que algunas aplicaciones como Adobe Illustrator basan el relleno en la ondulación, utilice el método de ondulaciones para rellenar trazados compuestos que se van a utilizar en otra aplicación. Antes de exportar, elija **Modificar > Alterar trazado > Eliminar superposiciones** para un trazado compuesto con un relleno Par/impar con el fin de reconstruir el trazado compuesto de forma que no se superponga ningún trazado. Así, se produce una representación en pantalla exacta del trazado original, aunque estos trazados se encuentran en secciones discretas.

Uso de trazados de recorte

Puede rellenar un trazado cerrado con cualquier objeto: gráficos vectoriales, texto o imágenes de mapa de bits. Estos trazados se llaman trazados de recorte y los elementos que contienen se llaman Contenido o Pegar dentro. Para usar trazados compuestos como trazados de recorte, cree el trazado compuesto antes de pegar dentro. Al transformar un trazado de recorte, el contenido se transforma si Contenido está activado en el panel Transformar.

Para crear un trazado de recorte (utilizando Pegar dentro):

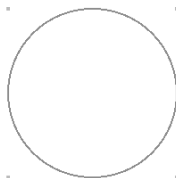
- 1 Seleccione un objeto para usarlo como contenido.



- 2 Sitúe el objeto como desea que aparezca en el trazado de recorte.



- 3 Elija **Edición > Cortar**.
- 4 Seleccione el trazado de recorte.



- 5 Elija **Edición > Pegar dentro**.

Sólo es visible el contenido situado dentro del trazado de recorte. El relleno actual aparece en áreas no cubiertas por el contenido.



Para modificar el trazado de recorte, selecciónelo y modifíquelo. Al ajustar el trazado se muestran o se ocultan partes de su contenido.

Para editar el contenido:

- 1 Seleccione el trazado de recorte.
- 2 Seleccione su contenido.

- ◆ Subseleccione el contenido para editarlo.
- ◆ Haga doble clic en el selector para seleccionar todos los contenidos para su edición.

Cuando estén seleccionados los elementos del contenido, edítelos de la forma habitual.

- 3 Con la herramienta Puntero, arrastre el selector para recolocar el contenido.

El contenido que se extiende más allá del trazado de recorte está oculto, no borrado.



Para eliminar el contenido de un trazado de recorte:

- 1 Seleccione el trazado de recorte.
- 2 Elija Edición > Cortar contenido.








Para agregar más contenidos a un trazado de recorte:

- 1 Seleccione un objeto u objetos.
- 2 Elija Edición > Cortar.
- 3 Elija Edición > Pegar dentro.

Los nuevos elementos aparecen delante del contenido original.

Modificación de objetos

Creación de nuevos trazados a partir de trazados existentes

Use	Para
Unión 	Combinar dos o más trazados cerrados en un solo trazado que englobe todo el área de los trazados originales. Los atributos de trazo y de relleno del objeto inicial se aplican al trazado resultante.
División 	Cortar los trazados seleccionados en secciones definidas por 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 a todos los trazados seleccionados.
Intersección 	Crear un trazado que englobe el área común a todos los trazados cerrados seleccionados. Los atributos de trazo y de relleno del objeto inicial se aplican al trazado resultante.
Perforación 	Eliminar partes de los trazados cerrados seleccionados debajo del trazado cerrado superior. Los atributos de trazo y de relleno no cambian.
Recorte 	Eliminar partes de trazados cerrados seleccionados fuera del área del trazado cerrado superior. Los atributos de trazo y de relleno no cambian.
Transparencia 	Crear un trazado nuevo a partir del área común a dos o más trazados cerrados que contengan rellenos Básicos. Utilizando la información de colores de los rellenos de los trazados originales, se crea un color intermedio que da la sensación de transparencia. Para hacer que el trazado del extremo superior sea más transparente, introduzca un valor mayor de 50 en el cuadro de diálogo Transparencia. Los valores inferiores a 50 hacen que el objeto del extremo superior sea más opaco.
Fusionar 	Crear una transición entre dos o más trazados con respecto a forma, trazo y relleno.

Aplique Fusión, Unión, Dividir, Intersección, Perforación, Recorte o Transparencia a los objetos seleccionados de una de las siguientes formas:

- ◆ Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra y elija la operación apropiada en la barra de herramientas Operaciones Xtra.
- ◆ Elija Modificar > Combinar y seleccione el comando apropiado del submenú Combinar.
- ◆ Elija Xtras > Operaciones de trazado y seleccione el comando apropiado del submenú Operaciones de trazado.

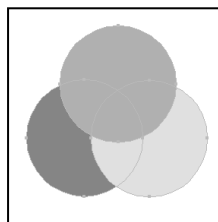
La aplicación de Unión, Dividir, Intersección, Perforación o Recorte a objetos puede producir un trazado compuesto, que consta de trazados individuales unidos.

Si la preferencia Objeto > “Anular los trazados originales con nuevas operaciones de trazado” está activada, los trazados originales se eliminan cuando se utiliza una operación de trazado.

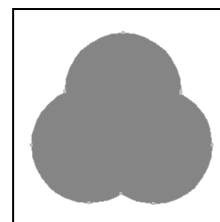
Desactive esta preferencia para conservar automáticamente los trazados originales. Para conservar los trazados originales para una única operación sin cambiar el valor predeterminado, mantenga presionada la tecla Mayús mientras aplica la operación.

La aplicación de Dividir descarta segmentos de trazados abiertos fuera de las áreas de superposición, independientemente de si la preferencia “Anular los trazados originales con nuevas operaciones de trazado” está activada o no. Sin embargo, Dividir descarta los trazados cerrados en función del valor de la preferencia.

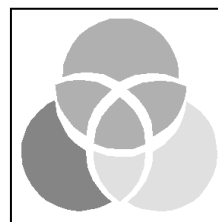
Nota: Si desea leer un comentario completo sobre las fusiones, consulte “Uso de fusiones” en la página 123.



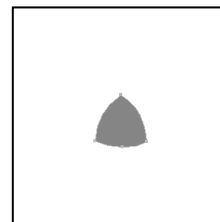
Objetos seleccionados



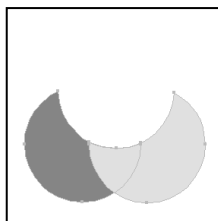
Unión



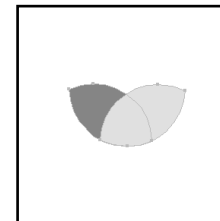
División



Intersección



Perforación



Recorte

Mantenimiento de rellenos y contenido al utilizar Dividir

Para producir trazados compuestos que mantengan estos rellenos en los trazados individuales, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) cuando aplique Dividir a trazados con rellenos de Gradiente. Para subseleccionar un trazado dentro de un trazado compuesto, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic en él con la herramienta Puntero.

La división de un trazado compuesto (Modificar > Dividir) aplica el relleno de Gradiente a cada trazado individual.



Gradiente unido

Gradiente dividido

Cuando aplique Dividir a un trazado de recorte, asegúrese de que sea el objeto superior en el orden de apilado, de forma que no se pierda el contenido de los objetos pegados dentro. Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) cuando aplique Dividir a un trazado de recorte para producir un trazado compuesto en el que cada área dividida muestre una porción del contenido de los objetos pegados dentro.



Divida un trazado de recorte con su contenido.



Subseleccione y mueva cada área dividida con su contenido.



Ampliar trazo

Utilice Ampliar trazo para crear trazados cerrados a partir de trazados abiertos.

Para ampliar el trazo de un trazado:

- 1 Seleccione un trazado y elija Ampliar trazo.

Elija Xtras > Operaciones de trazado > Ampliar trazo, o bien, Modificar > Alterar trazado > Ampliar trazo, o bien haga clic en el botón Ampliar trazo de la barra de herramientas Operaciones Xtra.

- 2 Introduzca un valor de Grosor y haga clic en Aceptar.

El valor de Grosor define el grosor del trazado cerrado resultante, con lo que parece que el trazo del trazado abierto se ha ensanchado. Puede ajustar el extremo de la línea o el ángulo mínimo y hacer clic en Aceptar. La ubicación primaria de estas opciones es el Inspector de trazo.



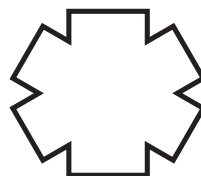
Cambiar el tamaño

Siguiendo el borde del trazado original, Cambiar el tamaño aumenta o reduce uno o más trazados cerrados en una cantidad especificada.

Para cambiar el tamaño de un trazado o trazados:

- 1 Seleccione un trazado cerrado y a continuación elija Cambiar el tamaño.

Elija Xtras > Operaciones de trazado > Cambiar el tamaño, o bien, elija Modificar > Alterar trazado > Cambiar el tamaño, o haga clic en el botón Cambiar el tamaño de la barra de herramientas Operaciones Xtra.



Antes de Cambiar el tamaño



- 2 Defina las opciones en el cuadro de diálogo Cambiar el tamaño.



Después de Cambiar el tamaño

Para	Haga esto
Aplicar Cambiar el tamaño para alterar el trazado una vez	Introduzca un valor positivo o negativo en el campo de entrada Cambiar el tamaño y haga clic en Aceptar.
Aplicar Cambiar el tamaño para alterar el trazado por fases	Además de introducir un valor en Cambiar, indique el número de fases y elija si desea una disposición uniforme, más cercana o más lejana de los nuevos trazados.

Uso de fusiones

Los trazados se fusionan de abajo a arriba en el orden de apilado. Los trazados de fusión deben tener el mismo tipo de trazo y de relleno. Las fusiones no funcionan en las imágenes de mapa de bits ni en los trazados con Relleno de mosaico. Las fusiones se regeneran automáticamente después de una modificación. Una vez desagrupadas, ya no retienen las propiedades de fusión y tampoco se regeneran. Para fusionar dos o más objetos seleccionados, haga clic en el botón Fusión de la barra de herramientas Operaciones Xtra, elija Modificar > Combinar > Fusión, o elija Xtras > Crear > Fusión.

Las fusiones entre colores de tinta plana dan como resultado fases intermedias que utilizan sólo matices de dichos colores de tinta plana y que se imprimen en dos láminas distintas. Cuando se imprime una fusión de tinta plana a cuatricromático, el color de tinta plana se define para que sobreimprima el color cuatricromático. Las fases de las fusiones tinta plana-tinta plana y tinta plana-cuatricromático se definen en 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 Illustrator, que no admiten colores de tinta plana en las fusiones.

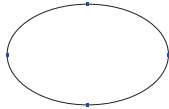
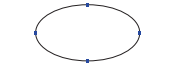
Para crear una fusión:

- 1 Seleccione varios objetos.
- 2 Haga clic en el botón Fusión de la barra de herramientas Operaciones Xtra, elija Modificar > Combinar > Fusión, o bien Xtras > Crear > Fusión.

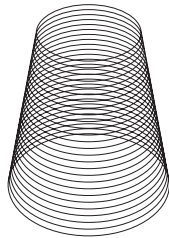
Para fusionar objetos de punto a punto:

- 1 Seleccione objetos y subseleccione puntos dentro de cada objeto.
- 2 Elija Modificar > Combinar > Fusión.

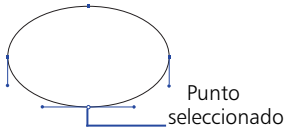
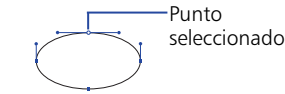
Los puntos seleccionados determinan el motivo de transformación de los trazados de fusión intermedios, moviéndose de un trazado a otro. La dirección del trazado también puede afectar a la fusión.



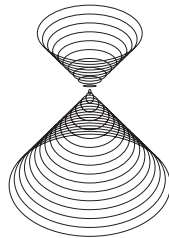
Antes de la fusión



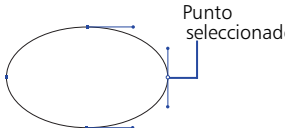
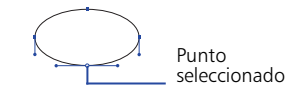
Después de la fusión



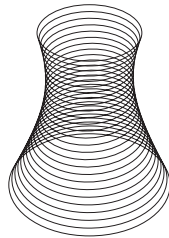
Antes de la fusión



Después de la fusión

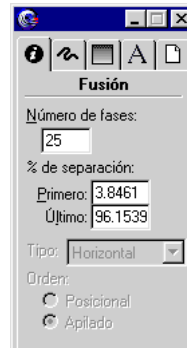


Antes de la fusión

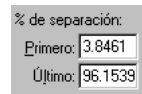


Después de la fusión

Modificación de fusiones



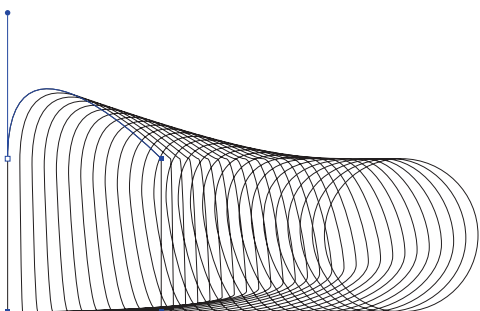
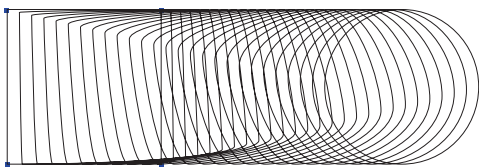
- ◆ Seleccione una fusión e introduzca un valor en el campo de entrada Número de fases del Inspector de objetos para ajustar el número de trazados intermedios. Cuanto mayor sea el valor que introduzca, más suave será la fusión. Los valores de % de separación se actualizan automáticamente.
- ◆ Designe el lugar en que comienzan y acaban las fases ajustando el % de separación en el Inspector de objetos. Las fases aparecen a intervalos regulares entre los trazados originales. El campo de entrada Primera afecta a la distancia a la que están situadas las fases con respecto al trazado inferior. El campo de entrada Última afecta a la distancia a la que están situadas las fases con respecto al trazado superior.



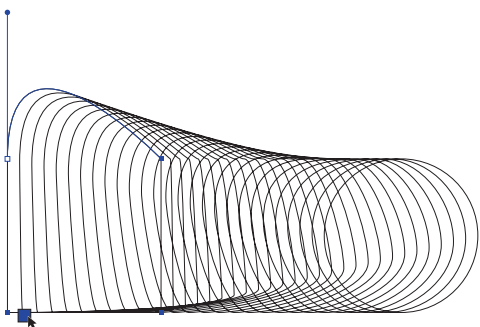
- ◆ El número de fases está relacionado con la resolución de la impresora con que se imprimirá el documento.

La suavidad de las fusiones depende del número de pasos de la fusión y de la distancia entre las fases. Por ejemplo, una fusión de 15 pulgadas con 25 fases no será tan suave como una de 2 pulgadas con 25 fases.

- ◆ Subseleccione uno de los trazados originales y realice los cambios.

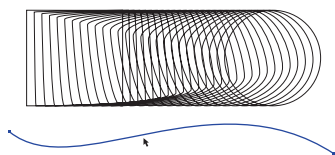


- ◆ Cambie uno de los colores soltando un recuadro de color sobre la fusión.



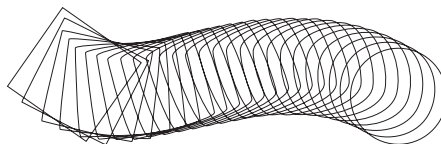
Para unir una fusión a un trazado:

- 1 Seleccione un trazado.



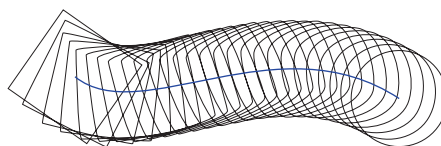
- 2 Mantenga presionada la tecla Mayús y seleccione la fusión.

- 3 Elija Modificar > Combinar > Unión del objeto fusionado al trazado.



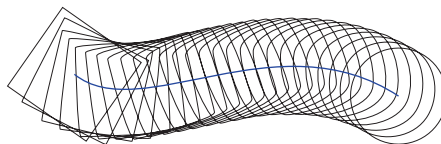
Modificación de fusiones en un trazado

- ◆ La opción Mostrar trazado del Inspector de objetos muestra u oculta el trazado.

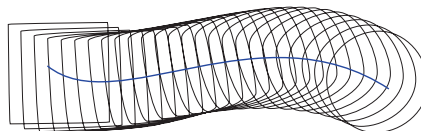


Mostrar trazado

- ◆ Si activa Girar sobre trazado en el Inspector de objetos, la fusión gira alrededor del trazado. Si no está activado, la fusión se ubica de manera paralela al trazado.



Girar sobre el trazado



Girar sobre el trazado

- ◆ Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga clic para subseleccionar el trazado que se va a editar.

El centro del primer objeto de la fusión se asigna al primer punto del trazado, y el resto de la fusión sigue el trazado. Subseleccione el trazado e invierta su dirección para hacer que la fusión fluya en la dirección contraria.

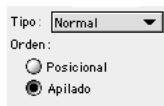
Eliminación de una fusión de un trazado

- ◆ Al dividir una fusión de un trazado aparecen la fusión y el trazado.
- ◆ Al desagrupar una fusión de un trazado, se produce el trazado y se rompe la fusión, dando lugar a los trazados originales y a las fases, que permanecen en la misma posición.

Nota: Al exportar documentos de FreeHand 9 que contienen fusiones a lo largo de un trazado a versiones anteriores a FreeHand 7, las fusiones de un trazado se convertirán en grupos.

Fusión de trazados compuestos y grupos

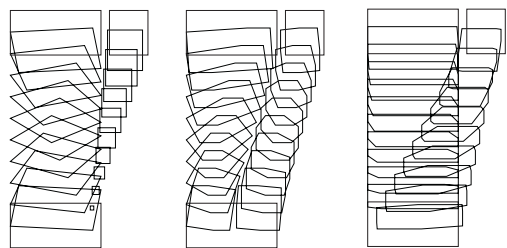
Los trazados compuestos pueden fusionarse con otros trazados compuestos y los grupos fusionarse con otros grupos. Los grupos deben contener sólo trazados simples y no pueden contener trazados compuestos, imágenes, trazados de recorte u otros grupos.



Utilice el menú desplegable Tipo del Inspector de objetos para controlar el modo en que se fusionan los trazados o grupos de objetos distintos. La configuración Tipo controla cómo se fusionan unos con otros distintos números de trazados. La configuración Orden determina cómo se asignan los subtrazados entre los objetos. Debido a los muchos factores que influyen en el modo en que se comportan los grupos y los trazados complejos a la hora de fusionarlos, experimente con las pautas siguientes para lograr buenos resultados.

Esta configuración de tipo	Produce:
Normal	Excelentes fusiones entre la mayoría de los tipos de trazados compuestos y grupos.
Horizontal	Óptimas fusiones entre trazados complejos que contienen subtrazados que no se superponen. Divide el trazado segmentado en porciones horizontales.
Vertical	Óptimas fusiones entre trazados complejos que contienen subtrazados que no se superponen. Divide el trazado segmentado en porciones verticales.

Esta configuración de orden	Produce:
Posicional	Fusiones organizadas automáticamente según las posiciones x e y de los objetos.
Apilado	Fusiones organizadas automáticamente según el orden de apilado de los objetos.



Normal

Horizontal

Vertical



Adición de sombreado a objetos

Utilice la herramienta Sombreado de la barra de herramientas Xtra para aplicar sombreado a objetos vectoriales de FreeHand. La herramienta Sombreado no aplica sombras a imágenes de mapa de bits, archivos EPS, trazados de recorte o texto. Puede elegir tres tipos de sombreado: Borde definido, Borde difuminado y Zoom.

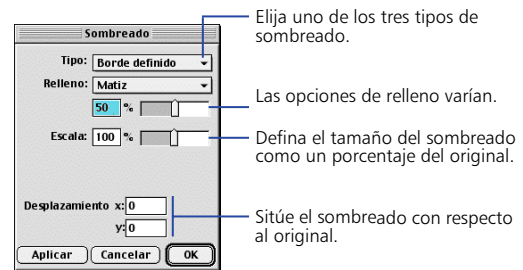


Para aplicar un sombreado:

- 1 Seleccione uno o más objetos.
- 2 Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para mostrar la barra de herramientas Xtra, y haga clic en el botón Sombreado.
Haga doble clic en el botón de la herramienta Sombreado para mostrar opciones.
- 3 Arrastre la herramienta Sombreado sobre el objeto u objetos originales para iniciar el sombreado, mueva la presentación preliminar Esquema del sombreado a la posición deseada y suelte el botón del ratón.

Al mover la herramienta Sombreado solamente se mueve el sombreado y no el objeto original. Éste y su sombreado forman un grupo.

Para aplicar un sombreado al texto, convierta primero el texto en trazados. Para aplicar una sombra a un trazado de recorte, aplíquela a un objeto antes de utilizarla como trazado de recorte, o corte el contenido de un pegado dentro para aplicar la sombra sólo al trazado de recorte. A continuación, seleccione el contenido, elija Edición > Cortar, subseleccione el trazado de recorte dentro de su grupo y elija Edición > Pegar dentro.



Definición del relleno del sombreado

Las opciones de relleno varían en función del tipo de sombreado. Para los sombreados de Borde definido y Borde difuminado, elija entre estas opciones en el menú desplegable Relleno:

- ◆ **Matiz:** define el color del sombreado como un matiz del color del objeto original. Un valor 0 produce blanco; un valor de 100 produce el 100 % del color del objeto original.
- ◆ **Sombra:** define el color del sombreado como porcentaje de negro agregado al color original del objeto.
- ◆ **Color:** define el color del sombreado en función del recuadro de color soltado sobre la muestra de color disponible con esta opción.

El Borde difuminado proporciona las siguientes opciones adicionales:

- ◆ **Difuminar en:** suelte un color sobre la muestra de color Difuminar en para definir el color de fondo del sombreado. El valor predeterminado es blanco.

- ◆ **Borde difuminado:** define el grado con el que se difuminan los bordes del sombreado hasta el color de Difuminar en. Un valor de 0 proporciona un borde definido; un valor de 100 difumina todo el sombreado.

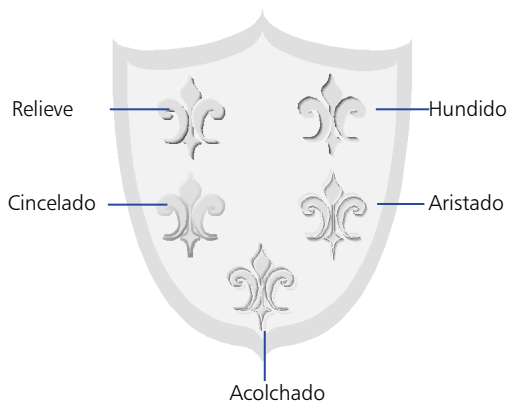
Designa el color del tipo de sombreado Zoom utilizando dos muestras de color, una para el color del trazo y otra para el del relleno.

La herramienta Sombreado crea colores aumentativos para conseguir los efectos de Borde difuminado y Zoom. La aplicación de sombreados con bordes difuminados o con zoom a objetos con colores de tintas planas, hexacromáticos o RVA produce colores cuatricromáticos CMAN aumentativos.

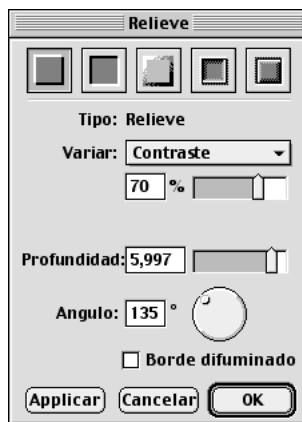


Relieve de objetos

Utilice Relieve para crear un efecto tridimensional en el que los bordes de un objeto aparezcan elevados o hundidos. Utilice el Xtra Relieve solamente en objetos que sean trazados cerrados con rellenos Básico, Gradiente o Motivo. La aplicación del Xtra Relieve crea múltiples objetos como la fusión o la difuminación.



Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra para mostrar la barra de herramientas Operaciones Xtra, seleccione uno o más objetos y haga clic en el botón Relieve para que aparezca el cuadro de diálogo Relieve. Elija uno de los cinco efectos en los botones situados en la parte superior: Relieve, Hundido, Cincelado, Aristado o Acolchado. Defina las opciones y haga clic en Aplicar para obtener una presentación preliminar del efecto, o haga clic en Aceptar (Windows) para aplicar el efecto y cerrar el cuadro de diálogo.



Nota: Para aplicar el efecto sin abrir el cuadro de diálogo, mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows) y haga clic en el botón Relieve. También puede elegir Xtras > Crear > Relieve para mostrar las opciones y aplicar el efecto.

Especificación del relieve

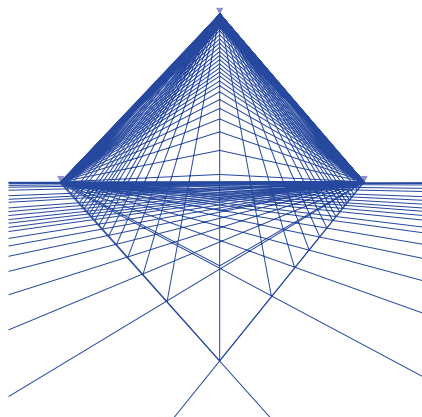
- ◆ **Variar:** la opción Variar define la forma en la que los colores de un objeto crean resaltados y sombreados. Elija Contraste o Color en el menú desplegable. Contraste utiliza matices de los colores originales del trazado para crear resaltado y porcentajes de negro combinados con el color original del trazado para crear sombreado. Colores usa los colores especificados en las paletas de colores Resaltado y Sombra disponibles con esta opción.

El Xtra Relieve crea colores aumentativos para conseguir cada efecto. La aplicación de Relieve, Hundido, Cincelado, Aristado o Acolchado a objetos con tintas planas o con colores hexacromáticos o RVA produce colores cuatricromáticos CMAN aumentados.

- ◆ **Profundidad:** la Profundidad controla la distancia en la que se eleva o hunde el efecto. Los valores del deslizador varían entre 1 y 20, pero puede introducir un valor en el campo de hasta 72. Los valores se miden en la unidad de medida del documento.
- ◆ **Ángulo:** el Ángulo controla la posición de la fuente de luz, que afecta a la dirección del resaltado y del sombreado. Los valores se miden en grados.
- ◆ **Borde difuminado:** active Borde difuminado para aplicar un aspecto fusionado al relieve. Borde difuminado está disponible solamente con Relieve y con Hundido.

Uso de la cuadrícula de perspectiva

La cuadrícula de perspectiva es una matriz que no aparece en la impresión y que está formada por líneas que convergen en uno o más puntos de fuga para crear la apariencia tridimensional. Puede utilizar la herramienta Perspectiva para ajustar los objetos a la cuadrícula de perspectiva. Cree y modifique puntos de fuga y tamaños de cuadrícula para controlar la apariencia tridimensional de los objetos unidos. Utilice el cuadro de diálogo Definir cuadrículas para editar y almacenar cuadrículas de perspectiva y utilizarlas para modificar otros objetos.



Herramienta Perspectiva



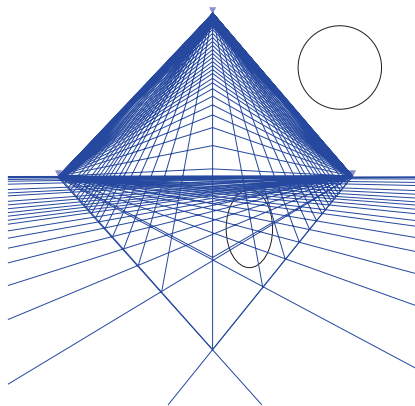
Utilice la herramienta Perspectiva para unir objetos a la cuadrícula de perspectiva. Una un objeto a la cuadrícula de perspectiva para darle una apariencia tridimensional, que se conservará incluso después de liberar el objeto de la cuadrícula de perspectiva. La unión de un objeto a la cuadrícula de perspectiva es un proceso de dos pasos en el que intervienen la herramienta Perspectiva y las teclas del cursor.

Para unir un objeto a la cuadrícula de perspectiva:

- 1 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar para visualizar la cuadrícula de perspectiva.
- 2 Haga clic en el objeto con la herramienta Perspectiva.
- 3 Arrastre el objeto hasta la zona deseada de la cuadrícula de perspectiva.
- 4 Presione la tecla del cursor apropiada.
- 5 Suelte el botón del ratón.

Presione esta tecla de cursor	Para
Izquierdo	Unir el objeto a la cuadrícula izquierda.
Derecho	Unir el objeto a la cuadrícula derecha.
Arriba	Unir el objeto a la cuadrícula del suelo, alineado con el punto de fuga derecho.
Abajo	Unir el objeto a la cuadrícula del suelo, alineado con el punto de fuga izquierdo.

Nota: Si la cuadrícula de perspectiva sólo tiene un punto de fuga, presione la tecla del cursor izquierda o derecha para unir un objeto a la cuadrícula vertical y presione la tecla del cursor hacia arriba o hacia abajo para unir un objeto a la cuadrícula horizontal.



Para modificar la apariencia de la perspectiva de un objeto, arrastre el objeto hasta una nueva posición en la cuadrícula de perspectiva utilizando la herramienta Perspectiva. Los objetos conservan su apariencia respectiva cuando se desplazan de la cuadrícula.

Para	Haga esto
Invertir un objeto de cuadrícula lateral horizontalmente en la cuadrícula	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva.2. Presione la barra espaciadora.
Invertir un objeto de cuadrícula de suelo verticalmente en la cuadrícula	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva.2. Presione la barra espaciadora.
Mover un objeto restringiéndolo a las líneas de la cuadrícula de perspectiva	<p>Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra el objeto.</p> <p>Presione Esc para conservar la apariencia de perspectiva del objeto al moverlo fuera de la cuadrícula.</p>
Reducir un objeto en un píxel en las direcciones x e y	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva.2. Presione la tecla 1.
Agrandar el objeto en un píxel en las direcciones x e y	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva.2. Presione la tecla 2.
Reducir el objeto en un píxel en la dirección x	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva.2. Presiones la tecla 3.
Agrandar el objeto en un píxel en la dirección x	<ol style="list-style-type: none">1. Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva.2. Presione la tecla 4.

Para	Haga esto
Reducir un objeto en un píxel en la dirección y	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva. 2. Presione la tecla 5.
Agrandar el objeto en un píxel en la dirección y	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione el objeto con la herramienta Perspectiva. 2. Presione la tecla 6.

Los objetos de la cuadrícula se actualizan automáticamente cuando vuelven a ubicarse utilizando la herramienta Perspectiva. Si se mueven objetos utilizando la herramienta Puntero o las teclas del cursor, éstos se separan de la cuadrícula.

Nota: Cuando la opción Ver > Ajustar a cuadrícula está activada, los objetos movidos utilizando la herramienta Puntero se ajustan a la cuadrícula de perspectiva pero no obtienen automáticamente una apariencia de perspectiva.

Creación y modificación de cuadrículas de perspectiva

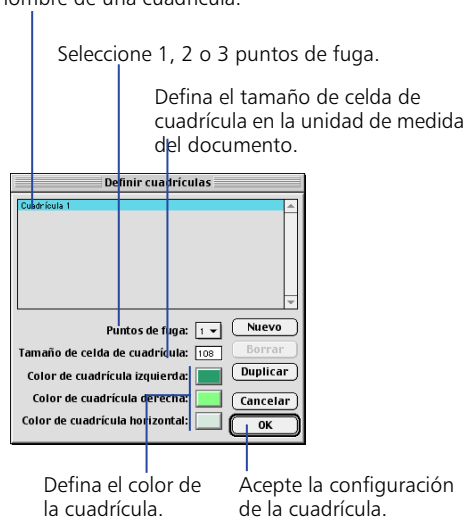
Los atributos de la cuadrícula de perspectiva determinan la apariencia de los objetos tridimensionales. Definiendo el número de puntos de fuga y sus posiciones, además del tamaño de celda de la cuadrícula, puede modificarse la perspectiva del espectador.

Para activar la cuadrícula de perspectiva:

- ◆ Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar.

- ◆ Haga clic en la herramienta Perspectiva en la Paleta de herramientas.

Haga doble clic para cambiar el nombre de una cuadrícula.



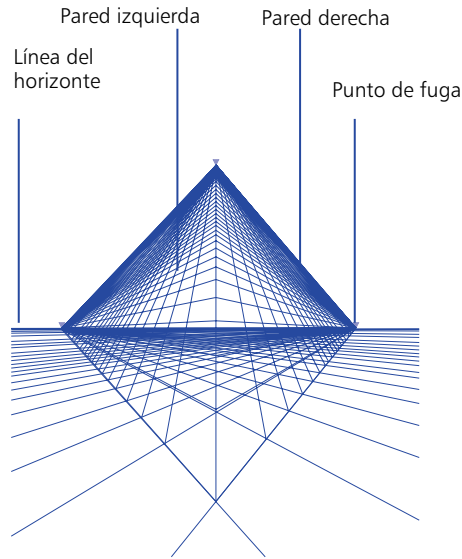
Para crear una nueva cuadrícula:

- 1 Abra el cuadro de diálogo Definir cuadrículas seleccionando Ver > Cuadrícula de perspectiva > Definir cuadrículas.
- 2 Haga clic en el botón Nueva.
La nueva cuadrícula de perspectiva creada aparece en la lista de cuadrículas. Para cambiar el nombre predeterminado de la cuadrícula, haga doble clic en el nombre e introduzca uno nuevo. Presione Intro para aceptar el nuevo nombre.
- 3 Defina el número de puntos de fuga, el tamaño de celda de la cuadrícula y el color de ésta.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Nota: No es posible nombrar una nueva cuadrícula de perspectiva con el nombre de una existente. Para reemplazar una cuadrícula en la lista de cuadrículas, primero elimine la cuadrícula que no desea y a continuación cree una nueva.

Modificación de atributos de cuadrícula

Cambie el número de puntos de fuga y el color de la cuadrícula utilizando el cuadro de diálogo Definir cuadrículas. Puede modificar los ángulos y la orientación de la cuadrícula haciendo clic y arrastrando sobre el área de la cuadrícula activa con la herramienta Perspectiva. El cursor indica cuándo el puntero se encuentra sobre un área activa.



Este cursor	Indica este área activa
	Cursor normal; ninguna área activa.
	Punto de fuga
	Pared izquierda
	Pared derecha

Este cursor	Indica este área activa
	Suelo
	Línea del horizonte

Para	Haga esto
Ocultar/mostrar una cuadrícula asociada con un punto de fuga en particular	Haga doble clic en el punto de fuga.
Ocultar/mostrar el suelo de la cuadrícula	Haga doble clic en la línea del horizonte
Agregar una nueva cuadrícula a la lista de cuadrículas modificando una cuadrícula existente	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras mueve la cuadrícula con la herramienta Perspectiva. La nueva cuadrícula de perspectiva aparece en el cuadro de diálogo Definir cuadrículas con un nombre predeterminado.
Mover la cuadrícula y los objetos asociados a ella	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione los objetos que desea mover. 2. Arrastre la cuadrícula de perspectiva con la herramienta Perspectiva mientras mantiene pulsada la tecla Mayús.
Mover la cuadrícula y clonar todos los objetos asociados	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione los objetos que desea clonar. 2. Mantenga presionadas las teclas Mayús-Opción (Macintosh) o Mayús-Alt (Windows) y arrastre la cuadrícula.

Eliminación de objetos de la cuadrícula

Al eliminar objetos de la cuadrícula de perspectiva, puede elegir conservar o eliminar la transformación en perspectiva del objeto.

Para eliminar los atributos de perspectiva de un objeto de cuadrícula:

- 1 Seleccione el objeto con la herramienta Puntero o la herramienta Perspectiva.
- 2 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Quitar perspectiva.

Para eliminar un objeto seleccionado de la cuadrícula y conservar los atributos de perspectiva, elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Liberar con perspectiva.

Modificación de la forma y la posición

Uso de herramientas de transformación

Las siguientes herramientas transforman puntos u objetos: Mover, Girar, Tamaño, Distorsionar y Reflejar.

Para transformar manualmente un objeto seleccionado:

- 1 Seleccione una herramienta de transformación de la Paleta de herramientas.
- 2 Haga clic en el documento para establecer el centro de transformación.

Para definir el centro de transformación en el centro del objeto, mantenga presionada la tecla Control y haga clic con el botón del ratón (sólo Macintosh).

- 3 Arrastre para transformar el objeto.

Cuanto más lejos arrastre con respecto al punto de transformación, más control obtendrá sobre la transformación.

Mantenga presionada la tecla Mayús mientras lleva a cabo la transformación para restringir a incrementos de 45 grados.

Para transformar numéricamente un objeto seleccionado:




- 1 Haga clic en el botón apropiado del panel Transformar.
- 2 Introduzca valores en los campos de entrada Centro para definir el centro de transformación.
- 3 Ajuste las configuraciones del panel Transformar y haga clic en Aplicar.



Transformación de contenido y rellenos

Cada herramienta de transformación ofrece la opción de transformar el contenido de los objetos y sus rellenos. Además, la herramienta Tamaño ofrece una opción para transformar líneas. Las configuraciones de Contenido y Rellenos del panel Transformar afectan tanto a transformaciones manuales como numéricas.



Cuando transforme grupos, los grosores de los trazos seguirán siendo proporcionales. Active Transformar como unidad en el Inspector de objetos para transformar los grosores de los trazos de forma que muestren perspectiva. Cuando estos objetos están desagrupados, el grosor del trazo vuelve a su estado no deformado.

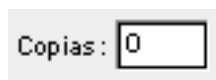
Use	Para
	<p>Mover objetos a una distancia determinada con respecto a su posición actual con precisión. Los valores de x positivos mueven la selección a la derecha y los negativos a la izquierda. Los valores positivos de y mueven la selección hacia arriba y los negativos hacia abajo. No se puede definir un centro de transformación para la herramienta Mover.</p>
	<p>Aplicar rotaciones bidimensionales a objetos. Los valores positivos giran la selección alrededor de su centro en el sentido contrario a las agujas del reloj. Los valores negativos giran la selección alrededor de su centro en el sentido de las agujas del reloj.</p>
	<p>Aumentar o reducir objetos. Elimine la marca de Uniforme para ajustar el tamaño de x e y por separado. Los valores positivos de x aumentan la selección de manera horizontal y los valores negativos la reducen del mismo modo. Los valores positivos de y aumentan la selección en sentido vertical y los valores negativos la reducen en el mismo sentido.</p>

Use	Para
	<p>Transformar los objetos de manera oblicua. Los valores positivos de h distorsionan la selección hacia la derecha y los negativos hacia la izquierda. Los valores positivos de v distorsionan la selección hacia arriba y los negativos hacia abajo.</p>
	<p>Invertir objetos. Un eje de reflexión de 90° invierte la selección de manera horizontal. Un eje de reflexión de 180° la invierte de manera vertical.</p>

Nota: Utilice las teclas del cursor para mover los objetos seleccionados en incrementos predeterminados. Defina el incremento mediante Modificar > Distancia del cursor.

Copia de transformaciones

Para duplicar un objeto y su transformación, escriba el número de copias en el campo Copiar del panel Transformar.



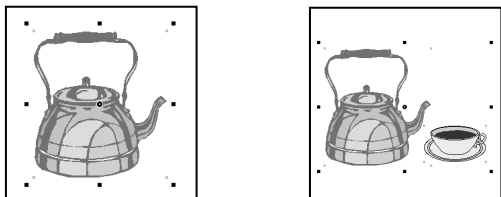
Uso de Rotación 3D

La herramienta Xtra Rotación 3D aplica rotaciones tridimensionales a objetos bidimensionales. Consulte “Rotación 3D” en la Ayuda de FreeHand.

Uso de los selectores de transformación

Utilizando la herramienta Puntero, haga doble clic en un objeto o en una selección de objetos para activar ocho selectores de transformación para toda la selección. Haga doble clic fuera del objeto para desactivar los selectores. Para impedir la activación de los selectores de transformación, desactive la preferencia General > “Al hacer doble clic se activan los selectores de transformación”.






Arrastre los selectores para mover, girar, cambiar el tamaño o distorsionar objetos sin utilizar las herramientas Transformar de la Paleta de herramientas o el panel Transformar. Al mover la herramienta Puntero sobre la selección o a su alrededor, el cursor cambia para indicar la función de transformación disponible.



Selectores de transformación activos para los objetos seleccionados

Para activar los selectores de transformación de un bloque de texto, haga doble clic en su borde. Para ajustar la distancia entre caracteres o el interlineado de un bloque de texto con los selectores de transformación activos, mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows) y arrastre el selector de bloque de texto adecuado. Si desea obtener una explicación sobre el funcionamiento de los selectores de bloques de texto, consulte “Anatomía de un bloque de texto” en la página 178.

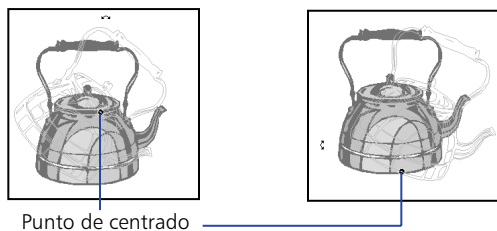
Cursores que indican funciones de transformación

Para	Haga esto
Movimiento 	Mueva el cursor sobre el objeto situado dentro del rectángulo de selección y arrastre el objeto a una nueva posición. No arrastre el punto de centrado.
Girar 	Mueva el cursor junto a uno de los selectores y arrastre para girar el objeto en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario. Mantenga presionada la tecla Mayús al arrastrar para girar en incrementos de 45 grados.
Tamaño 	Mueva el cursor sobre uno de los selectores y arrastre para cambiar el tamaño del objeto según la dirección del cursor. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra para cambiar el tamaño de forma proporcional.
Distorsión 	Mueva el cursor sobre una de las líneas punteadas situadas entre los selectores de transformación y arrastre para distorsionar el objeto. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra para limitar la distorsión horizontal o verticalmente.
Definir el centro de rotación 	Arrastre el punto de centrado a una nueva posición.

Al utilizar selectores de transformación para mover, girar, cambiar el tamaño o distorsionar objetos, si mantiene presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) se copiará toda la selección. El signo más (+) junto al cursor indica que se está copiando.

Uso del punto de centrado

Arrastre el punto de centrado de un objeto a cualquier lugar del documento para definir el centro de rotación. Para redefinir un punto de centrado, deselectione y reselectione el objeto, o mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en el punto de centrado.

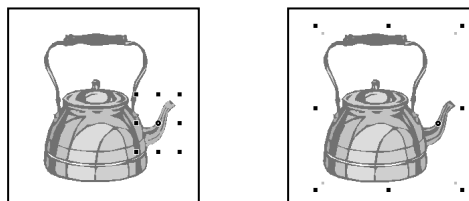


Para mover un objeto sin mover su punto de centrado, mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows) y arrastre el objeto a una nueva posición. Para añadir un objeto a una selección sin mover el punto de centrado, mantenga presionadas las teclas Comando-Mayús (Macintosh) o Control-Mayús (Windows) y haga clic en el objeto adicional.

Si utiliza las teclas Comando-C y Comando-V (Macintosh) o Control-C y Control-V (Windows) para copiar y pegar un objeto, el punto de centrado del objeto no se mueve.

Activación de los selectores de transformación en una selección especificada

Para transformar un objeto dentro de un grupo o el contenido de los objetos pegados dentro, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows), seleccione el objeto y suelte la tecla modificadora. Haga doble clic en el objeto seleccionado para activar los selectores de transformación y luego muévalo, gírelo, cambie su tamaño o distorsiónelo. Si presiona Tilde (-) se activarán los selectores de transformación para todo el grupo o todo el contenido de los objetos pegados dentro sin mover el punto de centrado.



Presione Tilde (-) para activar los selectores de un grupo entero.

Para transformar puntos dentro de un trazado seleccionado, seleccione los puntos, haga doble clic en un punto para activar los selectores de transformación de toda la selección y luego mueva, gire o cambie el tamaño de los puntos. Si presiona Tilde (-) se activarán los selectores de transformación de todo el trazado sin mover el punto de centrado.

Configuración del panel Transformar

Al mover, girar o cambiar el tamaño de un objeto, en el panel Transformar aparecen la distancia de movimiento, el ángulo de rotación o el porcentaje de cambio de tamaño, respectivamente. Cada subpanel del panel Transformar tiene campos de coordenadas x e y que indican la posición del centro de un objeto después de cada transformación.

Active Contenido, Rellenos o Líneas para especificar a qué atributos del objeto afecta la transformación. Contenido hace referencia a los objetos pegados dentro de un trazado de recorte. Rellenos se refiere a los situados dentro de un Relleno de mosaico. Líneas se refiere a los trazos de los objetos.

Creación de motivos con reflexiones de un trazado

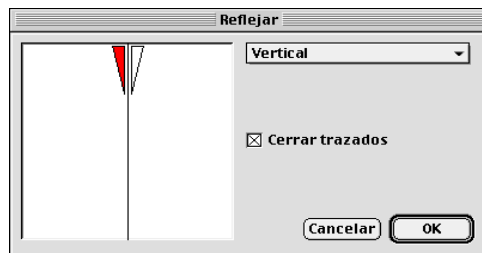
Utilice la herramienta Xtra Reflejar para crear motivos simples o complejos creando una o más reflexiones de un trazado existente. Para elegir esta herramienta, seleccione un trazado y, a continuación, haga clic en el botón de la herramienta Reflejar de la barra de herramientas Xtra.

Haga clic y arrastre el cursor de reflejar para especificar el punto medio entre el trazado seleccionado y su reflexión o el punto de centrado de un grupo de reflexiones. Los esquemas muestran la posición de cada reflexión al soltar el ratón.

Para	Haga esto
Girar los esquemas alrededor del cursor	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows).
Restringir la rotación a incrementos de 45 grados	Mantenga presionadas las teclas Opción-Mayús (Macintosh) o Alt-Mayús (Windows).
Cambiar entre reflejar y girar al definir reflejos Múltiples	Presione la tecla de cursor arriba o abajo.
Aumentar o disminuir el número de ejes al definir reflejos múltiples	Presione la tecla de cursor derecha o izquierda.

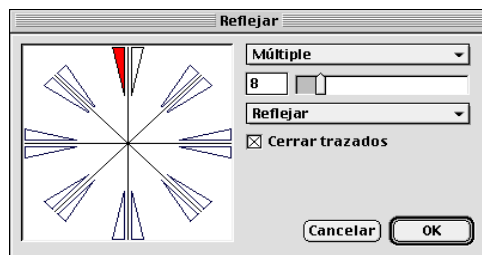
Nota: Al utilizar la herramienta Reflejar se debe seleccionar un trazado, un recuadro de texto o una imagen completos. Si se seleccionan solamente algunos puntos de un trazado, FreeHand seleccionará todo el trazado para reflejarlo.

Haga doble clic en la herramienta Xtra Reflejar para mostrar el cuadro de diálogo Reflejar.



Elija	Para crear
Vertical	Una copia del trazado seleccionado invertido a lo largo de su borde vertical (opción predeterminada).
Horizontal	Una copia del trazado seleccionado invertido a lo largo de su borde horizontal.
Horizontal y Vertical	Una matriz 2x2 de reflexiones centradas en la posición del cursor.
Múltiple	Una disposición radial de clones y sus reflexiones o de clones solamente, centrada en la posición del cursor.

Si elige la opción Múltiple aparecen opciones adicionales.



Factor de reflexión: escriba un número entre 1 y 100 o utilice el deslizador para introducir un número entre 1 y 50. Si ha definido Reflejar, el trazado y su reflexión se multiplicarán. Si ha definido Girar, solamente se multiplicará el trazado. Para aumentar el factor mientras utiliza la herramienta, presione la tecla de cursor derecha. Para disminuirlo, presione la tecla de cursor izquierda.



Tipo de efecto: elija entre múltiples clones de trazados y sus reflexiones (Reflejar) o entre múltiples clones de trazados solamente (Girar). Para cambiar entre Reflejar y Girar mientras utiliza la herramienta, presione la tecla de cursor arriba o abajo.



Cerrar trazados: con Cerrar trazados activado, FreeHand cierra cualquier trazado abierto cuyos extremos no estén más apartados que el grosor especificado en la preferencia General > "Distancia de ajuste".

Uso de Xtras de distorsión

Las siguientes herramientas deforman objetos: Agregar puntos, Rugosidad, Curvar y Lente ojo de pez.

Elija Ventana > Barras de herramientas > Operaciones Xtra y haga clic en el botón Agregar puntos. Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra y haga clic en el botón Rugosidad, Curvar o Lente ojo de pez de la barra de herramientas Xtra.

Use	Para
	Agregar puntos a mitad de camino entre cada par de puntos de un trazado.
	Crear un efecto dentado.

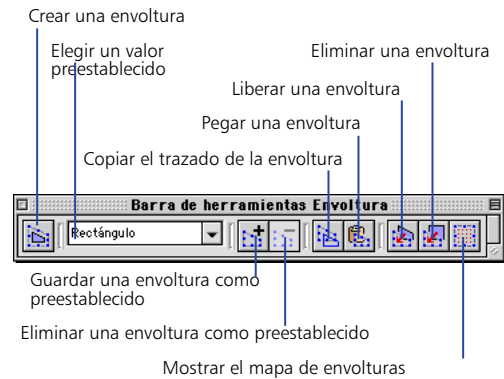
Use	Para
	Crear un efecto hinchado o claveteado.
	Crear un efecto cóncavo o convexo.

Consulte la Ayuda de FreeHand si desea obtener una explicación más detallada sobre cada una de estas herramientas de deformación.

Nota: Otro modo de deformar objetos es utilizar el comando Modificar > Envoltura.

Envoltura

Una envoltura es un envoltorio o cierre oculto que contiene uno o más objetos. Con la función Envoltura puede distorsionar y cambiar de forma objetos vectoriales. Elija Ventana > Barras de herramientas > Envoltura para mostrar la barra de herramientas Envoltura.



Los cambios realizados en una envoltura afectan a los objetos que ésta contiene. Igual que con los trazados de FreeHand, para modificar envolturas puede utilizar la herramienta Puntero o cualquier otra herramienta u operación de modificación de trazados. Por ejemplo, si arrastra el punto de una esquina de una envoltura hacia afuera, los objetos que contenga se estirarán en esa dirección.

Para aplicar el efecto Envoltura:

- 1 Seleccione el objeto o grupo al que desea aplicar la envoltura.

FreeHand

- 2 Elija Modificar > Envoltura > Crear o bien 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.

FreeHand

Para suprimir la envoltura del objeto de FreeHand conservando todos los cambios realizados en el objeto, elija Modificar > Envoltura > Liberar o presione el botón Liberar de la barra de herramientas Envoltura.

Almacenamiento de envolturas

Guarde las configuraciones de envoltura para utilizarlas posteriormente almacenando las envolturas como preestablecidos. Los valores preestablecidos de Envoltura se conservan en la barra de herramientas Envoltura.

Para guardar un efecto de envoltura como preestablecido:

- 1 Seleccione un objeto con envoltura.
- 2 Elija 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 preestablecido en el campo Nombre del cuadro de diálogo Nueva envoltura y haga clic en Aceptar.

Las configuraciones de Envoltura se almacenan en el archivo llamado Envelope (Macintosh) o Envelope.set (Windows), situado en la carpeta FreeHand 9\Español\ Settings\Envelope.

Nota: Al borrar el archivo de configuraciones Envelope se eliminan todos los valores preestablecidos de envoltura personalizados.

Para	Haga esto
Aplicar una envoltura	Elija Modificar > Envoltura > Crear, o bien haga clic en el botón Crear de la barra de herramientas Envoltura.
Modificar una envoltura	Modifique el trazado de la envoltura de la misma forma que modificaría cualquier trazado de FreeHand.
Deshacer modificaciones individuales realizadas en una envoltura	Elija Edición > Deshacer.
Eliminar una envoltura y todas sus modificaciones en los objetos de FreeHand	Elija Modificar > Envoltura > Eliminar, o bien haga clic en el botón Eliminar de la barra de herramientas Envoltura.
Eliminar una envoltura manteniendo las modificaciones realizadas en los objetos de FreeHand	Elija Modificar > Envoltura > Liberar, o bien haga clic en el botón Liberar de la barra de herramientas Envoltura.

Para	Haga esto
Guardar una envoltura como valor preestablecido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione un objeto con envoltura. 2. Elija 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 campo Nombre del cuadro de diálogo Nueva envoltura y haga clic en Aceptar.
Suprimir un valor preestablecido de envoltura	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione el valor preestablecido de envoltura que desea eliminar. 2. Haga clic en el botón Eliminar preestablecido.
Copiar un trazado y utilizarlo como envoltura para otro objeto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione el trazado 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.
Convertir una envoltura en un trazado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccione el objeto con envoltura. 2. Elija Modificar > Envoltura > Copiar como trazado o haga clic en el botón Copiar como trazado de la barra de herramientas Envoltura.
Visualizar el mapa de envolturas	Elija Modificar > Envoltura > Mostrar mapa o haga clic en el botón Mostrar mapa de la barra de herramientas Envoltura.

Uso de envolturas con Xtras

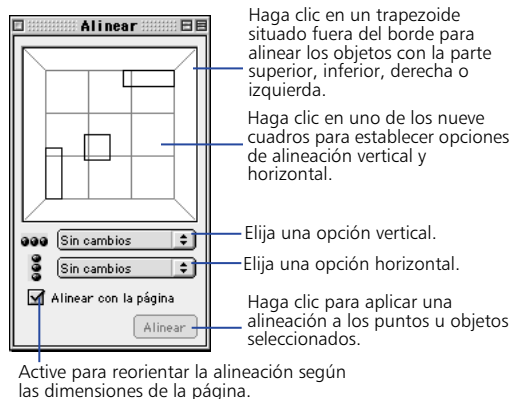
Debido a que los Xtras afectan a los objetos de varias formas, las envolturas no funcionan con todos los Xtras. Puede usar Envoltura con los siguientes Xtras:

- ◆ Xtras Color (Oscurecer, Aclarar, Saturar, Desaturar, Nombrar todos los colores)
- ◆ Herramienta Reflejar

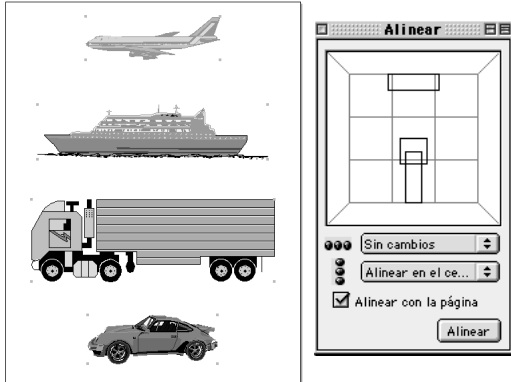
Alineación de objetos o puntos

Las opciones del panel de alineación alinean o distribuyen objetos o puntos a lo largo de un eje horizontal, vertical o de ambos ejes. Las opciones del menú desplegable vertical y horizontal determinan la posición de cada alineación.

Elija Ventana > Paneles > Alinear o elija Modificar > Alinear para mostrar el panel Alinear.



Tres rectángulos de la presentación preliminar ilustran la alineación actual; no representan los puntos u objetos seleccionados reales. Cuando se establece una opción de distribución, aparece un cuarto rectángulo. Seleccione los objetos y haga doble clic en un área de presentación preliminar para aplicar directamente la alineación.



Si está activado Alinear con la página, uno o más objetos se alinearán o distribuirán en relación con las dimensiones de la página actual. Si está seleccionado solamente un objeto, para aplicar una alineación deberá activarse Alinear con la página.

Use	Para
Alinear objetos	Alinear objetos basándose en el centro de un objeto o en un lado de su recuadro de delimitación.
Distribuir objetos	Insertar objetos a distancias regulares uno de otro, basándose en el centro de un objeto o en un lado de su recuadro de delimitación.

La alineación y distribución de puntos es similar a la operación de mover puntos utilizando la curvatura automática; los trazados adyacentes se mueven de acuerdo con la posición del punto en lugar de la posición de sus selectores. Para mover puntos a una posición, seleccione al menos dos puntos de uno o más trazados y elija una opción en el panel Alinear. Para conseguir un arco suave al alinear puntos, active Automático en el Inspector de objetos. Alinee y distribuya los puntos seleccionados en un trazado con otros objetos.

Para utilizar la posición de un objeto como base para la alineación de otros objetos, bloquee la posición de dicho objeto. Selecciónelo junto con los otros objetos y luego defina la alineación. Los objetos no bloqueados se alinearán con el bloqueado.

Para bloquear objetos, utilice las teclas Comando-L (Macintosh) o Control-L (Windows) para desbloquear objetos y Comando-Mayús-L (Macintosh) o Control-Mayús-L (Windows).

Otros métodos para distribuir objetos

Para espaciar de forma regular objetos idénticos en una página, utilice la fusión o la duplicación continuada. Las fusiones crean y espacian objetos de un modo rápido.

Para utilizar una fusión para distribuir objetos:

- 1 Cree un objeto y a continuación cópielo y péguelo.
- 2 Sitúe la copia donde debería estar el último objeto y seleccione tanto el objeto como su copia.
- 3 Elija Modificar > Combinar > Fusión.
- 4 Defina el número de fases en el Inspector de objetos.

Para utilizar la duplicación continuada para distribuir objetos:

- 1 Cree el primer objeto y clónelo.
- 2 Transfórmelo con las herramientas del panel Transformar.
No deje sin seleccionar el objeto transformado antes de la duplicación.
- 3 Duplíquelo y repita.

Modificación de los atributos



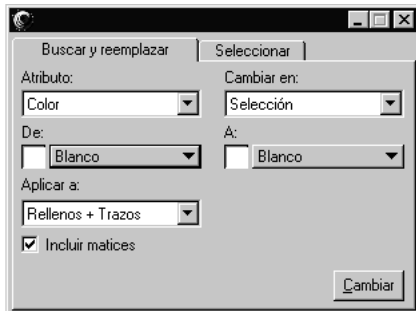
Buscar y reemplazar gráficos

Utilice Buscar y reemplazar gráficos para buscar objetos por el nombre o por características similares. El panel Buscar y reemplazar gráficos tiene dos fichas: Buscar y reemplazar y Seleccionar.

Haga clic en la ficha Buscar y reemplazar para buscar y modificar cada caso de un atributo concreto. Haga clic en la ficha Seleccionar para seleccionar cada objeto que tenga un atributo específico. Designe el rango de la búsqueda para incluir el documento completo, una página o solamente la selección actual.

Para mostrar el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar gráficos, elija Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos, utilice las teclas Comando-Opción-E (Macintosh) o Control-Alt-E (Windows), o haga clic en el botón Buscar y reemplazar gráficos de la barra de herramientas principal.

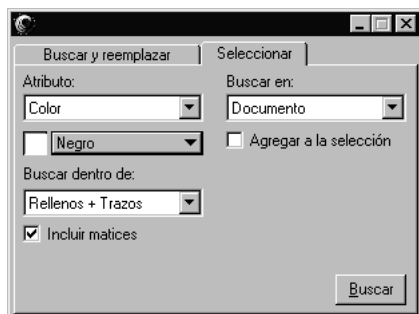
Buscar y reemplazar



Nota: La función Buscar y reemplazar afecta a los objetos ocultos. La función Seleccionar no afecta a los objetos ocultos.

Use	Para buscar
Color	Cualquier color aplicado a los objetos y reemplazarlo por otro color.
Grosor del trazo	Trazos dentro de un rango dado de grosores y reemplazarlos por un nuevo grosor de trazo o modificar el grosor utilizando ecuaciones matemáticas.
Fuente	Cualquier fuente, estilo o tamaño de fuente y reemplazarla con una fuente de un estilo y tamaño dados, o modificar el tamaño usando ecuaciones matemáticas.
Eliminar	Objetos invisibles, sobreimpresión, medios tonos personalizados o contenidos.
Forma del trazado	Formas del trazado que coincidan exactamente con la del objeto pegado en el panel y reemplazarlas con otro objeto, excepto TIFF y EPS. Las transformaciones aplicadas se consideran copias exactas. No se busca el contenido pegado dentro de un trazado de recorte. No se encontrará ningún caso de EPS ni TIFF.
Simplificar	Trazados con un número determinado de puntos y reemplazarlos con trazados simplificados de acuerdo con el valor Cambio permitido. Use ecuaciones matemáticas para especificar un rango de valores.
Girar	Todos los objetos y girarlos alrededor de sus puntos de centrado individuales según el Ángulo de rotación.
Tamaño	Todos los objetos y ajustarlos en tamaño según el Factor de escala.
Fases de fusión	Fusiones con un número determinado de fases y reemplaza por fusiones del número de fases determinado o vuelve a trazarlas en la resolución de salida de la impresora actual. Utilice funciones matemáticas para especificar un rango de valores.

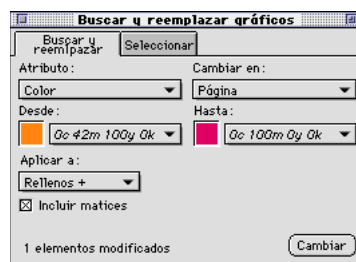
Seleccionar



Use	Para seleccionar objetos que contengan:
Color	El color especificado.
Estilo	El estilo del objeto o párrafo especificado.
Como elemento seleccionado	Trazos y rellenos coincidentes.
Tipo de relleno	Un tipo de relleno concreto o cualquier objeto relleno.
Tipo de trazo	Un tipo de trazo concreto, cualquier objeto con trazos, flecha o línea discontinua.
Grosor del trazo	Un específico de valores de grosor del trazo.
Fuente	Una fuente, estilo o rango de tamaños de fuente determinado.
Efecto de texto	Un efecto de texto determinado o cualquier efecto de texto.
Nombre del objeto	Una nota que coincida con el nombre del objeto. Asigne nombres a los objetos utilizando Xtras > Otro > Nota.
Tipo de objeto	Un número dado de puntos, trazados compuestos, trazados de recorte, grupos, fusiones, elipses, rectángulos, texto, mapas de bits, EPS, envolturas o instancias. Active Abrir sólo trazados para buscar y seleccionar todos los trazados abiertos, de forma que pueda rellenar o eliminar rellenos con facilidad de trazados abiertos importados de versiones anteriores de FreeHand.

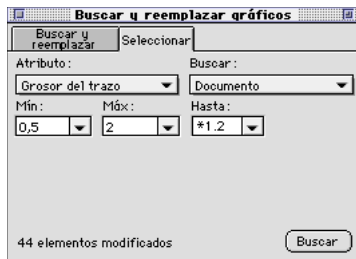
Use	Para seleccionar objetos que contengan:
Forma del trazado	Formas del trazado que coincidan exactamente con el objeto pegado en el panel. Las transformaciones aplicadas se consideran copias exactas. No se encontrará ningún caso de EPS y TIFF.
Medios tonos	Medios tonos.
Sobreimprimir	Trazos y rellenos definidos como sobreimpresión.

Buscar y reemplazar Gráficos ofrece opciones para seleccionar y modificar los atributos de los objetos. En todas las búsquedas, elija una categoría en el menú desplegable Atributo y defina el área de búsqueda en el menú desplegable Cambiar en: Selección, Página o Documento. Para campos de entrada numéricos, utilice las ecuaciones (+, -, *, /) para especificar valores.



Para reemplazar el color:

- 1 Seleccione un color De y un color A en los menús desplegables Lista de colores.
Antes de buscar y reemplazar, asegúrese de que todos los colores del documento tienen asignado un nombre.
- 2 Elija en el menú desplegable Aplicar a para confinar la búsqueda a trazos, rellenos o ambos. Active Incluir matices si desea incluir matices del color base del menú desplegable Desde.
- 3 Haga clic en Cambiar para aplicar el color de reemplazo.



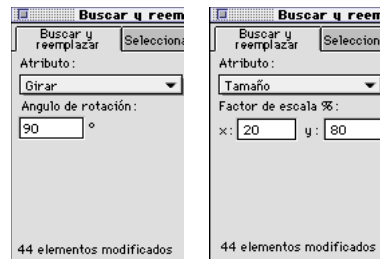
El número de artículos cambiado aparece en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo.

Para reemplazar el grosor del trazo:

- 1 Introduzca los grosores mínimo y máximo para definir un rango de búsqueda. Cuando busque un grosor específico, introduzca un grosor en el campo de entrada Mín y deje el campo de entrada Máx en blanco.
- 2 Introduzca un valor en el campo de entrada A para definir el grosor de reemplazo.
- 3 Haga clic en Cambiar para aplicar el trazo de reemplazo.
Use ecuaciones matemáticas para buscar grosores de trazo y para definir los grosores de trazo de reemplazo. En el ejemplo anterior, todos los grosores de trazo comprendidos entre 0,5 y 2 puntos se incrementan en un 20%.

Para reemplazar una fuente:

- 1 Seleccione un tipo de fuente del menú desplegable De, elija un estilo e introduzca los tamaños de punto mínimo y máximo.
- 2 Introduzca una fuente, estilo y tamaño de reemplazo.
Puede utilizar ecuaciones matemáticas para especificar los tamaños de fuentes.
- 3 Haga clic en Cambiar para aplicar la fuente de reemplazo.



Para girar o cambiar el tamaño de varios objetos:

- 1 Elija Girar e introduzca un Ángulo de rotación o elija Tamaño e introduzca porcentajes del factor de escala.

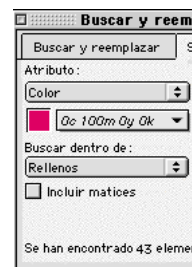
Al introducir el mismo porcentaje en los campos de entrada x e y, la escala de los objetos cambia de manera proporcional.

- 2 Haga clic en Cambiar para aplicar el ángulo de rotación o el factor de escala de acuerdo con el rango de la búsqueda de objetos.

Utilice Buscar y reemplazar gráficos para girar y dar tamaño a los objetos en relación con el centro de cada uno de ellos (operaciones no disponibles cuando se utilizan las herramientas de transformación solas).

Para buscar objeto con un relleno magenta y un trazo negro:

- 1 Haga clic en la ficha Seleccionar y busque todos los objetos con un relleno magenta. Elija Color en el menú desplegable Atributo, Documento en el menú desplegable Buscar, Magenta en el menú desplegable Lista de colores y Rellenos en el menú desplegable Buscar.



- 2 Elija Selección en el menú desplegable Buscar en, Negro del menú desplegable Lista de colores y Trazos en el menú desplegable Buscar.
- 3 Haga clic en Buscar.

Ilustración con objetos almacenados

Utilice la herramienta Surtidor de gráficos de la barra Herramientas Xtra para colocar los objetos que más utilice en la página del documento, de forma que pueda hacer sus dibujos con mayor rapidez. Cada surtidor consta de hasta 10 objetos que pueden residir en un documento de FreeHand, incluidos grupos, fusiones, texto, archivos EPS y archivos TIFF. Puede elegir entre varios surtidores preestablecidos o crear los suyos propios. Elija Ventana > Barras de herramientas > Herramientas Xtra para mostrar la barra de herramientas Herramientas Xtra y haga clic en el botón Surtidor de gráficos. Para colocar los objetos, arrastre la herramienta sobre la página del documento. La velocidad y la dirección con la que arrastre la herramienta afectará a la posición de los objetos.

Surtidor de gráficos ▶ *Cursor del surtidor de gráficos*



Objetos que constan de un surtidor

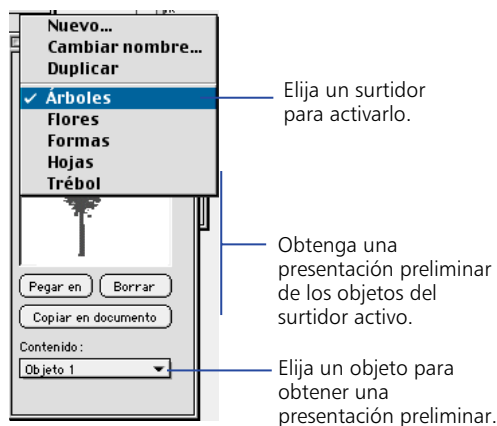


Uso del surtidor

Nota: Utilice las teclas de cursor izquierda y derecha para aumentar o disminuir el espaciado a la vez que sitúa los objetos del surtidor. Utilice las teclas de cursor arriba y abajo para aumentar o disminuir el factor de escala a la vez que sitúa los objetos del surtidor. Consulte “Especificación de una disposición” en la página 146.

Administración de los surtidores

Haga doble clic en el botón Surtidor de gráficos para ver las opciones. El panel Surtidor de gráficos tiene dos botones: Surtidor y Opciones.

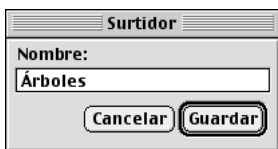


Configuración del surtidor

Para activar un surtidor, haga clic en el botón Surtidor del panel Surtidor de gráficos y elija uno de los surtidores disponibles que aparecen en el menú desplegable del surtidor activo. Los comandos Cambiar nombre y Duplicar del menú desplegable del surtidor activo solamente afectan al surtidor activo. Elija Nuevo cuando agregue un surtidor a la lista. El menú desplegable Contenido muestra una lista de los objetos disponibles en el surtidor activo y una presentación preliminar de cada uno en la ventana.

Para agregar un surtidor nuevo:

- 1 Haga clic en el botón Surtidor del panel Surtidor de gráficos y elija Nuevo en el menú desplegable del surtidor activo.
- 2 Asigne un nombre al surtidor en el cuadro de diálogo Surtidor y haga clic en Guardar para agregarlo a la lista.



- 3 Seleccione uno o más objetos, elija Edición > Cortar o Copiar y haga clic en Pegar para agregarlo a la lista de objetos del surtidor activos en el menú desplegable Contenido.

Si basa un surtidor nuevo en uno predeterminado, duplique y asigne un nuevo nombre al predeterminado para evitar su modificación accidental.

Para suprimir un surtidor, borre el archivo de FreeHand del mismo nombre correspondiente de la carpeta Español\Xtras\Graphic Hose en la carpeta de la aplicación FreeHand. Si modifica un surtidor predeterminado y no puede recuperarlo utilizando Edición > Deshacer, debe desinstalar y volver a instalar FreeHand para recuperar el conjunto de surtidores predeterminados.

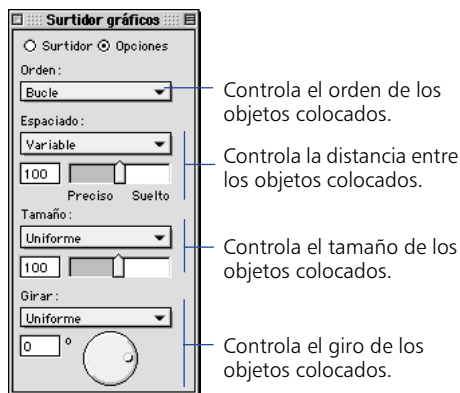
Administración de los objetos de los surtidores

El menú desplegable Contenido muestra una lista de los objetos disponibles en el surtidor activo. Para agregar un objeto al surtidor activo, selecciónelo, córtelo o cópielo y haga clic en Pegar. El número máximo de objetos que puede haber en un solo surtidor es de 10. A cada nuevo objeto se le asigna un nombre: Objeto 1, Objeto 2, etc. Elija un nombre de objeto en el menú desplegable Contenido para mostrarlo en la presentación preliminar. Una vez que se elimina un objeto del surtidor activo, no es posible utilizar Edición > Deshacer para recuperarlo.

Nota: Evite colocar demasiados objetos que utilicen mucha memoria, como lentes, imágenes EPS e imágenes TIFF en un surtidor porque el uso de muchos de ellos produce generalmente documentos grandes y lentos.

Especificación de una disposición

En el panel Surtidor de gráficos, haga clic en el botón Opciones para especificar la forma en que se colocan los objetos del surtidor en el documento. Defina el orden, espaciado, tamaño y giro de los objetos.



Configuración de las opciones

Configuración de las opciones del Surtidor de gráficos

Elija	Para
Bucle (menú desplegable Orden)	Disponer los objetos en el orden en que aparecen en el menú desplegable Contenido.
Hacia adelante y hacia atrás (menú desplegable Orden)	Disponer los objetos desde el primero hasta el último y después al contrario en el orden en que aparecen en el menú desplegable Contenido.
Bucle (menú desplegable Orden)	Disponer los objetos en el orden en que aparecen en el menú desplegable Contenido.

Elija	Para
Cuadrícula (menú desplegable Espaciado)	Espaciar los objetos en filas y columnas definidas por una distancia fija.
Variable (menú desplegable Espaciado)	Espaciar los objetos basándose en un valor especificado. Los valores del deslizador varían entre 0 (Preciso) y 100 (Suelto). Introduzca un valor entre 0 y 100 en el campo de entrada.
Aleatorio (menú desplegable Espaciado)	Espaciar los objetos de forma aleatoria, basándose en un porcentaje de aleatoriedad entre 0 (sin desviación del valor especificado en el campo de entrada) y 200.
Uniforme (menú desplegable Tamaño)	Cambiar el tamaño de los objetos de forma progresiva según un porcentaje fijado, entre 1 y 300.
Aleatorio (menú desplegable Tamaño)	Cambiar el tamaño de los objetos de forma aleatoria, basándose en un porcentaje de aleatoriedad entre 0 (sin desviación del porcentaje especificado en el campo de entrada) y 300.
Uniforme (menú desplegable Girar)	Girar los objetos progresivamente según un ángulo de rotación fijo.
Incremento (menú desplegable Girar)	Girar los objetos aumentando o disminuyendo progresivamente el ángulo de rotación.
Aleatorio (menú desplegable Girar)	Girar los objetos aleatoriamente aplicando un ángulo de rotación entre 0 y el ángulo especificado en el campo de entrada.

CAPÍTULO 6

Color, trazos y rellenos

Uso de los colores en FreeHand

La Paleta de colores y la Lista de colores son los soportes principales del entorno de trabajo. Utilice estos paneles para crear, modificar y organizar los colores del documento. Con el uso de la Paleta de colores puede crear colores cuatricromáticos, ajustar matices, luminosidad y saturación y elegir colores del cuadro de diálogo Color del sistema. Utilizando el panel Matices, cree colores que sean matices de los existentes.



Cree colores con la Paleta de colores.

Organice los colores con la Lista de colores.

Utilice la Lista de colores para activar los colores del documento. Este panel asigna nombres a los colores automáticamente, en función de los valores de sus componentes de color, como porcentajes de CMAN o RVA. Al seleccionar un objeto, el nombre de su color aparece resaltado en la Lista de colores.

Puede asignar nombres a los colores para poder acceder a ellos de forma rápida, fácil y exacta. Si los objetos del documento contienen colores sin nombre, es decir, colores que están en el documento pero no en la Lista de colores, puede utilizar Xtra Nombrar todos los colores para agregarlos a la Lista de colores. Si no es necesaria la visualización de los nombres de los colores, elija Ocultar nombres del menú desplegable Opciones de la Lista de colores para mostrar sólo los recuadros de color.

Utilice el menú desplegable Opciones de la Lista de colores para modificar los colores existentes o agregar colores nuevos a partir de las diversas bibliotecas de colores coincidentes personalizadas.

Entre las opciones de la Lista de colores están la adición, duplicación y eliminación de colores. Otras opciones convierten las tintas plantas en colores cuatricromáticos y viceversa, y colores CMAN en RVA y viceversa.

Cómo trabajar eficientemente con los colores

Cómo mostrar la Paleta de colores



Haga clic en este botón de la barra de herramientas principal para mostrar u ocultar la Paleta de colores.

- ◆ Elija Ventana > Paneles > Paleta de colores.
- ◆ Utilice las teclas Comando-Mayús-C (Macintosh) o Control-Mayús-9 (Windows).
- ◆ Haga doble clic en un recuadro de color de la Lista de colores.

Cómo mostrar la Lista de colores

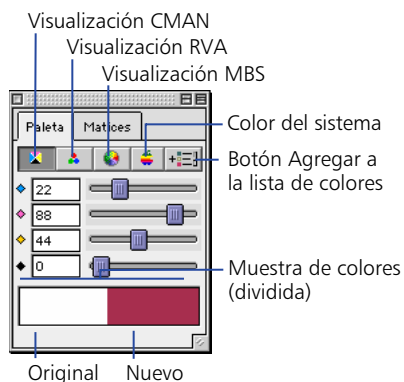


Haga clic en este botón de la barra de herramientas principal para mostrar u ocultar la Lista de colores.

- ◆ Elija Ventana > Paneles > Lista de colores.
- ◆ Utilice las teclas Comando-9 (Macintosh) o Control-9 (Windows).
- ◆ Haga doble clic en una muestra de color de la Paleta de colores.

Haga doble clic en una muestra de colores o en un recuadro de color que esté prácticamente en cualquier lugar de la aplicación para mostrar u ocultar tanto la Paleta como la Lista de colores.

Visualización de los colores en la Paleta de colores



- ◆ **Visualización CMAN:** la Paleta de colores muestra porcentajes de componentes de color cian, magenta, amarillo y negro para el proceso de impresión de cuatro colores estándar.
- ◆ **Visualización RVA:** la Paleta de colores muestra los componentes de color rojo, verde y azul. Los valores RVA se calculan en base a un rango de 0 a 255.
- ◆ **Visualización MBS:** la Paleta de colores muestra el matiz, la luminosidad y la saturación de un color RVA.
- ◆ **Color del sistema:** la Paleta de colores muestra el Selector de color de Apple (Macintosh) o el cuadro de diálogo Color de Windows (Windows).

La muestra de colores de la parte inferior de la Paleta de colores está dividida en dos secciones. Al crear o modificar colores, la Paleta de colores muestra el color original en la parte izquierda de la muestra de color y el nuevo en la parte derecha. Desactive la preferencia Colores > “Muestra de colores dividida en la paleta de colores” para visualizar el color nuevo en la muestra de colores completa.

Nota: La exactitud en pantalla de los recuadros y muestras de color depende de la configuración actual de la preferencia Colores > “Administrador de colores”. Consulte el Capítulo 9, “Administrador de colores,” para definir los colores en pantalla, de manera que se aproximen a los de la impresión final.

Arrastre un recuadro de color a la muestra de la Paleta de colores o mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Control (Windows) y haga clic en el recuadro de color. La Paleta de colores mostrará los valores CMAN o RVA del color, según corresponda.

- ◆ Al arrastrar y soltar un color CMAN se cambia la Paleta de colores al modo CMAN.
- ◆ Al arrastrar y soltar un color RVA se cambia la Paleta de colores al modo RVA. Cuando está en modo MBS, si se arrastra un color RVA a la muestra, no se cambia el modo.

En la Lista de colores, los nombres de los colores cuatricromáticos aparecen en cursiva, y los de las tintas planas, en estilo normal. Un símbolo de tres puntos designa los colores RVA. Los colores CMAN no tienen símbolo. Un hexágono negro designa colores hexacromáticos, según se muestra en página 155. Los colores creados en visualización MBS, el Selector de color de Apple y en el cuadro de diálogo Color de Windows son colores RVA.

Atributos de color	Convenciones de nombre
Cuatricromía CMAN (cursiva)	<i>65c 15m 65y 15k</i>
Tintas planas CMAN (tintas planas)	65c 20m 65y 15k
Cuatricromía RVA (cursiva, tres puntos)	<i>51r 119g 79b</i>
Tintas planas RVA (tintas planas, tres puntos)	51r 125g 79b

Creación de colores

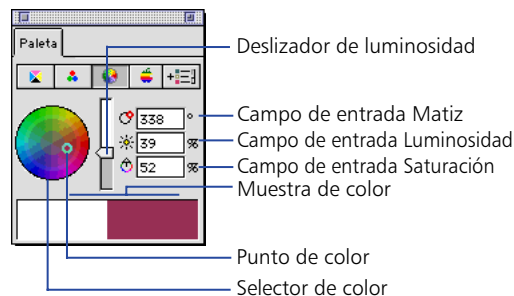
Para crear un color CMAN o RVA:

- 1 Haga clic en el botón de modo CMAN o RVA para mostrar cualquiera de los dos modos de Paleta de colores.
- 2 Para ajustar los valores de componente de color, mueva los deslizadores o introduzca valores en cada campo de entrada. Utilice la muestra de colores para ver el color mientras lo mezcla.

Al cambiar a modo RVA desde CMAN o viceversa, observe que los deslizadores y los campos cambian para mostrar los valores relevantes de los componentes del color.

- 3 Arrastre un recuadro de la muestra de colores para aplicarlo directamente al trazo o relleno de un objeto o agregar el color recién creado a la Lista de colores. Consulte "Aplicación de color directamente a objetos" en la página 153 y "Agregación de colores a la Lista de colores" en la página 153.

Matiz, luminosidad y saturación



Haga clic en el botón MBS para mostrar el selector de color MBS. FreeHand muestra los valores de matiz, luminosidad y saturación de los colores que aparecen en la Lista de colores. El panel MBS produce colores RVA.

- ◆ **Matiz:** el matiz es el color en sí, como verde, naranja o rosa. Cambie a la visualización CMAN o RVA para ver los valores de los componentes de color que corresponden al matiz identificado numéricamente en el campo de entrada Matiz e indicado por el punto de color.
- ◆ **Luminosidad:** la luminosidad indica la proximidad del matiz al blanco (100%) o al negro(0%).
- ◆ **Saturación:** la saturación hace referencia a la intensidad o debilidad del matiz. Al aumentar la saturación se agrega color; al disminuirla, se agrega gris.

Para modificar Haga esto

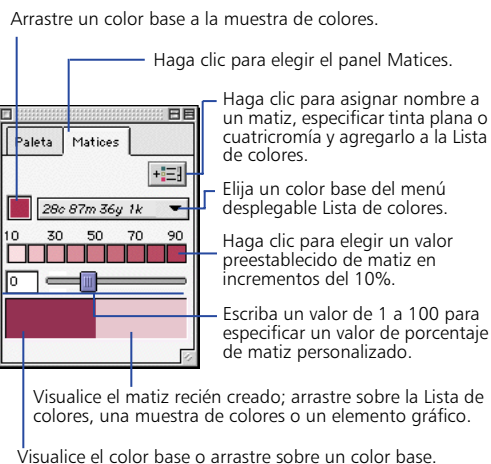
Matiz	Elija un punto de color diferente en el selector de color MBS, haga clic y arrastre el punto de color o introduzca un nuevo valor en grados en el campo de entrada Matiz.
Luminosidad	Mueva el deslizador o introduzca un valor en forma de porcentaje en el campo de entrada Luminosidad.
Saturación	Introduzca un valor en forma de porcentaje en el campo de entrada Saturación.

Visualización del panel Matices

El panel Matices muestra opciones para crear matices. Utilice el botón de la barra de herramientas de la Paleta de colores para mostrar este panel, a no ser que lo haya suprimido de la paleta. Elija Ventana > Paneles > Matices o utilice las teclas Comando-Mayús-Z (Macintosh) o Control-Mayús-3 (Windows) para mostrar el panel Matices.

Creación de matices

Los matices son colores derivados de porcentajes de un color base. Elija un color base de la Lista de colores o arrastre un color sobre cualquier muestra de colores base.

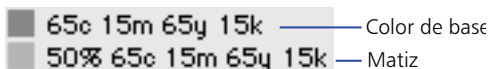


Para crear un matiz:

- 1 Muestre en pantalla el panel Matices.
- 2 Arrastre un recuadro de color sobre cualquiera de las muestras de colores base del panel Matices o elija un color base del menú desplegable Lista de colores.
- 3 Haga clic en un matiz preestablecido de la barra de matices, cree un matiz personalizado moviendo el deslizador o introduzca un porcentaje entre 1 y 100 en el campo de entrada.

- 4 Arrastre un recuadro desde la muestra de colores para aplicarlo directamente al trazo o relleno de un objeto o para agregar la tinta recién creada a la Lista de colores. Consulte “Aplicación de color directamente a objetos” en la página 153 y “Agregación de colores a la Lista de colores” en la página 153.

Si todavía no está en la Lista de colores, el color base se agrega a ésta junto con el matiz recién creado. El nombre del matiz incluye el porcentaje de matiz y el nombre original.



Aplicación de color directamente a objetos

Suelte un recuadro de color en el trazo o relleno de un objeto.



Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra para conseguir que se aplique el color solamente al relleno del objeto. Utilice este método para cambiar cualquier otro tipo de relleno a Básico.



Mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control-Mayús (Windows) mientras arrastra para conseguir que se aplique el color solamente al trazo del objeto.

Cambie el relleno de cualquier objeto seleccionado eligiendo otra opción en el Inspector de relleno. La forma más eficaz de cambiar un relleno a gradual o a radial es utilizar teclas modificadoras mientras se arrastra un color sobre un objeto.



Para conseguir que un color se aplique como relleno de gradiente gradual, mantenga presionada la tecla Control mientras arrastra un recuadro de color sobre un objeto. El lugar donde suelte el color definirá el ángulo del relleno de gradiente.



Para conseguir que un color se aplique como relleno de gradiente radial, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras arrastra un recuadro de color sobre un objeto. El lugar donde suelte el color definirá el centro del relleno.

Si desea obtener información detallada sobre la aplicación de color al texto, consulte el Capítulo 7, “Texto”

Agregación de colores a la Lista de colores

Agregue a la Lista de colores los que pretenda utilizar en la ilustración de FreeHand. Cree colores en la Paleta de colores o elíjalos de bibliotecas de sistema de colores coincidentes.

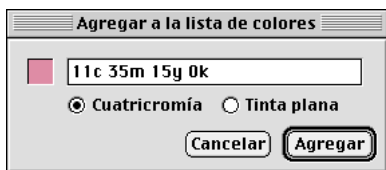
Agregación de colores desde la Paleta de colores o desde el panel Matices

Elija una de las siguientes formas para agregar colores creados en la Paleta de colores o matices creados en el panel Matices:

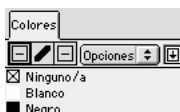


Botón Agregar a la lista de colores

- ◆ Haga clic en el botón Agregar a la lista de colores de la Paleta de colores o del panel Matices. Asigne un nombre al color y especifique Tinta plana o Cuatricromía en el cuadro de diálogo Agregar a la lista de colores. Mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows) mientras hace clic en el botón Agregar a la lista de colores para omitir el cuadro de diálogo y volver a utilizar la última opción de Tinta plana o Cuatricromía.



- ◆ Arrastre el color recién creado desde la muestra de color de la Paleta de colores o del panel Matices y suéltelo en un espacio vacío de la parte inferior de la Lista de colores o en el cuadro para soltar colores. No suelte un color sobre un nombre ya existente.



- ◆ Cree un color y elija Nuevo en el menú desplegable Opciones de la Lista de colores.
- ◆ En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón sobre cualquier muestra de color de la Paleta de colores o del panel Matices para elegir el comando Agregar a la lista de colores.

Agregación de colores desde un objeto con colores sin nombres asignados

Los colores sin nombres asignados son los que aparecen en la ilustración pero no en la Lista de colores. Elija una de las siguientes formas para agregar colores desde objetos:

- ◆ Seleccione un objeto y muestre el Inspector de trazo o el de relleno. Arrastre un recuadro de color desde la muestra de colores de un inspector a la Lista de colores o elija el comando Agregar a la lista de colores del menú desplegable Lista de colores.

- ◆ Seleccione un objeto, elija la herramienta Cuentagotas y arrastre un recuadro de color desde el objeto hasta la muestra de colores de la Lista de colores.
- ◆ Elija Xtras > Colores > Nombrar todos los colores para agregar a la Lista de colores todos aquellos que no tengan un nombre asignado en el documento.

Consulte “Asignación de nombres a colores” en la página 156.

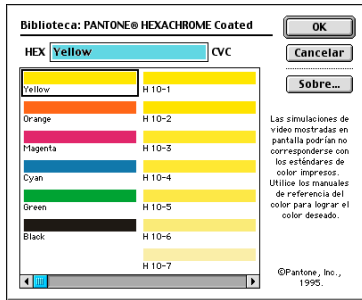
Agregación de colores desde objetos copiados o importados

La Lista de colores muestra automáticamente colores de formatos de archivos importados, como FreeHand, Adobe Illustrator y CorelDRAW. Los colores con nombres aplicados a objetos copiados o importados, como archivos EPS, permanecerán en la Lista de colores aunque borre los objetos.

Nota: FreeHand agrega colores de tintas planas o cuatricromáticos con nombre procedentes de archivos EPS editables a la Lista de colores durante la importación. Active la preferencia Importar > “Convertir archivos EPS editables al importar” para importar archivos EPS como editables.

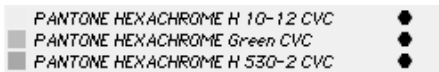
Agregación de colores desde una biblioteca predefinida

Las bibliotecas de color predefinidas incluidas en FreeHand, que aparecen en el menú desplegable Opciones de la Lista de colores, son parte de sistemas comercializados de colores coincidentes y contienen colores cuatricromáticos y tintas planas. Los sistemas de colores coincidentes proporcionan recuadros de colores impresos y en pantalla para diseñadores y contienen instrucciones para impresoras, de forma que se impriman los colores que especifique. Póngase en contacto con su distribuidor de impresoras para que le informe de cuáles son las bibliotecas de colores compatibles y cuáles le recomienda. Consulte “Bibliotecas de colores” en la página 159.



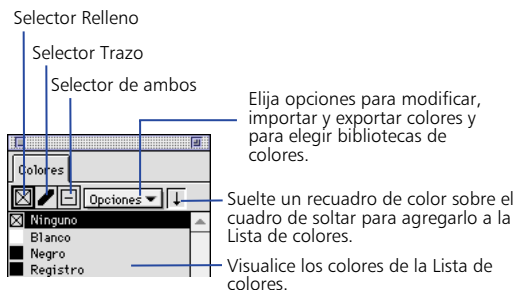
Elija colores de cuadros de diálogo de bibliotecas de colores, como éste para la biblioteca de colores Pantone Hexachrome Coated.

Los colores personalizados muestran el nombre de la biblioteca de colores personalizados con una referencia de color específica de la biblioteca. Los colores hexacromáticos de Pantone® comprenden dos de las bibliotecas de colores personalizados de FreeHand. En la Lista de colores, estos colores aparecen con iconos en forma de hexágono a la derecha de los nombres de los colores.

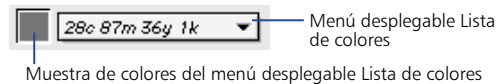


Organización de los colores en la Lista de colores

Conforme arrastra los colores recién creados desde la Paleta de colores y los suelta en la Lista de colores, FreeHand les asigna un nombre. Los colores recién agregados aparecerán en la parte inferior de la Lista de colores, pero los puede reordenar.



Los colores predeterminados de la Lista de colores son Ninguno, Blanco, Negro y Registro. Estos colores no se pueden borrar ni cambiar de nombre. Negro es una tinta plana negra que se imprime en la placa de negro cuatricromático. Los objetos de colores de registro, como las marcas de recorte, se imprimen como sólidas en todas las separaciones de color.



Los menús desplegables de la Lista de colores aparecen a lo largo de toda la aplicación para aplicar con facilidad los colores a los objetos seleccionados, o también para asignar nombres a colores. Estos menús desplegables muestran los colores con nombre del documento, haciendo una réplica de la Lista de colores. Cada nombre de color tiene un recuadro de color junto a él.

Uso de los selectores de la Lista de colores

Utilice los selectores de la Lista de colores para ver y asignar colores de relleno y de trazo. Al seleccionar un objeto se muestran los colores en los selectores.

Para aplicar colores de relleno y de trazo a objetos seleccionados, arrastre colores sobre los selectores o active un selector y haga clic en un nombre de color de la Lista de colores.

Los objetos recién creados asumen automáticamente el esquema de color de relleno y de trazo actual que se muestra en los selectores si está activada la preferencia Objeto > "Alterar valores predeterminados al modificar el objeto".

Estos selectores



Indican



El selector Relleno está activo; Se ha aplicado Ninguno a relleno y a trazo.



El selector Relleno está activo; se ha aplicado un color al relleno; las opciones de color de relleno y de trazo son diferentes.

Estos selectores	Indican
	El selector Trazo está activo. Se ha aplicado el mismo color al relleno y al trazo.
	El selector Trazo está activo. Se han seleccionado dos o más objetos y al menos el relleno de uno y el trazo de otro son distintos de los de los otros objetos seleccionados.

Un borde negro grueso indica el selector activo. Los selectores muestran los colores de relleno y de trazo aplicados actualmente. Cuando un selector tiene aplicado Ninguno, aparece una X.

Cuando dos o más objetos están seleccionados y no comparten el mismo color de relleno, se muestra un guión en el selector Relleno; esto mismo ocurre con los colores de trazo y el selector de trazo. Cuando el color de relleno y el de trazo son distintos, estando uno o varios objetos seleccionados, se muestra un guión en el selector de ambos.

Reordenación de colores

Para reordenar los colores de la Lista de colores, haga clic en un nombre de color y arrástrelo a una nueva posición. Asegúrese de arrastrar el nombre del color y no el recuadro; en caso contrario, reemplazará un color existente en vez de reubicar el que está desplazando.

Asignación de nombres de color personalizados

Para cambiar de nombre un color de la Lista de colores:

- Haga doble clic en el nombre del color para resaltarlo y escriba el nombre nuevo.
Al hacer clic en el nombre del color, se aplica este color a todos los objetos seleccionados. Si no es ésta su intención, elimine la selección de todos los objetos antes de editar el nombre de un color.

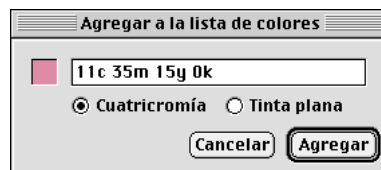
- Presione la tecla Intro o haga clic en cualquier lugar de la aplicación para aplicar el nombre.

Al introducir un nombre de color personalizado directamente en la Lista de colores que ya existe en el panel, un cuadro de diálogo le pedirá que utilice un nombre diferente.

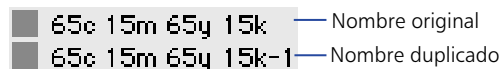
Asignación de nombres a colores

Utilice el botón Agregar a la lista de colores para asignar nombres a colores que no lo tienen. Por ejemplo, si arrastra un color directamente desde la Paleta de colores hasta un objeto o desde una imagen TIFF utilizando la herramienta Cuentagotas hasta la muestra de colores del Inspector de relleno, FreeHand no asigna automáticamente un nombre al color ni lo agrega a la Lista de colores.

Para asignar un nombre y agregar el color, haga clic en el botón Agregar a la lista de colores de la Paleta de colores o del panel Matices. Acepte el nombre predeterminado o introduzca un nombre en el cuadro de diálogo Agregar a la lista de colores. Defínalo como tinta plana o como cuatricromía y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).



Los duplicados de los nombres que ya estén en la Lista de colores se marcan con un guión y un número contador de duplicación al final del nombre, como se indica a continuación.



Haga clic en Cancelar del cuadro de diálogo Agregar a la lista de colores para dejar el color sin nombre y omitirlo en la Lista de colores.

Cuando los objetos contienen un color base sin nombre y sus matices, el Xtra Nombrar todos los colores agrega cada matiz y su color base a la Lista de colores. Nombrar todos los colores agrega un color base para cada matiz. Si el color base tiene un nombre, Nombrar todos los colores sólo agrega los matices a la Lista de colores.

Para asignar nombres a colores, elija Xtras > Colores > Nombrar todos los colores a fin de incluir en la Lista de colores todos los utilizados en el documento. FreeHand les asigna un nombre en la Lista de colores utilizando sus valores de color correspondientes.

Haga clic en uno o varios colores y utilice Eliminar o Reemplazar para estandarizar los colores eliminando los que no necesite. Otra alternativa es elegir Xtras > Borrar > Nombres de colores sin usar para borrar todos los colores no utilizados si los menús desplegables de la Lista de colores se vuelven demasiado complejos.

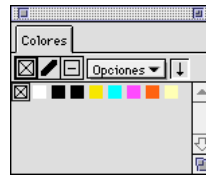
Procedimiento para ordenar los colores

Para ordenar por el nombre del color las entradas de la Lista de colores, elija Xtras > Colores > Ordenar lista de colores por el nombre. FreeHand ordena los colores primero numéricamente y luego alfabéticamente. Los colores predeterminados (Ninguno, Blanco, Negro y Registro) permanecen en la parte superior de la Lista de colores.

Procedimiento para ocultar los nombres de los colores

Al utilizar FreeHand para impresión de cuatricromía, de color por composición o salida en pantalla, como Internet o multimedia, la posibilidad de ocultar los nombres en la Lista de colores es muy útil, ya que no es necesario distinguir visualmente entre colores de tinta plana o de cuatricromía. Al trabajar con bibliotecas de colores personalizados, se puede visualizar un gran número de colores a la vez.

Elija Ocultar nombres en el menú desplegable Opciones para ocultar los nombres de los colores y los iconos RVA o Hexacromático. La opción economiza espacio en la Lista de colores organizando los recuadros de color en una cuadrícula de acuerdo con el ancho actual del panel. El cambio del ancho de la Lista de colores reorganiza las filas y columnas de recuadros de color. Un borde sólido alrededor de un recuadro indica que el color está activo.



Si se elige Ocultar nombres del menú desplegable Opciones de la Lista de colores, sólo se muestran recuadros de colores en la lista.

La Lista de colores no se puede reorganizar si la opción Ocultar nombres está activa. Si se mueve un color, se reemplazará uno existente o se agregará un color existente a la Lista de colores.

Duplicación de colores

Para duplicar un color, selecciónelo en la Lista de colores y elija Duplicar en el menú desplegable -Opciones. El color nuevo se llamará "[color original]".

Eliminación de colores

Para eliminar colores, haga clic en el nombre de un color en la Lista de colores y elija Eliminar en el menú desplegable Opciones. La eliminación de colores de la Lista de colores no los elimina de los objetos correspondientes de FreeHand. Estos colores permanecerán en los objetos como colores sin nombre. Al eliminar varios colores, un cuadro de diálogo le preguntará si desea eliminar todos los colores o sólo los no utilizados.

- ◆ **Colores de tinta plana:** convierte los colores de tinta plana eliminados en colores cuatricromáticos. Los objetos que contienen estos colores convertidos de tinta plana a cuatricromía puede que no impriman las separaciones correctamente.

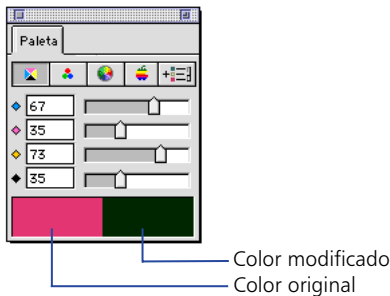
- ◆ **Colores hexacromáticos:** convierte los colores hexacromáticos eliminados en valores RVA. El icono Hexacromático aparecerá al lado del nombre en la Lista de colores.
- ◆ **Matices:** la eliminación del color base de un matiz también elimina de la Lista de colores todos los matices basados en el color.

Nota: No es posible eliminar ni reemplazar colores de tinta plana o de cuatricromía importados desde un archivo EPS bloqueado o no editable. Para saber si un archivo EPS importado está bloqueado, cambie al modo Esquema, Comando-K (Macintosh) o Control-K (Windows). Si el archivo EPS muestra un cuadro X, entonces el archivo EPS está bloqueado.

Modificación del color

Para alterar los valores de los componentes de un color existente:

- 1 Arrastre un recuadro de color de la Lista de colores hasta la muestra de la Paleta de colores.
- 2 Ajuste los valores del color en la Paleta de colores introduciendo valores nuevos en cualquiera de los campos de entrada o moviendo los deslizadores correspondientes.



- 3 Arrastre un recuadro de color de la muestra de la Paleta de colores y suéltelo en el recuadro original de la Lista de colores.

Para evitar que los nombres de colores cambien automáticamente al modificar los valores, desactive la preferencia Colores > “Cambiar el nombre de los colores automáticamente”. El nombre predeterminado de un color se conserva cuando se arrastra el recuadro del nuevo color al recuadro del color original.

Para reemplazar colores en la Lista de colores:

- 1 Seleccione un nombre de color y elija Reemplazar en el menú desplegable Opciones de la Lista de colores.

Un cuadro de diálogo le pedirá que seleccione otro color de la Lista de colores o de una biblioteca de colores. Con Blanco, Negro, Ninguno o Registro seleccionados, Reemplazar no estará disponible en el menú desplegable.



- 2 Elija un color en el menú desplegable Biblioteca de colores o en la Lista de colores y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).

Todos los objetos seleccionados con un color antiguo mostrarán el color nuevo.

La preferencia Colores > “Cambiar el nombre de los colores automáticamente”, ya esté activada o desactivada, no afecta a la opción Reemplazar del menú desplegable Opciones de la Lista de colores. Tampoco afecta a los colores con nombres personalizados.

Conversión de colores

Defina cómo se imprimirá un color en separaciones convirtiéndolo en un color de tinta plana o en uno de cuatricromía.

- ◆ **De cuatricromía a tinta plana:** elija el nombre de un color de la Lista de colores. Seleccione Tinta plana en el menú desplegable Opciones.
- ◆ **De tinta plana a cuatricromía** elija el nombre de un color de la Lista de colores. Seleccione Cuatricromía en el menú desplegable Opciones.

La conversión de colores de CMAN a RVA o viceversa conlleva la transferencia de colores desde un espacio a otro.

- ◆ **De CMAN a RVA:** elija el nombre de un color de la Lista de colores. Seleccione Componer RVA en el menú desplegable Opciones. Esto cambiará el color CMAN al valor RVA más próximo.
- ◆ **De RVA o Hexacromático a CMAN:** elija el nombre de un color de la Lista de colores. Seleccione Componer CMAN en el menú desplegable Opciones. Esto cambiará el color RVA o Hexacromático al valor CMAN más próximo.

Nota: Puede que los colores convertidos no tengan el mismo aspecto que antes de convertirlos, especialmente si está activa una preferencia de administrador de colores.

Conversión de colores al exportar

Para mantener la coherencia de colores al exportar un archivo en formatos PDF, EPS y Adobe Illustrator, o al arrastrarlo y soltarlo en otra aplicación, existen tres opciones de conversión disponibles en el menú desplegable Convertir colores: CMAN, RVA y CMAN y RVA.

Normalmente es más preciso utilizar las opciones de Convertir colores a de FreeHand antes de exportar que confiar en las funciones de conversión de importación de otras aplicaciones. Si desea obtener más información, consulte el Capítulo 10, “Operaciones con otras aplicaciones”

Bibliotecas de colores

Para agregar colores de una biblioteca de sistema de colores coincidentes:

- 1 Elija la biblioteca en el menú desplegable Opciones en la Lista de colores.
- 2 Seleccione colores en el cuadro de diálogo de la biblioteca y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows) para agregarlos a la Lista de colores.

Para importar colores desde una biblioteca de colores personalizados:

- 1 Elija una biblioteca de colores personalizados en el menú desplegable Opciones de la Lista de colores.
- 2 Seleccione los colores que desea agregar y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).
Si se almacena una biblioteca de colores personalizados fuera de la carpeta Color de la carpeta de la aplicación FreeHand, elija Importar en el menú desplegable Opciones de la Lista de colores para buscar y abrir la biblioteca.

Importe los colores desde una tabla de índice de color de Photoshop en FreeHand, de forma que los valores del color sean los mismos en cualquiera de las aplicaciones. Elija Xtras > Colores > Importar tabla de color RVA y seleccione el archivo ACT de Photoshop que contenga el índice que vaya a importar.

Para exportar colores con el fin de crear una biblioteca de colores personalizados:

- 1 Elija Exportar en el menú desplegable Opciones de la Lista de colores, seleccione los colores que desea exportar y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).
Como biblioteca de colores personalizados puede exportar los colores de la Lista de colores que no sean hexacromáticos y compartirlos entre varios documentos.
- 2 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 y cualquier nota.
- 3 Haga clic en Guardar como (Macintosh) o Examinar (Windows) y especifique como destino la carpeta FreeHand 9\Español\Color. Haga clic en Guardar.

Conversión de colores durante la importación y exportación

Exportación de documentos a versiones anteriores de FreeHand Al exportar al formato de FreeHand 5.x, todos los colores se convierten a los colores de cuatricromía CMAN o a tintas planas, ya que FreeHand 5.x guarda todos los colores como CMAN. Los nombres de los colores permanecen inalterados en el documento original después de la exportación. Los colores definidos originalmente como RVA o hexacromáticos se almacenan en formato CMAN cuando se abre el documento en FreeHand 9.

Importación de documentos a partir de versiones anteriores de FreeHand FreeHand 8 y 9 almacenan los colores internamente como CMAN, RVA o hexacromáticos (CMANNV). Dado que FreeHand 5.x almacena los colores como CMAN, los documentos convertidos de esta versión a FreeHand 9 contienen colores cuatricromáticos CMAN o de tintas planas, incluso si tienen nombres de colores RVA en la Lista de colores.

Nota: Si desea obtener más información sobre las bibliotecas de color de FreeHand, consulte la Ayuda de FreeHand.

Aplicación de efectos de trazo y relleno a objetos

Selección de tipo de trazo y relleno

Elija uno de los cinco tipos de trazo del Inspector de trazo: Ninguno, Básico, Personalizado, Motivo y PostScript.

Elija uno de los nueve tipos de relleno del Inspector de relleno: Ninguno, Básico, Personalizado, Gradiente, Lente, Motivo, PostScript, Texturas y Mosaico. Los trazados abiertos, cerrados y compuestos solamente pueden tener un relleno. Cada objeto dentro de un grupo puede tener su relleno propio.

Periféricos de impresión compatibles

Estos	Se imprimen en:
Trazos y rellenos básicos	PostScript y no PostScript.
Trazos y rellenos personalizados	PostScript.
Trazos y rellenos de motivo	PostScript nivel 2 o superior. Los trazos de motivo están diseñados para las impresoras de baja y media resolución, no para salida a grabadoras de película ni a componedoras de imágenes, porque los puntos de motivo aparecen mucho más pequeños en periféricos de impresión de alta resolución.
Trazos PostScript	PostScript.
Rellenos PostScript	PostScript. Los rellenos PostScript no se imprimen en impresoras no PostScript incluso después de exportar documentos de FreeHand que los contengan a formatos de archivo como TIFF o PICT.
Rellenos de gradiente	PostScript y no PostScript.
Rellenos de lente	PostScript y no PostScript.
Rellenos de textura	PostScript.
Rellenos de mosaico	PostScript y no PostScript.

Aspecto en pantalla y en impresión

Estos	Aparecen:
Trazos y rellenos básicos	Sólidos en pantalla y en impresión.
Trazos personalizados	Sólidos en pantalla, pero se imprimen correctamente. En impresión, el color aparece en las porciones sólidas del motivo y las áreas transparentes se imprimen correctamente, excepto para los motivos de trazo Flecha, Trenzado y Neón, que son opacos.
Rellenos personalizados	Con un motivo opaco de Ces en pantalla, pero se imprimen correctamente. En impresión, el color aparece sólo en las porciones sólidas de cinco de los rellenos personalizados. El fondo de cuatro de los rellenos personalizados es opaco, incluso si hay espacios entre los motivos repetidos.
Trazos y rellenos de motivo	A 72 ppp (puntos por pulgada) en pantalla y se imprimen con una resolución n fija.
Trazos PostScript	Sólidos en pantalla y se imprimen de acuerdo con el código PostScript. En impresión, el color aparece en las porciones sólidas del motivo y las áreas transparentes se imprimen correctamente.
Rellenos PostScript	Con un motivo opaco de PostScript en pantalla pero se imprimen de acuerdo con el código PostScript. En impresión, el color aparece en las porciones sólidas del motivo y las áreas transparentes se imprimen correctamente.
Rellenos de gradiente	Opacos en pantalla y en impresión.
Rellenos de lente	Como cualquiera de los diversos efectos personalizados creados por las lentes.
Rellenos de textura	Con un motivo opaco de Ces. En impresión, el color aparece sólo en las porciones sólidas del motivo, pero el fondo es opaco.
Rellenos de mosaico	Transparentes. Los objetos situados detrás de ellos aparecen a través de los espacios del motivo.

Sobreimpresión

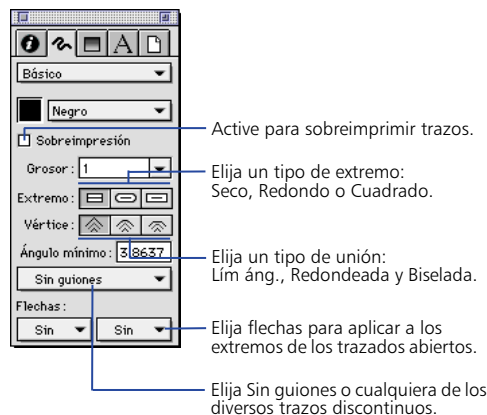
La sobreimpresión es una manera de evitar problemas con reventados cuando se imprimen separaciones. Active la opción Sobreimpresión del Inspector de trazo o de relleno para imprimir el

color de un trazo o relleno en la parte superior de los colores situados debajo de él.

Con la preferencia Visualización > “Mostrar objetos sobreimpresos” activada, la sobreimpresión de trazos o rellenos aparece como un motivo de Oes blancas en pantalla, pero se imprimen normalmente en una impresora PostScript o no PostScript. Active esta preferencia para visualizar trazos y rellenos en pantalla. La opción Sobreimpresión se encuentra disponible para trazos y rellenos básicos y rellenos de gradiente.

Si desea obtener más información sobre la sobreimpresión, supresión y reventado, consulte “Sobreimpresión” en la página 232 “Reventados” en la página 234.

Trazos básicos



Inspector de trazo: Básico

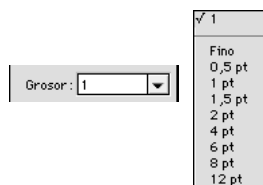


El objeto & tiene un trazo negro y un relleno Ninguno.

A continuación se ofrecen descripciones de las opciones de trazo básico que aparecen en el Inspector de trazo. El grosor aparece para todos los tipos de trazo.

Grosor

El grosor especifica el ancho de un trazo. FreeHand incluye grosores de línea predeterminados en el menú desplegable Grosor del Inspector de trazo y en toda la aplicación. Los grosores predefinidos varían desde Fina (0,25 puntos) hasta 12 puntos. El menú desplegable Grosor muestra las configuraciones de grosor en puntos, independientemente de la unidad de medida definida para el documento completo. Escriba grosores personalizados en el campo de entrada Grosor y presione la tecla Intro.



Puede agregar o editar los valores de grosor predefinidos en la preferencia Objeto > “Grosor de línea predeterminado”. Al igual que en el menú desplegable Grosor, la unidad de medida de estos valores es siempre el punto.

Para aplicar un grosor de trazo Personalizado en una unidad de medida diferente de la definida para el documento, introduzca un código de neutralización de unidades y un valor en el campo de entrada Grosor. Por ejemplo, con la unidad de medida definida en pulgadas, al escribir “p7” en el campo de entrada Grosor se convierten 7 puntos en 1,1667 pulgadas. El símbolo “#” del gráfico de neutralización de unidades hace referencia al valor numérico.

Neutralización de unidades

Use	Por ejemplo
#i para pulgadas o pulgadas decimales	7i = 7 pulgadas o 7 pulgadas decimales
p# para puntos	p7 = 7 puntos
#p para picas	7p = 7 picas
#m para milímetros	7m = 7 milímetros
#c para centímetros	7c = 7 centímetros
#x para píxeles	7x = 7 píxeles

Extremos



Extremo seco



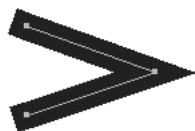
Extremo redondo



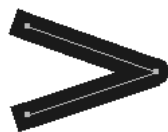
Extremo cuadrado

Un extremo seco termina al final del trazado. Los extremos redondo y cuadrado se extienden más allá del final una distancia igual a la mitad del ancho del trazado. Para cambiar los límites de un trazado abierto, selecciónelo y elija otra opción de extremo para cambiarlo.

Uniones



Lím áng.



Redondeada



Biselada

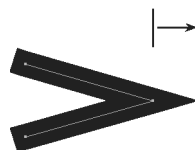
Las uniones definen la forma en que se fusionan dos segmentos de trazado: en ángulo, redondeada y biselada. Para cambiar los vértices de un trazado abierto o cerrado, elija un trazado y otra opción de unión para cambiar las curvas o vértices del trazado.

Ángulo mínimo

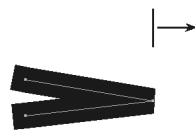
Una unión Límite ángulo se convierte automáticamente en Biselada cuando el ángulo mínimo de la unión excede del valor definido en el Inspector de trazo.

El ángulo mínimo es la relación entre la longitud de la unión Límite ángulo y el ancho de trazo. Esta medida define la longitud máxima de una unión Límite ángulo. Cualquier longitud superior a este límite convierte automáticamente este tipo de unión en Biselada. FreeHand acepta valores comprendidos entre 1 y 57.

Por ejemplo, si introduce 2 como ángulo mínimo para un ancho de trazo de 3 puntos, la unión Límite ángulo se convierte en Biselada cuando la longitud de la unión excede de 6.



Lím áng.



Biselada

Esta flecha indica la longitud de Lím áng.

Trazos discontinuos

Los trazos discontinuos son aquéllos que tienen intervalos transparentes.

Para editar un trazo discontinuo y crear uno nuevo:

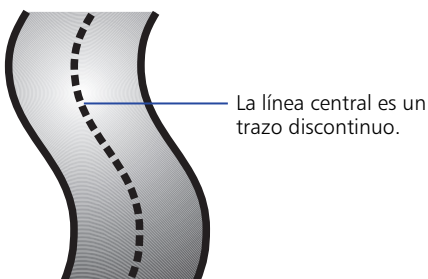
- 1 Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras elige un tipo de guión en el menú desplegable correspondiente del Inspector de trazo para mostrar el Editor de guión.
- 2 Para definir el tamaño de los guiones, introduzca valores en uno o varios de los campos de entrada Activado. Para definir los tamaños del espacio entre guiones, introduzca valores en uno o varios de los campos de entrada Desactivado.

Verifique la unidad de medida en el menú desplegable Unidades situado en la esquina inferior izquierda de la ventana del documento.

- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows) para agregar un guión nuevo al menú desplegable de guiones.

El trazo discontinuo nuevo aparecerá en la parte inferior del menú desplegable de guiones en lugar de reemplazar al guión original. FreeHand aplica este nuevo trazo a cualquier trazado seleccionado. Si no hay ningún trazado seleccionado, el trazo discontinuo se aplicará al siguiente que cree.

El menú desplegable de guiones muestra hasta 255 trazos discontinuos. Una vez agregados trazos discontinuos nuevos al menú desplegable de guiones, no se pueden eliminar del documento.



Editor de flechas

Las flechas se extienden más allá del extremo del trazado. Cree o edite trazados utilizando el Editor de flechas.



El menú desplegable de la izquierda aplica una flecha al primer punto (origen) del trazado seleccionado y el de la derecha aplica una al último. Las flechas son proporcionales al grosor de trazo y se extienden más allá del final del trazado. Las flechas indican la dirección del trazado.

Para crear una flecha a partir de otra ya existente:

- 1 Elija Básico en el menú desplegable de trazo del Inspector de trazo.

- 2 Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y elija una flecha para mostrar el Editor de flechas.

- 3 Cree o edite la flecha.

- 4 Haga clic en Nueva para agregar la nueva flecha al menú desplegable Flechas.

Los menús desplegable de la izquierda y de la derecha pueden mostrar hasta 255 flechas. Una vez agregadas flechas nuevas al menú desplegable, no se pueden eliminar del documento.

Para crear una flecha nueva:

- 1 Corte o copie un objeto del documento.
- 2 Elija Nueva en el menú desplegable Flechas para mostrar el Editor de flechas y haga clic en Pegar.

Trazos personalizados

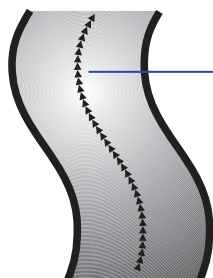
Un trazo personalizado aplica un motivo PostScript repetido y predefinido a un trazado. Puede modificar el ancho, la longitud de cada motivo, el espaciado entre motivos y el color de 22 de los 23 trazos personalizados. Neón es el único trazo personalizado no editable.

- ◆ **Longitud** Define la distancia horizontal de un motivo en una serie.
- ◆ **Espaciado** Define la distancia entre los motivos que se repiten.

Para editar un trazo personalizado, cambie el ancho o longitud de su motivo repetitivo o el espaciado entre motivos. Escriba valores en los campos de entrada Grosor, Longitud y Espaciado del Inspector de trazo. Presione la tecla Intro para aplicar los cambios.



Se ve una muestra del trazo personalizado actual, pero las modificaciones del grosor, longitud, espaciado o color del trazo no cambian la muestra.



La línea central es un trazo personalizado de flecha.

Nota: Al transformarse, un motivo de trazo personalizado mantiene su longitud y espaciado original. Sin embargo, la orientación del motivo sigue la del trazado.

Catálogo de trazos personalizados

Flecha



Balones



Trenzado



Cuadrados



Ajedrez



Onda



Diamantes



Topos



Corazones

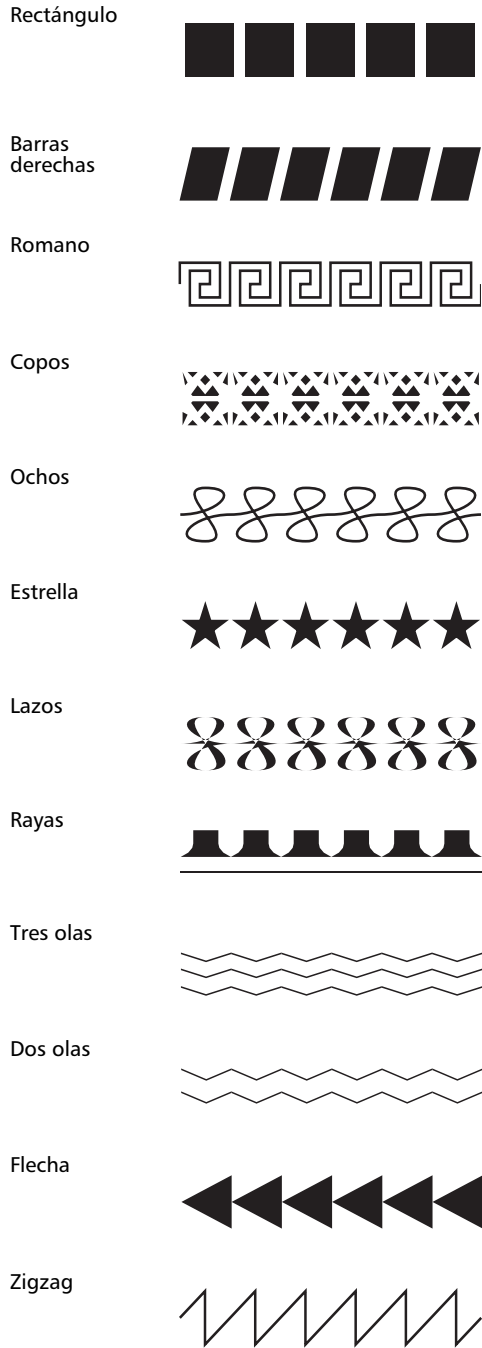


Barras

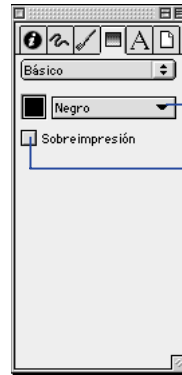


Neón





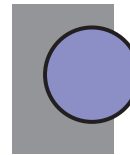
Rellenos básicos



Elija colores de relleno del menú desplegable Lista de colores.

Active para sobreimprimir rellenos.

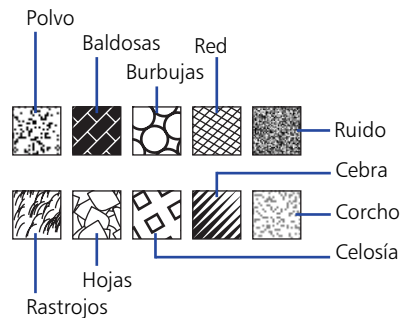
Inspector de relleno: Básico



El círculo tiene un relleno azul Básico y un trazo negro Básico.

Rellenos personalizados

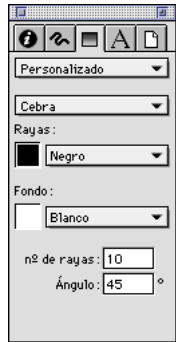
Un relleno personalizado aplica un motivo predefinido y repetitivo PostScript a un trazado. Excepto en el caso de "Polvo", todos los rellenos personalizados se pueden editar en el Inspector de relleno y poseen sus propias opciones.



Rellenos personalizados



Aplice uno de los diez rellenos personalizados a un objeto seleccionado.



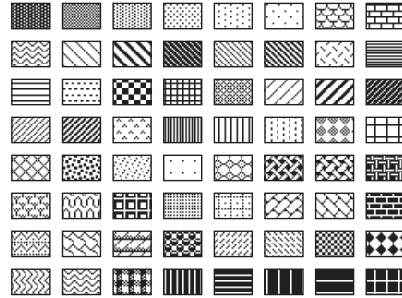
Cada menú desplegable aplica color a la porción designada del relleno Cebra.

Inspector de relleno: Personalizado: Cebra

Nota: Dado que un relleno personalizado se imprime con el mismo tamaño en todos los periféricos de impresión PostScript, no ajusta su tamaño al de su objeto respectivo; el relleno mantiene su tamaño original incluso aunque el propio trazado aumente o disminuya de tamaño.

Trazos y rellenos de motivo

FreeHand ofrece 64 motivos de mapas de bits editables para trazos y rellenos. El color aparece en las porciones sólidas de los motivos.



Trazos y rellenos de motivo

Utilice el Inspector de trazo para editar los trazos de motivo y el Inspector de relleno para editar los rellenos de motivo.



Edite los motivos píxel a píxel.

Utilice el deslizador para elegir entre 64 motivos predefinidos.

Inspector de trazo: Motivo

Importante: No utilice trazos y rellenos de motivos al imprimir en periféricos de impresión de alta resolución, incluidos las componedoras de imágenes.

Muestra y presentación preliminar del motivo

A la izquierda aparece una muestra editable del motivo y a la derecha, una presentación preliminar. Conforme edita el motivo de la izquierda, el efecto global se presenta a la derecha.

Borrar e Invertir

El botón Borrar elimina un motivo del campo de entrada y se muestra blanco hasta que elija otro o cree un motivo nuevo. El botón Invertir invierte el color de los píxeles (de blanco a negro o viceversa).

Tipo de motivo

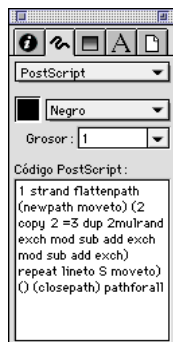
Puede desplazarse a través de los tipos de motivos predefinidos utilizando el deslizador situado en la parte inferior del Inspector de trazo. El motivo elegido aparecerá en la muestra y en la presentación preliminar.

Nota: Un trazo o relleno de motivo no se transforma con su objeto respectivo; mantiene su orientación y tamaño original incluso aunque se transforme el propio trazado.

Trazos y rellenos PostScript

PostScript aplica un trazo o relleno con un motivo y forma únicos creados en el campo de entrada de códigos PostScript. FreeHand envía el código introducido en el Inspector de trazo o de relleno al intérprete de PostScript del procesador Raster Image Processor (RIP) de la impresora. Si el código no es correcto, recibirá un mensaje de error de PostScript al imprimir.

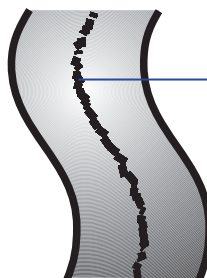
Puede introducir secuencias de códigos PostScript de hasta 255 caracteres. Utilice la barra espaciadora para separar los comandos de código, permitiendo así que el texto se ajuste por su cuenta. Una vez introducido o pegado el código, presione la tecla Intro para aplicarlo a un objeto seleccionado.



Inspector de trazo



Inspector de relleno



La línea central es un trazo PostScript, al que intencionadamente se ha hecho parecer aleatorio.

Trazo PostScript

Recursos PostScript

La programación de PostScript está fuera del alcance de este manual. Para aprenderla o encontrar más información sobre el lenguaje de descripción de PostScript, puede consultar los libros siguientes: *Learning PostScript: A Visual Approach*, de Ross Smith (Berkeley, California: Peachpit Press, 1990) y *PostScript Language Reference Manual*, 2ª edición, de Adobe Systems Incorporated (Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1990).

Rellenos de gradiente

Utilice la muestra de colores superior para aplicar color al comienzo de un relleno graduado o en el perímetro de un relleno radial. Utilice la muestra de color inferior para aplicar color al final de un relleno graduado o en el centro de un relleno radial.



Relleno graduado



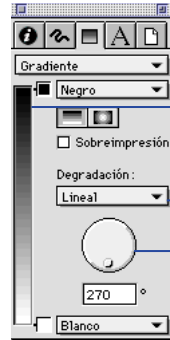
Relleno radial

La transición de color de los rellenos graduados es siempre recta. En los rellenos radiales es siempre circular, sin tener en cuenta la forma del relleno. Utilice fusiones a lo largo de un trazado para crear rellenos que sigan el contorno de un objeto. Consulte el Capítulo 5, “Dibujo,” para obtener más información sobre las fusiones.



Rellenos graduados

Los rellenos graduados son progresiones de color suavizadas que se extienden desde el extremo de un objeto hasta su extremo opuesto con el ángulo especificado.



Utilice la rampa de colores para crear rellenos graduados multicolores.

Defina la proporción de la transición de color.

Defina el ángulo de degradación.

Inspector de relleno: Gradiente > graduado

Degradación

Una degradación lineal progresa en incrementos del mismo grosor de un color a otro. Una degradación logarítmica progresa desde una banda estrecha de color con incrementos cada vez más amplios hasta otro color.



Degradación logarítmica



Degradación lineal

Ángulo

Defina el ángulo del relleno graduado utilizando el disco de ángulos del Inspector de relleno. El ángulo predeterminado de FreeHand es de 270°. Mantenga presionada la tecla Mayús para reducir el ángulo con incrementos de 45°. Al igual que con todos los discos de ángulo de FreeHand, 0° está en las 3 en punto y 90° en las 12 en punto.



Rellenos radiales

Un relleno radial está formado por una serie de progresiones de colores concéntricos que se extienden desde el margen más lejano hasta el centro del recuadro de delimitación de un objeto. El punto de centrado se define en relación con el recuadro de delimitación.



Utilice la rampa de colores para crear rellenos radiales multicolores.

Utilice la presentación preliminar de ubicación de centro para definir el de un relleno radial.

Inspector de relleno: Gradiente > radial

Presentación preliminar de ubicación de centro

Desplace el botón de la presentación preliminar de ubicación de centro para definir el centro de los rellenos radiales. La posición predeterminada del botón es el centro de la presentación preliminar. Mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en cualquier punto de la presentación preliminar para volver a definir el centro del relleno radial como el centro del recuadro de delimitación del objeto de relleno.

Nota: Para definir simultáneamente una posición y un color del centro del relleno radial, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras suelta el recuadro de color en el objeto.

Relleno multicolor

Para aplicar un relleno de varios colores, seleccione la opción Gradiente del Inspector de relleno. Haga clic en el botón de relleno graduado o en el de relleno radial. Suelte colores en la rampa de colores.

Rampa de colores

La rampa de colores muestra una presentación preliminar del relleno. Utilícela para especificar colores: un mínimo de 2 y un máximo de 32.

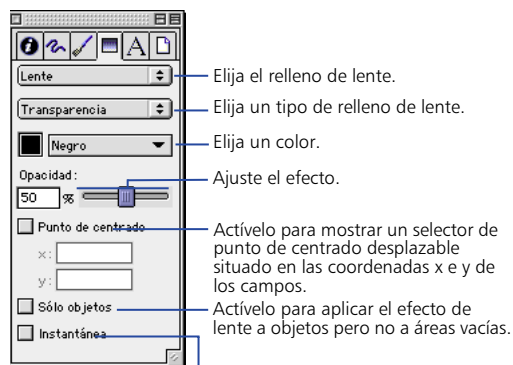
Para	Haga esto
Agregar un color a la rampa de colores	Arrastre un recuadro de color a la ubicación deseada de la rampa de colores. Aparecerá una muestra de color para este recuadro.
Volver a ubicar un color dentro del relleno	Arrastre un recuadro de color a lo largo de la rampa hasta la nueva posición.
Colocar un color en más de una ubicación de la rampa de colores	Mantenga presionada la tecla Control (Macintosh) o Alt (Windows) y arrastre un color existente a la rampa de colores para copiarlo en una ubicación nueva.
Eliminar un color de la rampa de colores	Elija un recuadro de color, arrástrelo fuera de la rampa hasta un área inactiva y suelte el botón del ratón.
Cambiar un color de la rampa de colores	Arrastre un color nuevo a un recuadro de color existente. Para cambiar los colores de las muestras de colores superior e inferior, elija un color nuevo del menú desplegable Lista de colores correspondiente.

Nota: Si cambia el relleno de multicolor a Básico, el objeto se rellenará con el color de la muestra superior.

Relenos de lente

Un relleno de lente transforma el objeto seleccionado en una de las seis lentes con efectos especiales: Transparencia, Aumentar y reducir, Invertir, Aclarar, Oscurecer y Monocromo. Estos efectos modifican el aspecto de las imágenes, los objetos y el texto sobre los que se sitúa la lente.

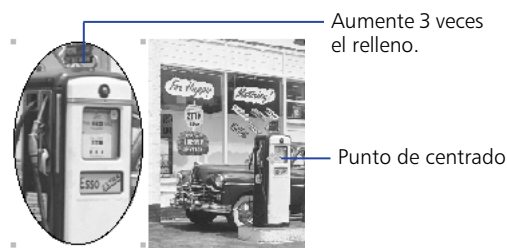
Las tintas planas se convierten bajo la lente en colores cuatricromáticos para la impresión. Utilice la herramienta Cuentagotas para capturar nuevos colores creados con un efecto de relleno de lente.



Inspector de relleno: Lente

Actívelo para capturar el contenido actual de una lente como dibujo desplazable.

Punto de centrado: actívelo para mostrar un selector de punto de centrado desplazable en el centro de una lente seleccionada. Arrastre el punto de centrado a cualquier lugar del documento utilizando la herramienta Puntero. Si presiona la tecla Mayús mientras hace clic en el punto de centrado, éste volverá al centro de la lente. Si desactiva Punto de centrado, éste desaparecerá. Al eliminar la selección de la lente desaparece el punto de centrado sin cambiar el efecto lente.



Sólo objetos: actívelo para aplicar el efecto de lente a objetos, no a áreas vacías, situados debajo de la lente.



Instantánea: actívelo para capturar el contenido actual de la lente, permitiendo que ésta se mueva a cualquier lugar del documento sin cambiar su contenido.



Con Instantánea activado, el relleno de aumentar y reducir conserva su contenido cuando se mueve.

La imagen permanece en la lente sin activar Punto de centrado.

Nota: Al elegir un nuevo tipo de lente, se desactivan automáticamente Punto de centrado, Sólo objetos e Instantánea.

Al cambiar de un relleno de lente a otro, diferirán las opciones situadas entre el menú desplegable de tipos de lentes y la casilla de verificación Punto de centrado en el Inspector de relleno.

Transparencia

Escriba un número entre 0 (completamente transparente) y 100 (completamente opaco) o utilice el deslizador para ajustar la opacidad del relleno de transparencia.



La aplicación de un relleno de transparencia a las alas y la capa del hada crea un efecto de transparencia.

Aumento y reducción

Escriba un número entre 1 y 100 o utilice el deslizador para ajustar el número de veces que el relleno Aumentar y reducir amplía o disminuye el objeto situado debajo de él.



Punto de centrado

La elipse tiene un relleno de aumentar y reducir establecido en 3x con un punto de centrado flotante.

Inversión

Los colores bajo el relleno Invertir aparecen como sus colores CMAN complementarios (sus opuestos en una rueda de colores).



Un relleno de invertir aplicado a una imagen crea su negativo.

Aclarado

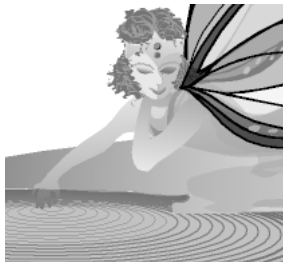
Escriba un número entre 0 (sin cambios) y 100 (completamente blanco) o utilice el deslizador para ajustar el porcentaje con el que este relleno aclara los colores situados debajo de él.



Un triángulo sin trazo tiene un relleno de aclarar para simular un rayo de luz.

Oscurecido

Introduzca un número entre 0 (sin cambios) y 100 (completamente negro) o utilice el deslizador para ajustar el porcentaje con el que este relleno oscurece los colores situados debajo de él.



Un objeto creado trazando el agua tiene un relleno de oscurecer para oscurecer el agua.

Monocromo

Elija un color en el Inspector de relleno monocromo. Los colores situados bajo este relleno aparecen como grados monocromáticos de dicho color. Cada color situado bajo el relleno aparece como un matiz del color elegido. La claridad del color original determina el valor del matiz.



Un relleno monocromo crea un efecto monocromático.

Uso de rellenos de lente

Una lente no cambia realmente las propiedades del objeto situado debajo de ella; crea objetos duplicados en la lente. Esto es evidente cuando el Punto de centrado está activado y la lente se aparta de él o viceversa.

Recuerde que el uso de rellenos de lente, especialmente si están unos sobre otros, puede agregar con rapidez cientos de objetos al documento, incrementando mucho el tamaño del archivo y el tiempo de impresión, lo que puede incluso hacer que el archivo no se pueda imprimir.

Para utilizar correctamente un relleno de lente, es clave recordar la ubicación de las capas, así como la disposición de los objetos en cada una de ellas.

Los archivos EPS no se ven afectados por objetos con relleno de lente. Los objetos con objetos pegados dentro no admiten este relleno; sin embargo, un objeto con relleno de lente sí se puede pegar dentro de otro objeto. El texto no admite un relleno de lente a no ser que se convierta en trazados.

Para eliminar un relleno de lente, seleccione el objeto con este relleno y elija Ninguno u otro tipo de relleno en el Inspector de relleno, o elimine el objeto con el relleno de lente.

Se pueden apilar hasta ocho lentes una sobre otra. Cuando se apila una novena lente, la inferior no se ve afectada por las situadas sobre ella.

Rellenos de mosaico

Los rellenos de mosaico son motivos basados en un objeto repetido, o mosaico, que haya creado. Puede crear un relleno de mosaico utilizando gráficos o texto pegados en el Inspector de relleno. FreeHand no permite archivos EPS, imágenes de mapas de bits ni otros rellenos de mosaico en un relleno de este tipo.



Haga clic para pegar del Portapapeles.

Haga clic para copiar el mosaico en el Portapapeles.

Introduzca un valor o utilice la rueda para establecer el ángulo de mosaico (orientación).

Introduzca valores x e y para reducir o aumentar el mosaico.

Introduzca valores x e y para definir la posición de comienzo del mosaico.

*Inspector de relleno:
Mosaico*

Espaciado

El recuadro de delimitación de cada objeto repetido de un relleno de mosaico termina en los de sus vecinos y determina el espacio entre cada objeto. Cuando el relleno de mosaico está formado por texto, el bloque de texto determina el tamaño del mosaico, a menos que el texto se convierta primero en trazados. Cuanto más complejo sea el relleno, con más lentitud se imprimirá y se visualizará en pantalla.

% de escala

Introduzca valores x e y para definir los porcentajes de la altura y ancho de los objetos originales. Introduzca valores iguales para definir un tamaño proporcional o valores distintos para crear distorsión.

Desplazamiento

Introduzca un valor positivo o uno negativo para volver a alinear el motivo, de acuerdo con la cantidad especificada, dentro del objeto que está relleno.

- ◆ Valores positivos de x desplazan el relleno a la derecha.
- ◆ Valores negativos de x desplazan el relleno a la izquierda.
- ◆ Valores positivos de y desplazan el relleno hacia arriba.
- ◆ Valores negativos de y desplazan el relleno hacia abajo.

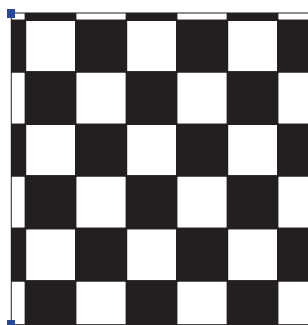
Para crear y aplicar un relleno de mosaico:

- 1 Cree un objeto para utilizarlo como mosaico y elija Edición > Cortar o Copiar. Si elige Copiar, recuerde que debe eliminar la selección del objeto original antes de continuar.
- 2 Seleccione un objeto. Elija Mosaico en el Inspector de relleno y haga clic en Pegar.

Nota: Para crear un relleno de mosaico con espacio entre los mosaicos repetidos, dibuje un rectángulo con un trazo y relleno Ninguno alrededor del mosaico y péguelos juntos.

Para volver a alinear un relleno de mosaico dentro de un objeto:

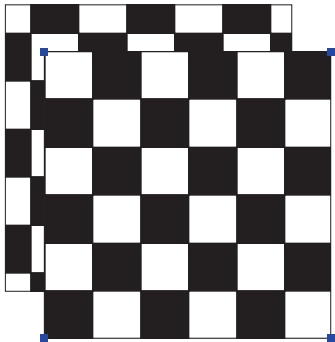
- 1 Seleccione el objeto con un relleno de mosaico.



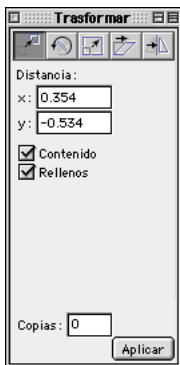
- Muestre el panel Transformar y deje sin activar la casilla de verificación Rellenos.



- Arrastre el objeto sobre su relleno de mosaico con la herramienta Puntero, volviendo así a alinearlos.



- Active Rellenos en el panel Transformar y vuelva a ubicar el objeto donde lo necesite.

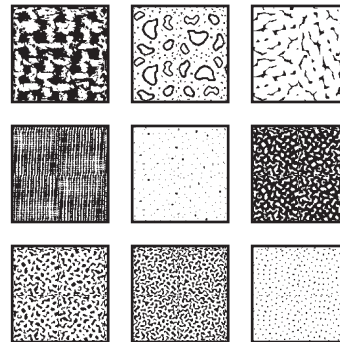


Rellenos de textura

Los rellenos de texturas son motivos de lenguaje PostScript no editables. Como estos rellenos se imprimen con un único tamaño, no se puede cambiar su tamaño con el de un objeto. Elija un relleno de textura del Inspector de relleno. La muestra indica el relleno de textura elegido actualmente. Observe que la muestra no cambia mientras se modifica el color del relleno.



Inspector de relleno: Texturas



Rellenos de textura

CAPÍTULO 7

Texto

Conceptos básicos de texto de FreeHand

Las únicas herramientas necesarias para trabajar con texto son las herramientas Texto y Puntero, que figuran en la Paleta de herramientas.



Uso de la herramienta Texto

Para	Haga esto
Crear un bloque de texto nuevo	Haga clic o haga clic y arrastre al documento.
Escribir el texto	Haga clic en el documento y comience a escribir, o haga clic en el bloque de texto existente para situar un punto de inserción y comience a escribir.
Resaltar el texto	Haga clic para situar un punto de inserción y arrastre para incluir los caracteres, palabras o párrafos deseados.
Seleccionar una palabra	Haga doble clic en cualquier punto de la palabra.
Seleccionar un párrafo	Haga triple clic en cualquier punto del párrafo.
Seleccionar todo el texto del bloque	Elija Edición > Seleccionar > Todo después de situar un punto de inserción para seleccionar todo el texto de un bloque de texto o de bloques de texto vinculados. Al seleccionar todo el texto y presionar Eliminar no se elimina el bloque de texto, sólo los caracteres.
Cambiar momentáneamente a la herramienta Puntero	Mantenga presionada la tecla Comando (Macintosh) o Control (Windows). Suelte Comando o Control para volver a la herramienta Texto.
Cambiar a la herramienta Puntero	Presione 0 (cero) cuando no haya ningún bloque de texto seleccionado.

Nota: De forma predeterminada, la herramienta Texto vuelve a la herramienta Puntero después de que haya creado un bloque de texto y movido el cursor fuera del bloque de texto. Para cambiar el valor predeterminado, deje sin activar la preferencia Texto > "La herramienta Texto se convierte en puntero".

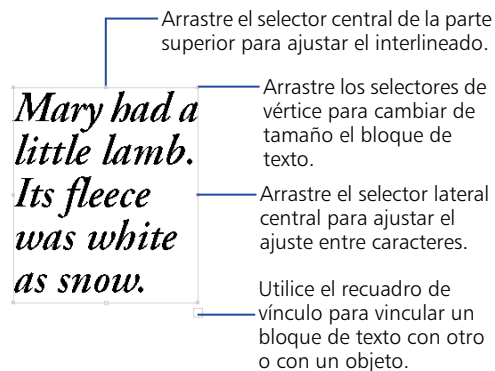


Uso del Puntero

Para	Haga esto
Seleccionar un bloque de texto	Haga clic en un bloque de texto. Arrastre para desplazarlo o presione Eliminar para eliminarlo.
Manipular un selector de bloque de texto	Para activar o desactivar la ampliación automática, haga doble clic en un selector lateral central o lateral inferior. Para ajustar el espaciado entre caracteres, haga clic en un selector lateral y arrastre. Para ajustar el interlineado, haga clic en un selector inferior y arrastre. Para ajustar el tamaño de un bloque de texto, haga clic en un selector de vértice y arrastre.
Vincular un bloque de texto con otro	Haga clic y arrastre desde el cuadro de vinculación de un bloque de texto al cuerpo del otro bloque de texto.
Finalizar la escritura	Haga clic fuera del bloque de texto.
Cambiar a la herramienta Puntero	Presione "." (punto) y "A" o haga doble clic en un bloque de texto. En Macintosh, utilice las teclas Mayús-F9.

Anatomía de un bloque de texto

El texto de FreeHand se basa en recuadros. Hay dos tipos de recuadros o bloques de texto: estándar y de ajuste automático. Los bloques de texto seleccionados con la herramienta Puntero muestran ocho selectores y un cuadro de vinculación. Es fundamental saber cómo funcionan estos selectores para comprender el texto en FreeHand.



Los selectores centrales rellenos indican un bloque de texto estándar. Los selectores centrales vacíos indican un bloque de texto de ajuste automático. Haga doble clic en un selector para cambiar entre rellenos y vacíos.

Al cambiar entre estándar y de ajuste automático, haga clic directamente en el selector de bloque de texto apropiado y no en el borde. Al hacer doble clic en el borde de un bloque de texto se activan los selectores de transformación de bloques.

Un bloque de texto estándar conserva un tamaño fijo. Por el contrario, un bloque de texto de ajuste automático aumenta o reduce dinámicamente de tamaño para ajustarse al texto que contiene.

Utilice bloques de texto estándar para grandes cantidades de texto. En los bloques de texto estándar, el texto se ajusta automáticamente de una línea a la siguiente. Utilice los bloques de texto de ajuste automático para cantidades reducidas de texto, como etiquetas o títulos.

El color de resaltado de los bordes de los bloques de texto son visibles en pantalla en Visualización previa (Macintosh) o Presentación preliminar (Windows), al cancelar la selección sólo es visible el texto. En modo Esquema, son visibles el borde del bloque de texto y el texto. Si un bloque de texto seleccionado no muestra su color de resaltado en Visualización previa (Macintosh) o Presentación preliminar (Windows), active la preferencia General > “Edición suavizada” > “Resaltar trazados seleccionados”.

Consulte “Aplicación de color a bloques de texto” en la página 193 para asignar color a los bordes de bloques de texto.

Los bloques de texto seleccionados con la herramienta Texto muestran sólo las reglas de texto y el cursor de la herramienta Texto. Para mostrar u ocultar las reglas de texto, elija Ver > Reglas de texto o utilice las teclas Comando-/ (Macintosh) o Control-Mayús-Alt-T (Windows).



Creación de bloques de texto

Con la preferencia Texto > “Los recuadros se ajustan al texto automáticamente” activada, haga clic en la herramienta Texto para crear un bloque de texto que se ajuste horizontal y verticalmente al escribir.

Para crear un bloque de texto estándar con la preferencia Texto > “Los recuadros se ajustan al texto automáticamente” activada, arrastre la herramienta Texto hasta el tamaño del bloque de texto. Con esta preferencia sin activar, haga clic con la herramienta Texto para crear un bloque de texto estándar, en el que el texto se ajuste de forma automática.

En Macintosh, mantenga presionada la tecla Control y haga clic con la herramienta Texto para crear un bloque de texto de ajuste automático cuando esta preferencia no esté activada.

Elija una de las siguientes formas para activar el ajuste automático de bloques de texto existentes:

- ◆ Utilizando la herramienta Puntero, haga doble clic en los selectores laterales centrales para activar o desactivar el ajuste automático horizontal. Haga doble clic en el selector inferior central para activar o desactivar el ajuste automático vertical.
- ◆ Seleccione bloques de texto individuales o múltiples. Haga clic en los botones horizontal y vertical del Inspector de objeto para activar o desactivar el ajuste automático.



Para activar o desactivar el ajuste automático para todos los bloques de texto de una selección de varios objetos, en la página activa, o dentro de un documento, utilice el panel Buscar y reemplazar de gráficos. Elija Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos y haga clic en el panel Seleccionar. Elija Tipo de objeto del menú desplegable Atributo y Texto del menú desplegable Tipo de objeto. Especifique un criterio de búsqueda en el menú desplegable Buscar y haga clic en Buscar. Con esto se seleccionan todos los bloques de texto. Haga clic en los botones correspondientes del Inspector de objeto para activar o desactivar el ajuste automático.

Los bloques de texto de ajuste automático funcionan como los estándar, con las siguientes excepciones:

- ◆ Sólo pueden contener una columna.
- ◆ Los selectores de vértice de un bloque de texto de ajuste automático no modifican el tamaño del bloque de texto.
- ◆ Si se deja de seleccionar un bloque de texto de ajuste automático vacío, éste se borra.

Ajuste manual del espaciado e interlineado

Para	Haga esto
Aumentar o disminuir el espaciado entre letras (ajuste entre caracteres)	Arrastre un selector lateral central.
Aumentar o disminuir el espaciado entre palabras	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y arrastre un selector lateral central de un bloque de texto de una sola columna.
Aumentar o disminuir el interlineado	Arrastre un selector superior central o inferior central.

Para modificar el ajuste entre caracteres y el interlineado utilizando el Inspector de texto, el menú Texto o la barra de herramientas de texto, consulte “Para ajustar el espacio entre dos caracteres:” en la página 188. Si desea obtener más información sobre el espaciado entre palabras, consulte “Espaciado” en la página 203.

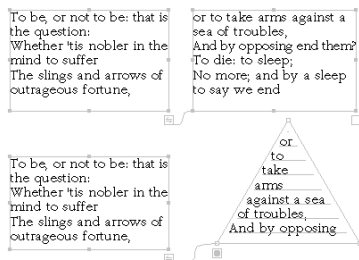
Cambio manual del tamaño en bloques de texto estándar

En un bloque de texto estándar, un punto en el cuadro de vinculación indica desbordamiento de texto. Cuando esto ocurra, cambie el tamaño del bloque de texto o vincule el bloque de texto desbordado a otro bloque o a un objeto. Un cuadro de vinculación vacío indica que todo el texto del recuadro está visible.

Para	Haga esto
Cambiar el tamaño a escala de un bloque de texto	Arrastre un selector de vértice con la herramienta Puntero. El texto situado dentro del recuadro se redistribuye para rellenar el tamaño nuevo.
Cambiar el tamaño a escala de un bloque de texto proporcionalmente	Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre un selector de vértice. El texto situado dentro del recuadro se redistribuye para rellenar el tamaño nuevo.
Cambiar el tamaño a escala de un bloque de texto y del texto (tamaño de fuente)	Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y arrastre un selector de vértice.
Cambiar el tamaño a escala de un bloque de texto y del texto (tamaño de fuente) proporcionalmente	Mantenga presionada las teclas Mayús-Opción (Macintosh) o Mayús-Alt (Windows) y arrastre un selector de vértice.
Reducir el tamaño de un bloque de texto para ajustar el texto	Haga doble clic en el cuadro de vinculación con la herramienta Puntero.

Solamente se puede cambiar el tamaño a escala a los bloques de texto estándar. Utilice los selectores de vértice al cambiar el tamaño. Los selectores superior, inferior o laterales centrales cambian atributos de texto en lugar de redistribuir el texto. Para cambiar el tamaño a escala de un bloque de texto asignando dimensiones exactas, seleccione un bloque de texto e introduzca los valores de anchura y altura en el Inspector de objeto.

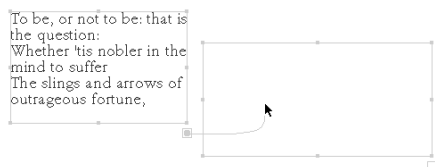
Vinculación de un bloque de texto con otro



Tres bloques de texto y un trazado

Vincule bloques de texto para fluir texto de un bloque de texto a otro o de un bloque de texto a un objeto, como un trazado. Un objeto vinculado adquiere los atributos del bloque de texto y los mantiene aunque elimine el texto del objeto. Utilice el Inspector de objeto y el de texto juntos para dar formato al texto vinculado a un trazado.

Para crear un vínculo, seleccione el cuadro de vinculación de un bloque de texto que tenga desbordamiento de texto y arrastre la línea de vínculos al interior del bloque de texto vacío o al objeto. Una vez que los objetos están vinculados, el texto se traslada al bloque de texto vacío o al objeto. Puede vincular los bloques de texto de una o de varias páginas.



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.

Ruptura de vínculos entre bloques de texto

Para romper un vínculo, haga clic en el cuadro de vinculación de un bloque de texto y arrastre la línea de vínculos a un área vacía del documento. El texto fluye hacia atrás hasta el último bloque de texto vinculado. Si rompe los vínculos del medio de una cadena de bloques de texto vinculados, se vacían los bloques de texto a partir del último bloque vinculado.

Para romper un vínculo y retener la posición de un texto:

- 1 Con la herramienta Texto, seleccione el texto del segundo bloque de texto y elija Edición > Cortar.
- 2 Arrastre una línea de vínculos desde el cuadro de vinculación del primer bloque de texto hasta un área vacía del documento.
- 3 Coloque un punto de inserción en el segundo bloque de texto con la herramienta Texto y elija Edición > Pegar.

El texto permanece intacto pero ya no está vinculado. El primer bloque de texto tiene un cuadro de vinculación vacío para indicar que no hay vínculo ni desbordamiento de texto.

Si se corta o borra un bloque de texto que no sea el primero de una serie vinculada, el texto no se borra. Al pegar el bloque de texto cortado, éste es una copia del texto original. Después de eliminar un bloque de texto, el bloque de texto vuelve a fluir por los bloques de texto restantes.

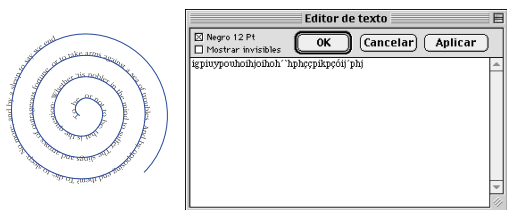
Eliminación de bloques de texto vacíos u objetos

Al romper vínculos se pueden dejar bloques vacíos. Con un bloque de texto vacío seleccionado, presione la tecla Supr o elija Edición > Borrar o haga doble clic en su cuadro de vinculación para borrarlo. Como los bloques de texto no seleccionados son invisibles en el modo Presentación preliminar, elija Ver > Visualización previa (Macintosh) o Presentación preliminar (Windows) para desactivar la Presentación preliminar o utilice las teclas Comando-K (Macintosh) o Control-K (Windows) para pasar a modo Esquema.

Para borrar todos los bloques de texto vacíos de un documento, elija Xtras > Borrar > Bloques vacíos de texto o utilice Buscar y reemplazar gráficos para eliminar todos los objetos invisibles. Elija Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos y haga clic en la ficha Buscar y reemplazar. Elija Eliminar en el menú desplegable Atributo, elija Objetos invisibles en el menú desplegable Eliminar y haga clic en Buscar.

Uso del Editor de texto

El Editor de texto proporciona otro entorno para revisar y editar el texto. Utilícelo cuando el texto sea difícil de editar en pantalla o cuando edite caracteres invisibles.



Para editar el texto existente en el Editor de texto:

- 1 Seleccione el bloque de texto y elija Texto > Editor o utilice las teclas Comando-Mayús-E (Macintosh) o Control-Mayús-E (Windows) para mostrar el Editor de texto.
- 2 Edite el texto en el Editor de texto.
Marque la casilla de verificación Negro 12 PT del Editor de texto para ignorar los atributos de formato y mostrar el texto con el tipo 12 puntos negro. Esta opción no afecta al texto actual de un documento.
- 3 Haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows), Cancelar o Aplicar.
 - ◆ Haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows) para aplicar los cambios al texto y cerrar el Editor de texto.
 - ◆ Haga clic en Cancelar para cerrar el Editor de texto sin aplicar los cambios.

- ◆ Haga clic en Aplicar para aplicar los cambios en el texto sin salir del Editor de texto.

Hay otras maneras de mostrar el Editor de texto.

- ◆ Para crear un bloque de texto nuevo y abrir simultáneamente el Editor de texto, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) al crear un bloque de texto.
- ◆ Para activar el texto y mostrar el Editor de texto al mismo tiempo, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga doble clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero.
- ◆ Para editar siempre el texto en el Editor de texto, active la preferencia Texto > “Usar siempre Editor de texto”.
- ◆ Para abrir el Editor de texto en Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en un bloque de texto y elija Editor en el Menú de métodos abreviados.

Nota: El texto de las envolturas se puede editar, aunque sólo en el Editor de texto. Para obtener información sobre las envolturas, consulte “Envoltura” en la página 138.

Visualización de símbolos de texto orientativos

Para mostrar los símbolos de texto orientativos en el Editor de texto, active Mostrar invisibles. Estos símbolos solamente son visibles y editables en el Editor de texto, excepto los guiones m y n, que son visibles en todo el texto.

Espacio ■	Representa un solo espacio.
Tabulador →	Representa un tabulador.
Fin de párrafo ¶	Representa un retorno al final de un párrafo.
Fin de columna ↵	Fuerza que el texto situado después del símbolo comience en la parte superior de la columna o del bloque de texto vinculado siguientes.

Fin de línea ←	Fuerza que el texto situado después del símbolo comience en la línea siguiente.
Espacio indivisible └	Inserta un espacio que evita que el texto situado a ambos lados de él se corte al final de una línea.
Espacio m □	Inserta un espacio igual al ancho de una letra.
Espacio n ▢	Inserta un espacio igual a medio espacio m.
Espacio fino 	Inserta un espacio igual a un quinto de un espacio n.
Guión m —	Visible en todo el texto. Inserta un guión que sea igual al ancho del espacio m.
Guión n -	Visible en todo el texto. Inserta un guión que sea igual al ancho del espacio n.
Guión de división —	Inserta una división invisible que indica dónde se debe cortar el texto al final de una línea.

Nota: Utilice un guión de división para separar las sílabas sin activar Insertar guiones en el Inspector de párrafo de texto.

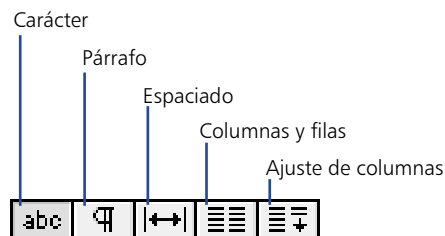
Para insertar en el texto un símbolo de texto, tanto en el Editor de texto como en un bloque de texto, sitúe el cursor en el lugar adecuado, elija Texto > Caracteres especiales y luego elija el símbolo adecuado. Los símbolos de espacio, tabulador y fin de párrafo se insertan utilizando la barra espaciadora, la tecla del Tabulador y la tecla Intro, respectivamente.

Herramientas para formatear texto

Utilice el Inspector de texto, el menú Texto o la barra de herramientas de texto para aplicar especificaciones exactas de tipo a caracteres, líneas de texto, párrafos y bloques de texto completo.

Inspector de texto

Elija Ventana > Inspectores > Texto para mostrar el Inspector de texto. Aplique las especificaciones de tipo y formato de texto más utilizadas de una ubicación.



- ◆ Elija el Inspector de caracteres de texto para definir la fuente, estilo, tamaño, alineación de texto, interlineado y acercamiento; para desplazar la línea de base; y para aplicar efectos de texto y estilos de párrafo.
- ◆ Elija el Inspector de párrafos de texto para definir el espaciado de párrafo, las sangrías y las divisiones silábicas; para aplicar signos de puntuación; y para aplicar reglas a párrafos.
- ◆ Elija el Inspector de espaciado de texto para ajustar los caracteres a escala horizontalmente; definir el espaciado entre letras y palabras; y mantener juntas las palabras y líneas del texto para evitar divisiones extrañas al final de líneas y columnas.
- ◆ Elija el Inspector de columnas y filas de texto para crear columnas y filas y para ajustar el flujo del texto.
- ◆ Elija el Inspector de columnas de ajuste al texto para realizar con precisión el cálculo de texto.

Menú Texto

Defina la fuente, tamaño, estilo, alineación de texto, interlineado y mayúsculas y minúsculas; aplique efectos de texto; y elija caracteres especiales.

Barra de herramientas de texto

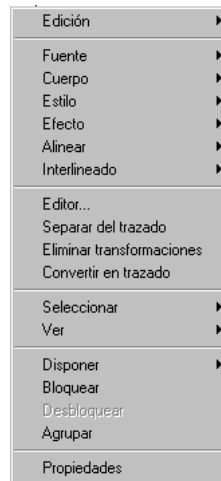
Utilice los botones y campos de entrada para definir la fuente, tamaño, estilo, interlineado y alineación de texto y para ejecutar funciones avanzadas. Utilice las teclas Comando-Opción-T (Macintosh) o Control-Alt-T (Windows) para mostrar u ocultar las barras de herramientas.

En Windows, la barra de herramientas Texto incluye botones para los estilos de caracteres Negrita y Cursiva. Haga clic en estos dos botones para aplicar un estilo de carácter Negrita y Cursiva, cuando esté disponible. Un icono situado junto al nombre de la fuente indica si ésta es TrueType o del periférico. La ausencia de iconos indica una fuente del sistema o no identificable. La barra de herramientas de texto contiene comandos de texto comunes.

Para obtener más información sobre la barra de herramientas Texto, consulte “Barra de herramientas Texto” en la página 29.

Selección de texto con el botón derecho del ratón (Windows)

Muchas de las opciones disponibles en el menú Texto, la barra de herramientas Texto y los Inspectores de texto también aparecen en el menú de métodos abreviados Texto. Para mostrar las opciones de texto, haga clic con el botón derecho del ratón en uno o más bloques de texto. Haga clic con el botón derecho del ratón para elegir Fluir dentro del trazado o Unir al trazado.



Menú de métodos abreviados Texto

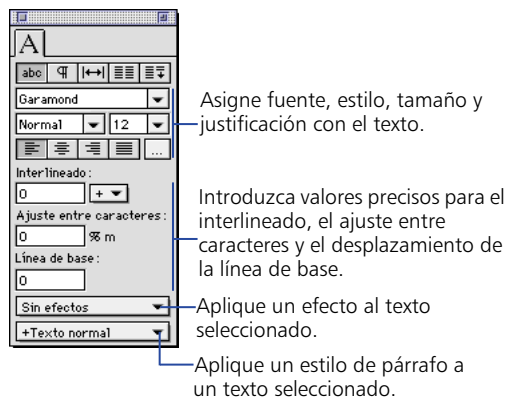
Selección de comandos de método abreviado para el texto

Elija	Para
Editar	Mostrar el menú Edición que muestra los comandos aplicables al bloque de texto.
Fuente, Tamaño, Estilo, Efecto, Alinear o Interlineado	Especificar una fuente, un tamaño de letra, un estilo, un efecto de texto, una alineación o un valor del interlineado.
Editor	Mostrar el Editor de texto.
Separar del trazado	Separar el texto de su trazado unido.

Elija	Para
Eliminar transformaciones	Devolver un bloque de texto al estado que tenía antes de hacer transformaciones.
Convertir en trazados	Convertir texto en trazados.
Seleccionar	Especificar un dominio de selección.
Ver	Elegir una visualización aumentada o reducida de la página activa.
Disposición	Mover el bloque de texto seleccionando: Al frente de la capa, Hacia delante, Hacia atrás o Al fondo de la capa.
Bloquear o Desbloquear	Bloquear o desbloquear la posición del bloque de texto. Los bloques bloqueados no se pueden transformar, cortar, copiar ni borrar.
Agrupar o Desagrupar	Agrupar o desagrupar objetos.
Propiedades	Mostrar el Inspector de caracteres de texto para ver opciones de texto.

Configuración de especificaciones exactas de tipo

Aplicación de atributos de carácter y de párrafo a un texto



Inspector de caracteres de texto

Utilice el Inspector de caracteres de texto para aplicar atributos a caracteres seleccionados, a un campo de texto o a un bloque de texto completo. Para aplicar formato de texto a todo el texto de una serie de bloques de texto vinculados, coloque un punto de inserción y elija Edición > Seleccionar > Todo. Luego asigne atributos.

Elija un estilo de párrafo del menú desplegable en el Inspector de caracteres de texto. Guarde los atributos utilizados con mayor frecuencia en los estilos de párrafo y arrastre y suelte rápidamente el formato desde el panel Estilos a los párrafos. Si desea obtener más información sobre la creación y el trabajo con estilos de párrafo, consulte el “Administración de estilos” en la página 90.

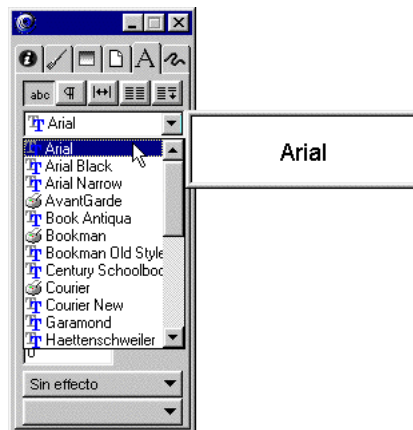
Uso de la asignación de fuentes

Cuando un documento de FreeHand contiene fuentes que no están instaladas en el sistema, el cuadro de diálogo Tipos que faltan (Macintosh) o Fuentes que faltan (Windows) le pedirá que elija una fuente con la que reemplazar a la fuente que falta.

Atributos de texto comunes

Para especificar	Haga esto
Fuente	Elija una fuente del menú Texto > Fuente, del desplegable del Inspector de caracteres de texto o de la barra de herramientas Texto.
Estilo	Elija un estilo del menú Texto > Estilo, en el menú desplegable del Inspector de caracteres de texto o en la barra de herramientas Texto.
Tamaño de punto	Elija un tamaño de punto del menú Texto > Tamaño del desplegable del Inspector de caracteres de texto o de la barra de herramientas Texto. Para especificar un tamaño de punto que no se encuentre en la lista, elija Texto > Cuerpo > Otro, introduzca un valor en el campo Cuerpo y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows); o escriba un valor en el campo de entrada de tamaño de punto del Inspector de caracteres de texto o en la barra de herramientas Texto y presione la tecla Intro.
Alineación de párrafo	Elija del menú Texto>Alinear, haga clic en uno de los botones de alineación del Inspector de caracteres de texto o de la barra de herramientas Texto.
Mayúsculas y minúsculas	Elija una opción del menú Texto > Mayúsculas y minúsculas.

Al hacer clic en un nombre de fuente en el desplegable de fuentes del Inspector de caracteres de texto se obtiene una presentación preliminar del texto seleccionado en la fuente elegida. Si no hay texto seleccionado, aparecerá “AaBbCcDd” (Macintosh) o el nombre de la fuente (Windows). En Windows, un icono junto al nombre de la fuente indica si es TrueType o del periférico. La ausencia de iconos indica una fuente del sistema o no identificable.



Métodos abreviados de teclado para el estilo de texto

Para aplicar	Utilice
Negrita	Comando-Opción-B (Macintosh) o Control-Alt-B (Windows)
Cursiva	Comando-Opción-I (Macintosh) o Control-Alt-I (Windows)
Negrita cursiva	Comando-Mayús-Opción-O (Macintosh) o Control-Mayús-Alt-O (Windows)
Normal	Comando-Mayús-Opción-P (Macintosh) o Control-Mayús-Alt-P (Windows)

Nota: Los métodos abreviados de teclado para el estilo de texto solamente funcionan cuando la correspondiente variación de fuente está disponible.

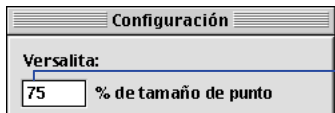
Métodos abreviados de teclado para la alineación de texto

Para alinear	Utilice
Centro	Comando-Mayús-Opción-M (Macintosh) o Control-Mayús-Alt-M (Windows)
Izquierdo	Comando-Mayús-Opción-L (Macintosh) o Control-Mayús-Alt-L (Windows)
Derecho	Comando-Mayús-Opción-R (Macintosh) o Control-Mayús-Alt-R (Windows)
Justificación	Comando-Mayús-Opción-J (Macintosh) o Control-Mayús-Alt-J (Windows)

Mayúsculas y minúsculas

Las letras pueden ser mayúsculas o minúsculas). Puede elegir entre cinco opciones para aplicar al texto seleccionado un formato de letras mayúsculas y minúsculas en el menú Texto > Mayúsculas y minúsculas. Las letras introducidas después de aplicar uno de estos formatos no se ajustan al formato.

- ◆ **Mayúscula**: convierte a mayúsculas todas las letras de un bloque de texto seleccionado.
- ◆ **Minúsculas**: convierte a minúsculas todas las letras de un bloque de texto seleccionado.
- ◆ **Versalita**: convierte en letras mayúsculas todas las letras de un bloque de texto seleccionado, pero reduciendo el tamaño de punto al especificado en el cuadro de diálogo Texto > Mayúsculas y minúsculas > Configuración.

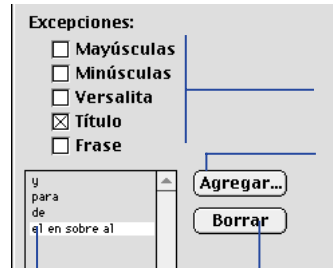


Define la reducción como un porcentaje de las letras mayúsculas.

- ◆ **Título**: convierte a mayúsculas la primera letra de cada palabra del bloque de texto seleccionado.
- ◆ **Frase**: convierte a mayúsculas la primera letra de cada frase de un bloque de texto seleccionado.

Designación de excepciones para las opciones de mayúsculas y minúsculas

Al activar una opción de Mayúsculas y minúsculas situada bajo Excepciones se protegen todas las palabras de la lista de excepciones cuando se aplica la opción



Active las opciones para ignorar todas las excepciones.

Muestre un campo de entrada para añadir una o varias excepciones.

Introduzca una o más excepciones en el campo de entrada. Si introduce varias, sepárelas con un espacio.

Elimine una excepción resaltada.

Nota: Para obtener información sobre la personalización de los métodos abreviados de texto, consulte la Ayuda de FreeHand.

Ajuste de interlineado

El interlineado se calcula en FreeHand desde la línea de base de una línea de texto a la siguiente. Al asignar interlineado en el menú Texto, elija Fijo para definir un interlineado igual al tamaño de tipo del texto y elija Automático para definir el interlineado a 120% del tamaño de tipo del texto. Elija Texto > Interlineado > Otro para mostrar el cuadro de diálogo Interlineado. Aparecen tres opciones en este cuadro de diálogo, en el desplegable Interlineado del Inspector de caracteres de texto y la barra de herramientas Texto:

- ◆ **Adicional**: esta opción aumenta el interlineado estándar, medido en puntos. El interlineado total equivale al tamaño de punto del tipo más el interlineado extra especificado. Elija + en el desplegable Interlineado del Inspector de caracteres de texto o la barra de herramientas Texto.

- ◆ **Fijo:** esta opción define el interlineado como el tamaño de punto especificado exacto. Elija = en el desplegable Interlineado del Inspector de caracteres de texto o la barra de herramientas Texto.
- ◆ **Porcentaje:** esta opción mide un porcentaje del tamaño de punto del tipo. El interlineado estándar es 120%. Por ejemplo, si introduce un tipo de punto 10 y 120 como porcentaje y se obtiene un interlineado de 12 puntos. Elija % en el desplegable Interlineado del Inspector de caracteres de texto o la barra de herramientas Texto.

Ajuste de acercamiento y ajuste entre caracteres

El acercamiento se refiere al espacio entre dos letras. El ajuste entre caracteres es el espaciado de letras en un intervalo de caracteres. Para realizar un ajuste de manera precisa, seleccione texto e introduzca valores en los campos de entrada del Inspector de caracteres de texto. Cada campo del valor de ajuste entre caracteres es un porcentaje de un espacio m, que es el espacio igual al ancho de un tamaño de punto de un tipo de letra. Los valores positivos aumentan el espaciado; los negativos, lo reducen.

Para ajustar el espacio entre dos caracteres:

- 1 Haga clic entre dos caracteres con la herramienta Texto.
- 2 Introduzca un porcentaje en el campo de entrada Ajuste entre caracteres del Inspector de caracteres de texto y presione la tecla Intro.

Free | Hand % m

Para ajustar el espacio entre un intervalo de caracteres (ajuste entre caracteres):

- 1 Seleccione un rango de caracteres con la herramienta Texto.
- 2 Lleve a cabo una de las acciones siguientes para el ajuste entre caracteres:
 - ◆ Introduzca un porcentaje en el campo de entrada Ajuste entre caracteres del Inspector de caracteres de texto y presione la tecla Intro.

- ◆ Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Control-Alt (Windows) y presione las teclas flecha derecha o izquierda para aumentar o disminuir el ajuste un uno por ciento de una m.

FreeHand % m

Free Hand % m

- ◆ Mantenga presionadas las teclas Opción-Mayús (Macintosh) o Control-Alt-Mayús (Windows) y presione la tecla flecha derecha o izquierda para aumentar o disminuir el ajuste un 10 por ciento de una m.

Nota: Para obtener información sobre la personalización de los métodos abreviados de texto, consulte la Ayuda de FreeHand.

Desplazamiento de la línea de base

Utilice el campo de entrada Línea de base del Inspector de caracteres de texto para desplazar texto hacia arriba (superíndices) o hacia abajo (subíndice) con respecto a la línea de base del texto. Los caracteres especiales como ® y © aparecen normalmente desplazados por encima del resto del texto.

Para desplazar la línea de base:

- 1 Seleccione texto con la herramienta Texto.
- 2 Introduzca un valor en el campo de entrada Línea de base del Inspector de caracteres de texto y presione la tecla Intro.

Introduzca un número positivo para desplazar la línea de base del texto hacia arriba o introduzca uno negativo para desplazarlo hacia abajo.

También puede utilizar la tecla Opción (Macintosh) o Control-Alt (Windows) y presionar las teclas flecha arriba o abajo para aplicar un desplazamiento de la línea de base.



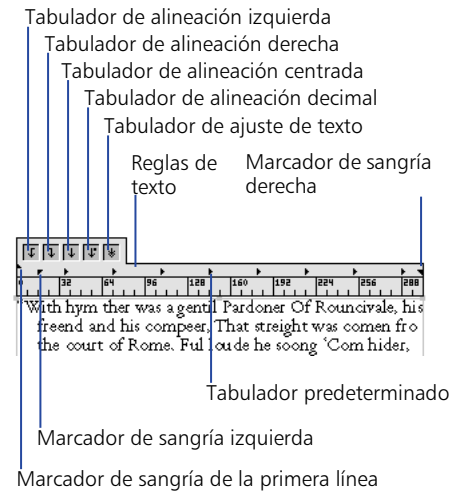
Nota: Para crear notas a pie de página y desplazar caracteres especiales hacia arriba como © y ™, seleccione el texto desplazado y reduzca el tamaño

Nota: Para obtener información sobre la personalización de los métodos abreviados de texto, consulte la Ayuda de FreeHand.

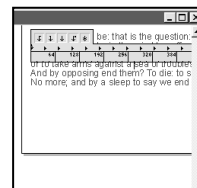
Uso de las reglas de texto para definir tabulaciones y sangrías

Un bloque de texto seleccionado con la herramienta Texto muestra la regla de texto en la parte superior. Estas reglas muestran marcadores de tabulaciones y de sangrías sobre el bloque de texto seleccionado. Para mostrar u ocultar reglas de texto, elija Ver > Reglas de texto o utilice las teclas Comando-/ (Macintosh) o Control-Mayús-Alt-T (Windows).

Los tabuladores predeterminados se alinean a la izquierda a intervalos de media pulgada, independientemente de la unidad de medida del documento. Para agregar tabuladores personalizados a un documento, elija entre los cinco tipos disponibles en la regla de texto: izquierda, derecha, centrada, decimal y ajuste de texto.









Cuando se desplaza una página de forma que la parte superior del bloque de texto está más arriba que la parte superior de la ventana del documento, la regla de texto aparece flotante (permanece visible) justo debajo de la barra de título. La regla también aparece flotante cuando el bloque de texto gira 90° y la página se desplaza a la izquierda o a la derecha de forma que la parte superior del bloque de texto esté fuera de la vista.

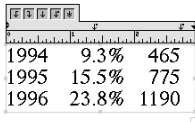


Reglas de texto flotando sobre el bloque de texto

Configuración de tabuladores

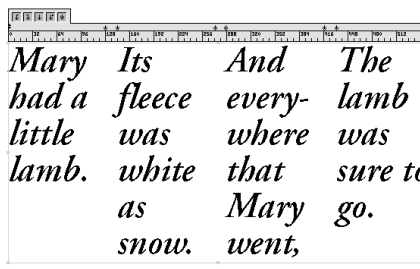
Defina un tabulador para un único párrafo o para un grupo. Con párrafos que contengan configuraciones de sangría y tabulación diferentes, sólo se mostrarán dichas configuraciones para el primer párrafo en la regla de texto y el área de tabuladores aparecerá atenuada. Los cambios realizados a estas configuraciones afectan a todos los párrafos seleccionados. Arrastre y suelte marcadores de tabulación para definir los tabuladores manualmente. Para mover un tabulador, arrástrelo y suéltelo a una nueva posición. Para eliminar un tabulador, arrástrelo fuera de la regla de texto. Haga doble clic en la regla de texto para mostrar el cuadro de diálogo Editar tabulador para configurar los tabuladores utilizando valores exactos.

Utilice	Para
	Tabuladores predeterminados. Alinear el borde izquierdo del texto a intervalos de media -pulgada .
	Tabulador de alineación izquierda. Alinear el borde izquierdo del texto al marcador de tabulación.
	Tabulador de alineación derecha. Alinear el borde derecho del texto al marcador de tabulación.
	Tabulador de alineación centrada. Alinear texto al centro del marcador de tabulación.
	Tabulador de alineación decimal. Alinear texto con la coma decimal. Si el texto no contiene coma decimal, el tabulador alinea el texto a la derecha.
	Tabulador de ajuste de texto. Sitúa varias líneas de texto entre dos marcadores de tabulación.



1994	9.3%	465
1995	15.5%	775
1996	23.8%	1190

Para definir 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.



Ajuste de tabuladores

Para definir tabuladores arrastrando y soltando marcadores:

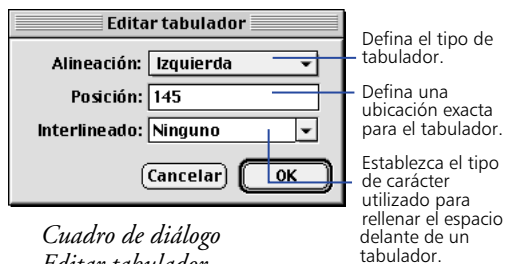
- 1 Coloque un punto de inserción o seleccione un intervalo de párrafos.
- 2 Arrastre y suelte un marcador de tabulación en la regla de texto para especificar la alineación del texto. Desaparecerán todos los tabuladores predeterminados situados a la izquierda del tabulador nuevo.
- 3 Coloque un punto de inserción y presione el Tabulador para alinear el texto según la nueva configuración del tabulador.

Para definir tabuladores utilizando valores exactos:

- 1 Coloque un punto de inserción o seleccione un intervalo de párrafos.
- 2 Haga doble clic en la regla de texto para mostrar el cuadro de diálogo Editar tabulador. Al hacer doble clic en un marcador de tabulación aparece el cuadro de diálogo Editar tabulador y su configuración de tabuladores específica.
- 3 Introduzca un valor en el campo de entrada Posición para definir la distancia entre el margen izquierdo de la columna o bloque de texto y el nuevo tabulador.
- 4 Elija de los menús desplegables Alineación e -Interlineado para definir el tabulador y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).

Desaparecerán todos los tabuladores predeterminados situados a la izquierda del tabulador nuevo.

- 5 Coloque un punto de inserción y presione el Tabulador para alinear el texto según la nueva configuración del tabulador.



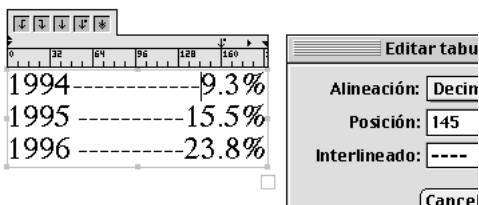
Cuadro de diálogo
Editar tabulador

Uso de interlineados de tabulador

Los interlineados de tabulador llenan con caracteres el espacio ocupado por un tabulador. Puede agregarlos a todos los tipos de tabulador excepto a los de ajuste de texto. Elija entre varios tipos en el cuadro de diálogo Editar tabulador o cree un interlineado personalizado.

Para agregar un interlineado de tabulador:


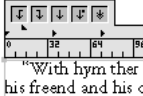

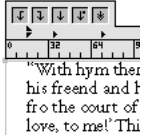


- 1 Haga doble clic en un marcador de tabulación existente o en la regla de texto para mostrar el cuadro de diálogo Editar tabulador.
- 2 Elija un interlineado de tabulador del menú desplegable Interlineado. Para introducir uno personalizado, resalte el campo de entrada, escriba un carácter y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).



Nota: No se pueden utilizar tabuladores ni interlineados de tabulador en el texto de un trazado.

Establecimiento de sangrías

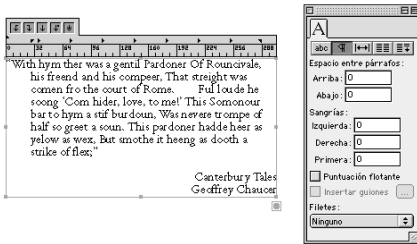
Para definir una sangría de párrafo, coloque un punto de inserción o seleccione un intervalo de párrafos. Arrastre un marcador de sangría para definir el margen o sangría deseados.

Utilice	Para
 <p>Marcador de sangría de la primera línea</p>	<p>Definir la sangría de la primera línea independientemente del resto del párrafo.</p> 
 <p>Marcador de sangría izquierda</p>	<p>Definir el margen izquierdo del párrafo.</p> 
 <p>Marcador de sangría derecha</p>	<p>Definir el margen derecho del párrafo.</p> 

Para definir una sangría flotante:

- 1 Coloque un punto de inserción o seleccione un intervalo de párrafos.
- 2 Arrastre a la derecha el marcador de sangría izquierda para definir la sangría de párrafo y arrastre la sangría de primera línea hacia la izquierda para definir una sangría de primera línea negativa.

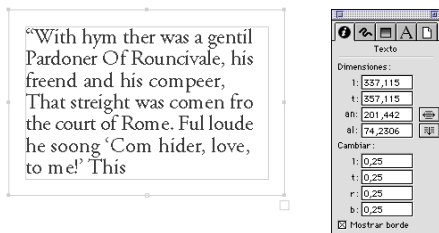
Utilizando los campos de entrada Sangrías del Inspector de párrafos de texto, introduzca un valor positivo en el campo de entrada Izquierda para definir la sangría de párrafo, introduzca un valor negativo en el campo de entrada Primero para introducir la sangría de primera línea y presione la tecla Intro. El texto se alinea hacia arriba hasta la sangría flotante.



Definición de márgenes con el Inspector de objeto

Para aplicar márgenes al texto situado dentro de un bloque de texto o al texto que fluye dentro de un trazado:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero.
- 2 Introduzca valores a la izquierda, derecha, arriba y abajo en los campos de entrada Recuadro del Inspector de objeto y presione la tecla Intro.



Si introduce un 0 (cero) como valor de Recuadro, el texto se sitúa contra 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.

Operaciones con texto considerándolo un objeto

Los bloques de texto se comportan como otros objetos de FreeHand: se pueden colocar en una posición exacta o cambiar de tamaño a escala introduciendo valores en el Inspector de objeto, duplicar, agrupar, enviar a capas diferentes y transformar. Para girarlos, cambiarles el tamaño a escala, distorsionarlos y reflejarlos, seleccione Texto > Eliminar transformaciones para eliminar todas las transformaciones aplicadas a un bloque de texto. La transformación de un bloque de texto agrupado transforma el texto y el bloque de texto.

Aplicación de color a texto y a bloques de texto

Aplice color a los bloques de texto como con otros objetos. Todos los bloques de texto tienen dos partes, el texto y el recuadro. Aplique trazos y rellenos a cada parte independientemente.

Aplicación de color a texto

Para	Haga esto
Aplicar un trazo a caracteres de texto	Seleccione texto con la herramienta Texto y suelte un recuadro de color en la muestra de colores del Inspector de trazo básico o en el selector Trazo de la Lista de colores.
Aplicar un relleno a caracteres de texto	Seleccione el texto con la herramienta Texto y suelte un recuadro de color en el texto seleccionado, en la muestra de color del Inspector de relleno, en el selector Relleno de la Lista de colores, o bien suéltelo en el texto para aplicar el color a todos los caracteres del bloque de texto.
Eliminar un trazado o relleno de color de los caracteres del texto	Seleccione el texto con la herramienta Texto y elija Ninguno en el Inspector de trazo o de relleno o suelte el recuadro de color Ninguno en el selector Trazo o Relleno de la Lista de colores.

FreeHand

Texto relleno y tachado

Aplicación de color a bloques de texto

Para	Haga esto
Aplicar un trazo a un bloque de texto	Seleccione un bloque de texto y suelte un recuadro de color en las muestras de colores del Inspector de trazo. Con texto seleccionado, active la opción Mostrar borde del Inspector de objeto para ver el contorno trazado.
Aplicar un relleno a un bloque de texto	Seleccione un bloque de texto y arrastre un recuadro de color a un área vacía del bloque de texto o a la muestra de colores del Inspector de relleno.
Eliminar color de un bloque de texto	Seleccione el bloque de texto y elija Ninguno en el Inspector de trazo o de relleno o suelte el recuadro de color Ninguno en el selector Trazo o Relleno de la Lista de colores.

La preferencia Colores > "La lista de colores muestra" determina cómo se comportan los selectores de lista de colores con los bloques de texto seleccionados. Cuando la configuración de preferencia es "Color del recuadro", los selectores muestran los atributos de trazo y de relleno de los bloques de texto seleccionados. Al arrastrar y soltar un recuadro de color en uno de los selectores se cambia el color del bloque de texto, pero no del texto. Cuando la configuración de la preferencia es "Color del texto", los selectores muestran los atributos de trazo y de relleno del texto seleccionado.

Nota: Con los bloques de texto seleccionados y el selector de ambos activo, la selección de colores de la Lista de colores sólo afecta al color de relleno del texto. El selector de ambos está en estado indeterminado. Para saber más sobre los selectores de la Lista de colores, consulte el "Uso de los selectores de la Lista de colores" en la página 155.



Convertir en trazados

Puede convertir el texto en trazado para cambiar la forma de caracteres individuales, utilizar texto como un trazado de recorte o aplicar trazos y rellenos complicados como en un grupo de caracteres. Aplique Texto > Convertir en trazados a textos con cualquier fuente PostScript Tipo 1 o Tipo 3 creada con Fontographer o cualquier fuente TrueType instalada en su computadora. El texto de bloques de texto vinculados no se puede convertir en trazados.

Para convertir texto en trazados:

- 1 Seleccione un bloque de texto con la herramienta Puntero.
- 2 Elija Texto > Convertir en trazados, utilice las teclas Comando-Mayús-P (Macintosh) o Control-Mayús-P (Windows) o haga clic en el botón Convertir en trazados de la barra de herramientas de texto.

Un bloque de texto se convierte en un grupo, que ya no es editable como texto. Elija Modificar > Desagrupar, utilice las teclas Comando-U (Macintosh) o Control-U (Windows) o haga clic en el botón Desagrupar de la barra de herramientas principal para desagrupar el texto convertido y así obtener los caracteres individuales. Cada letra del texto se convierte en un trazado editable.

- ◆ Las letras con más de un componente, como la letra i, se convierten en trazados compuestos.
- ◆ Las letras con áreas encerradas, como B u O, se convierten en trazados compuestos con agujeros transparentes.
- ◆ Las demás letras, como L y Z, se convierten en trazados simples.

Seleccione una palabra o frase y elija Modificar > Unir. Una vez unido, el texto seleccionado se comporta como un objeto simple. Si desea obtener más información sobre trazados compuestos, consulte el “Trazados compuestos” en la página 117.

FreeHand *Antes de unión*

FreeHand *Después de unión*

La conversión de texto en trazados puede degradar la apariencia de los caracteres en pantalla, porque la utilidad de manejo de la escritura del sistema, como Adobe Type Manager (ATM), no puede mantener las imágenes de los contornos de texto. También puede reducir la calidad de impresión del texto, especialmente en los tamaños de 12 puntos e inferiores.

Formateado básico de texto y trazado



Unir al trazado

Para insertar texto en un trazado:

- 1 Seleccione un bloque de texto y un trazado.
- 2 Elija Texto > Unir al trazado, utilice las teclas Comando-Mayús-Y (Macintosh) o Control-Mayús-Y (Windows) o haga clic en el botón Unir al trazado de la barra de herramientas de texto.

También puede dibujar un trazado, elegir Texto > Unir al trazado y escribir directamente en el trazado.

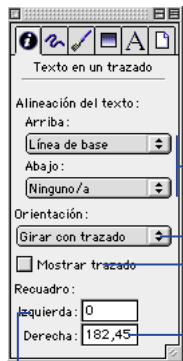
Para un trazado cerrado, el texto se sitúa en la parte superior del trazado y se alinea en el centro de forma predeterminada. Para un trazado abierto, sólo se muestran los caracteres hasta el primer retorno de carro o tabulador. Puede aparecer un punto en el cuadro de vinculación para indicar desbordamiento si el trazado es más pequeño que el texto.

“With hym ther was a gentil Pardoner”

Las especificaciones de tipo del texto unido a un trazado permanecen intactas. Puede editar el texto directamente en el trazado o utilizar el Editor de texto. Para escribir texto directamente en un trazado, seleccione el trazado, elija Texto > Unir al trazado o haga clic en el botón Unir al trazado de la barra de herramientas de texto y comience a escribir.

Para eliminar texto de un trazado, seleccione éste con la herramienta Puntero y elija Texto > Separar del trazado o haga clic en el botón Separar del trazado de la barra de herramientas de texto.

FreeHand ajusta automáticamente el espacio del texto alineado a la izquierda en un trazado para evitar la superposición de las letras debido a una curvatura del trazado. FreeHand no ajusta el texto en un trazado en archivos creados con versiones anteriores a FreeHand 8, a menos que las separe y las vuelva a unir al trazado. A la inversa, el texto alineado a la izquierda unido a trazados en FreeHand 8 o 9 mantiene la alineación cuando se abre en versiones anteriores de FreeHand.



Especifique qué parte del texto se alinea con la parte superior e inferior de un trazado cerrado. Elija entre Ninguno/a, Línea de base, Ascendente y Descendente.

Especifique la orientación del texto respecto al trazado.

Active para que se vea el trazado.

Introduzca la distancia desde el borde derecho del trazado hasta el borde derecho del texto alineado a la derecha.

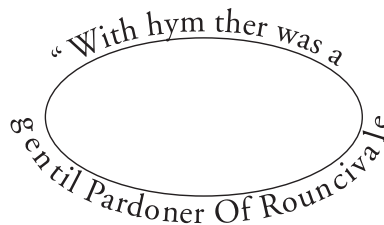
Introduzca la distancia desde el principio del trazado hasta el borde izquierdo del texto alineado y justificado a la izquierda.

Inspector de objeto: Texto en trazados

Para insertar texto en la parte superior e inferior de una elipse:

- 1 Inserte un retorno de carro en el punto en el que desee que se divida el texto.
- 2 Seleccione el bloque de texto y una elipse.
- 3 Elija Texto > Unir al trazado.

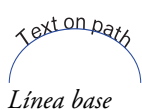
Si desaparece el texto después de elegir Unir al trazado, revise los menús desplegables de alineación de texto del Inspector de objeto. El texto no aparece en un trazado si está elegido Ninguna para las alineaciones superior e inferior.



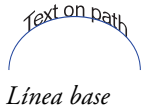
Aplicación de alineación y orientación al texto de un trazado

Utilice esta orientación Para obtener

Girar con trazado

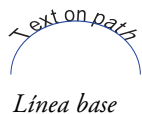


Vertical



Utilice esta orientación Para obtener

Distorsión horizontal



Línea base



Ascendente



Descenso

Distorsión vertical



Línea base



Ascendente



Descenso

El texto se dispone en la dirección del trazado. Ésta puede ser de izquierda a derecha (en el sentido de las agujas del reloj) o de derecha a izquierda (en sentido contrario a las agujas del reloj). Para invertir la dirección del texto, invierta la del trazado.

Para invertir la dirección del texto de un trazado:

- 1 Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y subseleccione el trazado.

Cuando el trazado no esté visible en pantalla, active **Mostrar trazado** en el Inspector de objeto o visualice el trazado en modo **Esquema**.

- 2 Elija **Modificar > Alterar trazado > Invertir dirección**.

Se invierten la dirección del trazado y la del flujo del



Para mover texto a un trazado manualmente:

- 1 Coloque un punto de inserción en el texto o subseleccione 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 Opción (Macintosh) o Alt (Windows) 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 de los campos de entrada de los recuadros **Izquierda** o **Derecha** del Inspector de objeto.



Para mover texto a un trazado a una distancia exacta:

- 1 Coloque un punto de inserción en el texto o subseleccione el trazado con la herramienta **Puntero**.

- 2 Introduzca un valor en el campo de entrada de los recuadros Izquierda o Derecha del Inspector de objeto y presione la tecla Intro.



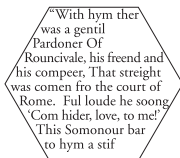
Fluir dentro del trazado

El texto de FreeHand puede fluir dentro de cualquier trazado, tanto abierto como cerrado. Para escribir texto directamente dentro de un trazado, seleccione uno, elija Texto > Fluir dentro del trazado y comience a escribir.

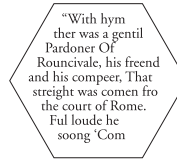
Para fluir texto ya existente dentro de un trazado y aplicar un recuadro:

- 1 Seleccione un bloque de texto y un trazado cerrado con la herramienta Puntero.
- 2 Elija Texto > Fluir dentro del trazado, utilice las teclas Comando-Mayús-U (Macintosh) o Control-Mayús-U (Windows) o haga clic en el botón de la barra de herramientas de texto.

Ahora el trazado funciona como un bloque de texto. Edite el texto haciendo doble clic en el trazado con la herramienta Puntero o colocando un punto de inserción con la herramienta Texto.



- 3 Para aplicar un recuadro, muestre el Inspector de objeto. Introduzca valores en los campos de entrada del recuadro.



Cambiar:

l: 10

t: 10

r: 10

b: 10

Mostrar borde

Introduzca valores para definir los márgenes entre el texto y el trazado.

Active para que se vea el trazado.

Inspector de objeto: Texto de un trazado

Nota: Para eliminar texto de un trazado, utilice Texto > Separar del trazado.

Disposición de texto alrededor de objetos

Haga clic para eliminar el ajuste de texto alrededor del objeto seleccionado.

Haga clic para ajustar el texto alrededor de un objeto.

Introduzca la distancia entre el objeto seleccionado y el texto.

Distancias en blanco

Izquierda: 0

Derecha: 0

Por arriba: 0

Por abajo: 0

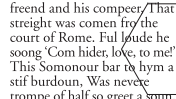
Cancelar OK

Utilice Rodear con texto para rodear con texto un objeto único, incluyendo gráficos importados y trazados compuestos. Aplique Rodear con texto a objetos y no a bloques de texto. Una vez asignado, todo el texto rodea automáticamente al objeto.

Para abrir el cuadro de diálogo Rodear con texto, elija Texto > Rodear con texto, utilice las teclas Comando-Opción-W (Macintosh) o Control-Alt-W (Windows) o haga clic en el botón de la barra de herramientas Texto. Introduzca valores para definir la distancia entre el objeto seleccionado y el texto. Los valores se expresan en la unidad de medida del documento. Los números positivos inician el flujo de texto fuera del objeto seleccionado. Los números negativos mantienen el texto dentro del objeto seleccionado.

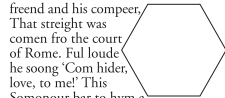
Antes de aplicar Rodear con texto, asegúrese de que el objeto está en la parte superior del texto. Seleccione el objeto. A continuación, para colocarlo delante del texto, elija Modificar > Disponer > Al frente de la capa, utilice las teclas Comando-F (Macintosh) o Control-F (Windows) o mueva una capa delante de otra. Si desea obtener más información sobre el uso del panel Capas, consulte el “Simplificación de una ilustración compleja usando capas” en la página 78.

“With hym ther was a gentil
Pardoner Of Rouncivale, his
freend and his compeer/That
streight was comen fro the
court of Rome. Ful loude he
soong ‘Com hider, love, to me!’
This Somonour bar to hym a
stif burdoun, Was nevere
trome of half so greet a soum.
This pardoner hadde heer as



Antes

“With hym ther was a gentil
Pardoner Of Rouncivale, his
freend and his compeer.
That streight was
comen fro the court
of Rome. Ful loude
he soong ‘Com hider,
love, to me!’ This
Somonour bar to hym a
stif burdoun, Was nevere



Después

Para rodear con texto un objeto:

- 1 Seleccione el objeto y elija Texto > Rodear con texto.

Asegúrese de que el objeto está delante del texto antes de aplicar Rodear con texto. Seleccione el objeto y elija Modificar > Disponer > Hacia adelante o Al frente de la capa.

- 2 Haga clic en el botón Rodear con texto, introduzca los valores de Distancias en blanco y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).

El texto rodea el recuadro de delimitación del gráfico.

Para rodear con texto un objeto complejo:

- 1 Dibuje un trazado cerrado alrededor del objeto y asígnele Ninguno como trazo y como relleno.

Rodee con texto el trazado cerrado recién creado.

- 2 Con el trazado seleccionado, elija Texto > Rodear con texto.

Asegúrese de que el objeto está delante del texto antes de aplicar Rodear con texto. Seleccione el objeto y elija Modificar > Disponer > Hacia adelante o Al frente de la capa.

- 3 Haga clic en el botón Rodear con texto, introduzca los valores de Distancias en blanco y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).

Utilice esta técnica para crear el texto de rútllos que utilizan las revistas. Cree un bloque de texto con un trazo de borde y un valor de recuadro. Con este bloque de texto en la parte superior del principal cuerpo del texto, seleccione el botón Rodear con texto del cuadro de diálogo Rodear con texto para insertar el bloque de texto dentro de una columna de texto o entre columnas.

Operaciones con gráficos perfilados

Un gráfico perfilado es cualquier objeto pegado a un bloque de texto. El gráfico perfilado se convierte en un carácter de texto que responde al flujo y modificación de texto de la misma forma que el texto estándar. Tiene un tamaño de punto igual a la altura original. FreeHand enmarca el gráfico perfilado dentro de un recuadro de delimitación, que actúa como borde entre el gráfico y el texto.

Para insertar un gráfico perfilado, en primer lugar corte o copie un objeto. Sitúe un punto de inserción en un bloque de texto existente y pegue el objeto. Para eliminar un gráfico perfilado, resáltelo con la herramienta Texto y córtelo o bórralo. Con un gráfico perfilado seleccionado, el elemento Gráfico aparece en el menú desplegable de efecto del Inspector de caracteres de texto.

Los gráficos perfilados mantienen sus atributos de gráfico originales al situarlos en un bloque de texto. Las operaciones que modifican trazos y rellenos no afectan a los gráficos perfilados. Por ejemplo, al aplicar un color al texto, éste muestra el nuevo color pero el gráfico perfilado permanece inalterable.

Para usar los bloques de texto o el texto unido a trazados como gráficos perfilados, agrúpelos antes de copiarlos y pegarlos en el bloque de texto de destino. De lo contrario, el texto aparece como caracteres individuales al pegarse.

“**W**ith hym ther was a
gentil Pardoner Of
Rouncivale, his freend and his
compeer, That streight was
comen fro the court of Rome.
Ful loude he soong ‘Com hider,
love, to me!’ This Somonour
bar to hym a stif burdoun, Was
nevere trompe of half so greet

Cree letras capitales utilizando gráficos perfilados.

Posición de los gráficos perfilados

Una vez seleccionado un gráfico perfilado y el texto que lo rodea, utilice el menú Texto, los Inspectores de texto o la barra de herramientas Texto para ajustar el interlineado, la escala horizontal, el ajuste entre caracteres y la línea de base.

Interlineado: de forma predeterminada, FreeHand dispone la parte inferior de un gráfico perfilado a la altura de la línea de base del texto y ajusta el interlineado en el punto de inserción para acomodarse a la altura del gráfico.

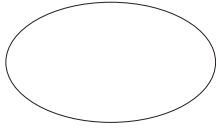
Ajuste entre caracteres: un gráfico perfilado se une al carácter de texto que esté inmediatamente posterior. Si se aplica un valor de ajuste entre caracteres negativo, el texto se acerca al gráfico. Si es positivo, se aleja.

Línea de base: si aplica una línea de base negativa; el gráfico perfilado se mueve por debajo de la línea de base del texto que lo rodea; si es positiva, por encima de ella.

Rodear con texto: el texto que rodea se nivela con el margen izquierdo del gráfico, dejando un pequeño espacio en el margen de recho con respecto al recuadro de delimitación del gráfico perfilado.

Para modificar el ajuste de texto, aplique valores de distancias en blanco al gráfico perfilado. Para aplicar los valores de las distancias en blanco con el gráfico en el bloque de texto, seleccione el gráfico perfilado y elija Editar del menú desplegable de efectos del Inspector de caracteres de texto para mostrar el cuadro de diálogo Rodear con texto. Introduzca los valores.

Gráfico a lo largo de un trazado: para disponer un gráfico a lo largo de un trazado, pegue un objeto en el punto de inserción de texto en un trazado.



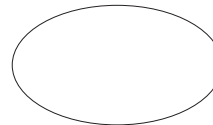
Estos gráficos fluyen a lo largo de trazado.

Transformación de gráficos perfilados

La aplicación de una función de transformación (Mover, Girar, Tamaño, Distorsionar o Reflejar) a un gráfico perfilado afecta al bloque de texto completo. Transforme el gráfico perfilado antes de pegarlo en un bloque de texto para que el gráfico mantenga sus atributos asignados. Un gráfico perfilado pegado en un bloque de texto transformado adquiere la transformación del texto.

Edición del texto y sus atributos

Los gráficos perfilados aparecen en el Editor de texto como un punto negro. Este punto actúa sólo como recipiente cuando se edita texto.



Un punto negro representa cada gráfico perfilado en el editor de texto.

Los siguientes son atributos editables de un gráfico perfilado: tamaño de punto, espaciado entre párrafos, espaciado entre palabras y letras, línea de base, alineación, interlineado y escala horizontal. Si se cambia la fuente o el estilo o se aplica un efecto de texto, no afecta al gráfico perfilado.

Si se agrega un gráfico perfilado a un párrafo, aparecerá un signo más (+) junto al nombre del estilo de párrafo asignado en el panel Estilos para indicar su presencia. Si se eliminan, se aumentan o reducen los gráficos perfilados proporcionalmente para coincidir con el tamaño de fuente especificado en el estilo. Después de aplicar el estilo, si se cambia el tamaño de fuente del gráfico sólo se puede aproximar el tamaño original del gráfico.

Para editar un estilo de párrafo sin alterar los gráficos perfilados:

- 1 Anule la selección de todos los objetos. Seleccione un nombre de estilo del panel Estilos.
- 2 Elija Editar en el menú desplegable Opciones del panel Estilos para mostrar el cuadro de diálogo Editar estilo, cambie las configuraciones y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).
Las nuevas configuraciones se aplican al texto del bloque de texto, pero no al gráfico perfilado.

Para conocer más sobre cómo crear y editar estilos de párrafo, consulte el “Administración de estilos” en la página 90.

Aplicación de efectos de texto

Para aplicar un efecto de texto, coloque un punto de inserción con la herramienta Texto o seleccione bloques de texto con la herramienta Puntero. Elija uno de los seis efectos disponibles de Texto > Efecto o del menú desplegable Efecto del Inspector de caracteres de texto.

Para aplicar un efecto utilizando la configuración predeterminada, elija uno del menú desplegable Efecto. Para editar la configuración, elija Editar del menú desplegable Efecto para mostrar el cuadro de diálogo Efecto. Para mostrar un cuadro de diálogo y editar la configuración antes de aplicar un efecto, elija un comando de menú Texto > Efecto. El efecto Sombreado no tiene configuraciones.

Efectos de texto

Efecto	Muestra
Resaltado	
Perfilado	
Sombreado	
Tachado	
Subrayado	
Zoom	 Para aumentar la velocidad de impresión, utilice el Zoom con moderación. su impresión consume mucho tiempo.

Nota: El efecto Elemento gráfico sólo se utiliza para gráficos perfilados. Para obtener una descripción completa de las opciones disponibles en cada cuadro de diálogo de efectos, consulte la Ayuda de FreeHand.

Si los efectos de texto no se muestran en pantalla, active la preferencia Visualización > "Mostrar efectos de texto". Para aumentar la velocidad del redibujado, asigne los efectos después de escribir el texto o trabaje en modo Esquema.

Para buscar y seleccionar texto con efectos:

- 1 Elija Editar > Buscar y reemplazar > Gráficos para mostrar el panel Buscar y reemplazar gráficos. Vaya al panel Seleccionar y elija Efecto de texto del menú desplegable Atributo.
- 2 Del menú desplegable Efecto, elija uno para buscar un efecto específico o elija Cualquier efecto para localizar todos.

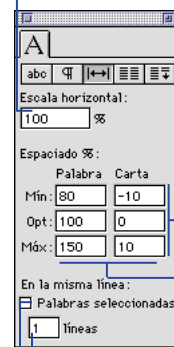
- 3 Elija Selección, Página o Documento en el menú desplegable Cambiar en para definir el alcance de la búsqueda.
- 4 Haga clic en Buscar para seleccionar el texto con el efecto especificado aplicado.

Esta función soporta la selección del efecto de texto, pero no la edición de la configuración del efecto aplicado o el reemplazamiento de un efecto con otro efecto.

Manejo de texto avanzado

Espaciado y alineación de palabras y caracteres

Introduzca valores para modificar el ancho de los caracteres en proporción a su tamaño.



Los valores Mín, Ópt y Máx representan la desviación permitida del espaciado de la fuente en uso, definida por el tamaño del carácter de espacio de la fuente.

Introduzca valores para definir el espaciado entre palabras y caracteres.

Introduzca valores para evitar las líneas viudas.

Actívelo para evitar que las palabras seleccionadas se partan al final de una línea.

Inspector de espaciado de texto

Nota: Una línea viuda es una palabra o una parte de una palabra que ocupa la última línea de un párrafo. Una línea huérfana es la última palabra o parte de una palabra de un párrafo que ocupa la primera línea de una columna.

Escala horizontal del texto

Ajuste la escala horizontal del texto seleccionado para hacer más ancho o más estrecho el texto sin cambiar su altura. La escala modifica la forma del carácter pero no su espaciado.

Para escalar horizontalmente los caracteres:

- 1 Seleccione texto o un bloque de texto.

- 2 Introduzca un porcentaje en el campo de entrada Escala horizontal del Inspector de espaciado de texto y presione la tecla Intro.

FreeHand
FreeHand

Escala horizontal:
100 %

Escala horizontal:
120 %

Espaciado

Espaciado % en el Inspector de espaciado de texto es el porcentaje de espaciado entre palabras y caracteres. Los valores introducidos en los campos de entrada Ópt especifican un porcentaje de los valores óptimos de espaciado para palabras y caracteres determinados por un diseño de fuente. Mientras el texto llega al final de una línea, los valores Mín y Máx definen el grado de desviación permitida del espaciado entre palabras o caracteres según se mide desde los valores Ópt introducidos. Para aplicar sólo los valores Ópt, introduzca el mismo valor en los campos de entrada Mín y Máx.

Para ajustar la cantidad de espacio entre palabras, introduzca valores positivos en los campos de entrada Palabra. Para ajustar la cantidad de espacio entre letras del texto, introduzca valores positivos o negativos en los campos de entrada Letra.

El ajuste del espaciado de palabras cambia la cantidad de espacio entre las palabras de un bloque de texto sin afectar el ajuste entre caracteres. Aplique atributos de espaciado a nivel de carácter mediante el ajuste entre caracteres.

Nota: Si se introducen valores de letra o palabra mínimos que sean menores que los valores óptimos, el espaciado para el texto justificado a la derecha se ajusta automáticamente hacia abajo hasta el mínimo. Como resultado, el texto justificado a la derecha podría tener un espaciado más reducido que el que se pretendía.

Espaciado %:	
Palabra	Letra
Mín: 50	-10
Opt: 50	0
Máx: 150	10

Espaciado %:	
Palabra	Letra
Mín: 50	-10
Opt: 100	0
Máx: 150	10

Espaciado %:	
Palabra	Letra
Mín: 50	-10
Opt: 150	0
Máx: 150	10

Ajuste del espaciado de palabras

Mantenimiento de las palabras juntas

Utilice las opciones En la misma línea del Inspector de espaciado de texto para evitar que el texto se divida de forma no deseada cuando llega al final de una línea, columna o bloque de texto.

Para mantener juntas las palabras seleccionadas, seleccione el texto y active la opción Palabras seleccionadas para evitar que el texto se divida al final de una línea y crear una línea viuda, una palabra que aparece sola en la última línea de un párrafo.

My hero is P.
T. Barnum
My hero is
P. T. Barnum

En la misma línea:
 Palabras seleccionadas

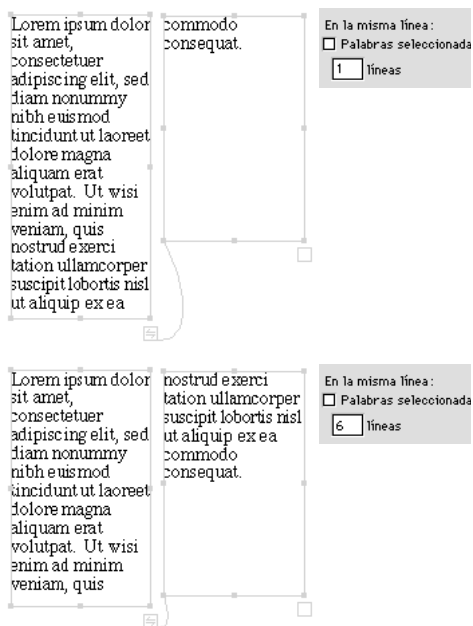
En la misma línea:
 Palabras seleccionadas

También se puede conseguir el mismo efecto si se elige Texto > Caracteres especiales > Espacio indivisible para insertar un carácter invisible que evite la división de las palabras al final de una línea.

Mantenimiento de las líneas juntas

Para mantener juntas un número especificado de líneas, coloque un punto de inserción, introduzca un número en el campo de entrada Líneas del Inspector de espaciado de texto y presione la tecla Intro, para evitar la división del texto al final de un párrafo o de un bloque de texto en un grupo de bloques de texto vinculados.

Introduzca un valor de al menos 2 para evitar que se divida la primera o última línea de un párrafo y deje una sola línea en la parte inferior o superior de una columna.



Espaciado y alineación de párrafos

Definición de espaciado de párrafo y agregación de filetes

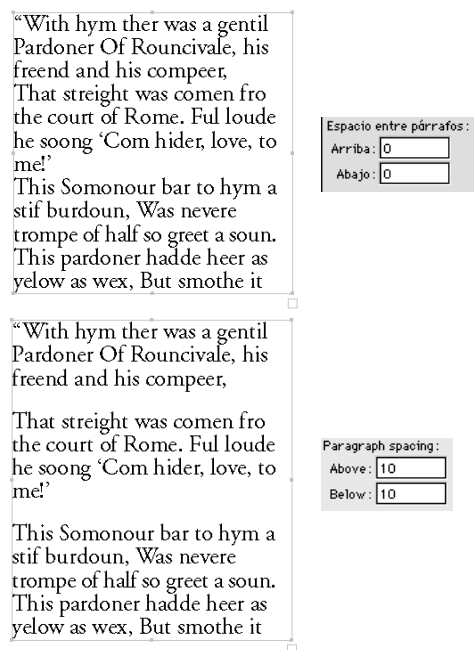
Para mejorar la composición de página, utilice espacios o adornos en la página para crear saltos visuales entre los párrafos.

- ◆ Inserte espaciados de párrafo para agregar espacio por encima o por debajo de los párrafos.
- ◆ Aplique sangrías para crear márgenes entre el texto y los márgenes derecho o izquierdo de una columna o bloque de texto.
- ◆ Aplique filetes de párrafo o líneas por debajo de los párrafos para obtener una separación visual más acusada.

Para agregar espaciados antes o después de un párrafo:

- 1 Sitúe un punto de inserción y muestre el Inspector de párrafos de texto.
- 2 Introduzca valores en los campos de entrada Arriba y Abajo.

Cuanto mayor sea el valor introducido, mayor será el espacio entre un párrafo y el anterior o el posterior.



Para crear márgenes de párrafo:

- 1 Sitúe un punto de inserción.

- 2 Introduzca los valores en los campos de entradas Izquierda y Derecha del Inspector de párrafos de texto.

Los números positivos sitúan el texto dentro de la columna o bloque de texto y los números negativos, fuera.

“With hym ther was a gentil Pardoner Of Rouncivale, his freend and his compeer, That streight was comen fro the court of Rome. Ful loude he soong ‘Com hider, love, to me!’ This Somonour bar to hym a stif burdoun, Was nevere trompe of half so greet a soun. This pardoner hadde heer as yelow as wex, But smothe it

Sangrías:
Izquierda:
Derecha:
Primera:

“With hym ther was a gentil Pardoner Of Rouncivale, his freend and his compeer, That streight was comen fro the court of Rome. Ful loude he soong ‘Com hider, love, to me!’ This Somonour bar to hym a stif burdoun, Was nevere trompe of half so greet a soun. This pardoner hadde heer as yelow as wex, But smothe it

Sangrías:
Izquierda:
Derecha:
Primera:

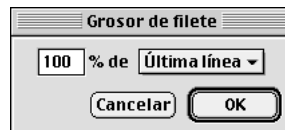
Introduzca un valor en el campo de entrada Primero para definir la distancia entre la primera línea de texto y el margen izquierdo del párrafo. Los valores de los campos de entrada Sangrías reflejan la unidad de medida del documento.

Para aplicar y editar filetes de párrafo:

- 1 Sitúe un punto de inserción.
- 2 Elija en el menú desplegable Filetes del Inspector de párrafos de texto.
 - ◆ Centrado sitúa un filete centrado en la columna o bloque de texto.

- ◆ Si elige Párrafo se aplica un filete con la misma alineación que el párrafo situado encima de él.

- 3 Elija Editar en el menú desplegable Filetes para mostrar el cuadro de diálogo Grosor de filete.



- 4 Introduzca un porcentaje y una opción del menú desplegable.

- ◆ Última línea modifica el filete para ajustarlo a un porcentaje de la última línea de un párrafo.
- ◆ Columna modifica el filete para ajustarse a un porcentaje del ancho de la columna.

“With hym ther was a gentil Pardoner Of Rouncivale, his freend and his compeer, That streight was comen fro the court of Rome. Ful loude he soong ‘Com hider, love, to me!’ This Somonour bar to hym a stif burdoun, Was nevere trompe of half so greet a soun. This pardoner hadde heer as yelow as wex, But smothe it

Filete de párrafo 100% de la última línea

- 5 Seleccione el bloque de texto.
- 6 Aplique un trazo utilizando el Inspector de trazo para mostrar los filetes y desactive Mostrar borde en el Inspector de objeto.

Los filetes de párrafo fluyen con el párrafo y se centran verticalmente en el espacio situado debajo del párrafo.

Configuración de la alineación de párrafo

Para controlar con precisión la alineación de párrafos y ajustar perfectamente la longitud de las líneas de texto justificado, utilice: puntuación flotante, ancho desigual y zona de alineación.

- ◆ Marque Puntuación flotante para alinear verticalmente texto con texto en lugar de texto con signos de puntuación.
- ◆ El Ancho desigual especifica la distancia mínima con que el texto no justificado se extiende por una columna y se expresa como un porcentaje del ancho de columna.
- ◆ La zona de alineación es un tipo especial de ancho desigual, que especifica la justificación de la última línea de un párrafo. De la misma forma que el ancho desigual, el valor de la zona de alineación es un porcentaje del ancho de columna.

Para aplicar puntuación flotante:

- 1 Seleccione texto o bloques de texto.
- 2 Active Puntuación flotante en el Inspector de párrafo para situar las marcas de puntuación fuera de los márgenes del bloque de texto.

El texto se alinea ahora independientemente de las siguientes marcas de puntuación:

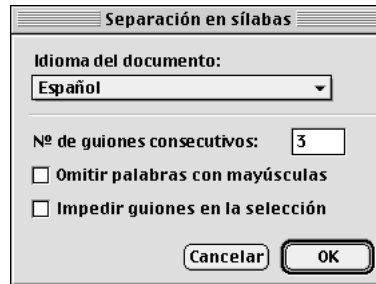
‘ ’ “ ” . , : ; ‘ ’

“With hym ther was a gentil
Pardoner Of Rouncivale, his
freend and his compeer,

Puntuación flotante

Separación silábica

Haga clic en el botón Separación en sílabas del Inspector de párrafos de texto para mostrar un cuadro de diálogo de variables utilizadas para separar las sílabas de los párrafos. En Macintosh, elija el diccionario actual de un menú desplegable que muestra una lista de los diccionarios de idiomas instalados. En Windows, el menú desplegable muestra solamente un idioma cada vez. Active Insertar guiones y FreeHand separa las sílabas según el diccionario especificado.



Para definir el límite de guiones consecutivos dentro de un párrafo, introduzca un número en el campo de entrada N\qba de guiones. Active Omitir palabras con mayúsculas para evitar que se separen palabras en mayúsculas. Para anular la separación de un texto seleccionado, active Impedir guiones en la selección. Para no tener ningún tipo de separación, desactive Insertar guiones.

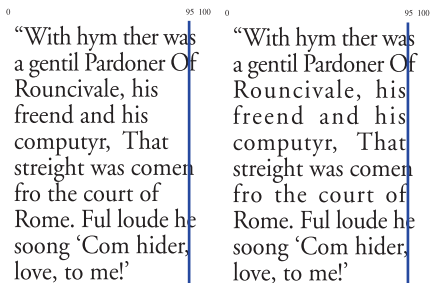
Para definir manualmente los signos de separación de sílabas, elija Texto > Caracteres especiales > Guión de división o utilice las teclas Comando-[guión] (Macintosh) o Control-Mayús-[guión] (Windows). Con párrafos seleccionados, active Insertar guiones para activar la separación silábica de estos párrafos.

Para ajustar ancho desigual:

- 1 Seleccione texto o bloques de texto.
- 2 Haga clic en el botón Edición del Inspector de caracteres de texto para mostrar el cuadro de diálogo Modificar alineación.



- 3 Introduzca un porcentaje en el campo de entrada Ancho desigual y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).



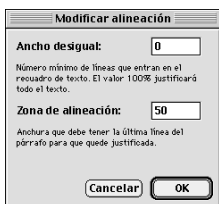
Ancho desigual de 0 Ancho desigual de 95

Si se introduce un valor de 95 se fuerza a una línea de texto no justificado a rellenar el 95 % del ancho de columna cuando el ancho original de la línea es menor del 95 %. La última línea de un párrafo y las líneas que ya cumplen o exceden el 95 % del ancho de columna permanecen inalteradas.

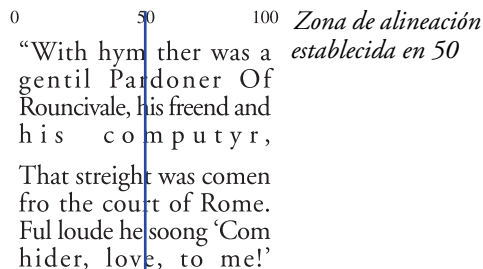
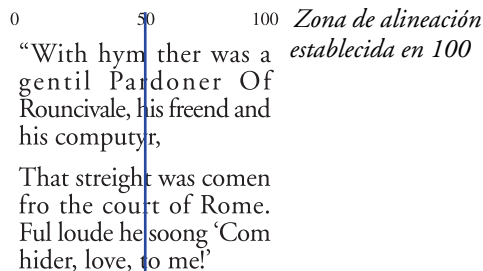
Si introduce un valor de 100, el texto se alinea con los dos márgenes, izquierdo y derecho, de la columna o bloque de texto.

Para ajustar la zona de alineación para texto justificado:

- 1 Seleccione texto o bloques de texto.
- 2 Haga clic en el botón Edición del Inspector de caracteres de texto para mostrar el cuadro de diálogo Modificar alineación.



- 3 Introduzca un porcentaje en el campo de entrada Zona de alineación y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).



Por ejemplo, si el texto justificado tiene un valor de zona de alineación de 50, la última línea de este párrafo se justifica según la distancia de ancho desigual sólo si la longitud de la última línea está en el 50 % del ancho de la columna o lo excede.

Para hacer que la última línea de un párrafo se justifique o coincida con la configuración del ancho desigual sin importar lo pequeño que sea, defina el valor de la zona de alineación como 0 (cero).

Alineación de los bloques de texto de ajuste automático

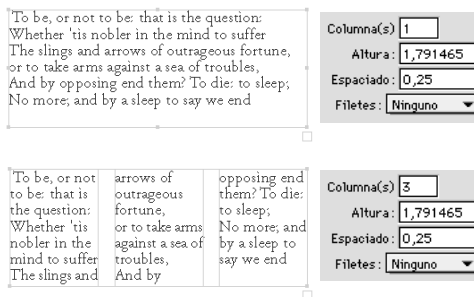
La introducción de texto adicional en bloques de texto de ajuste automático hace que el recuadro se expanda mientras se está escribiendo. Con la alineación justificada, FreeHand utilizará el ancho de la línea más larga del bloque de texto para determinar el ancho del bloque de texto completo. Mientras se escribe, cada línea de texto se justifica totalmente para rellenar el ancho de la línea de texto más larga del recuadro.

Ajuste los valores de ancho desigual y de zona de alineación de los bloques de texto de ajuste automático de la misma manera que para bloques de texto estándar. El ancho y la justificación de cualquier línea de texto de un bloque de texto de ajuste automático depende del ancho de la mayor línea del texto.

Operaciones con columnas y filas

Para crear columnas:

- 1 Sitúe un punto de inserción o seleccione un bloque de texto.
- 2 Introduzca el número de columnas en el campo de entrada Columnas del Inspector de columnas y filas.
- 3 Introduzca valores precisos en los campos de entrada Altura y Espaciado.
- 4 Presione la tecla Intro para aplicar las configuraciones de columna.

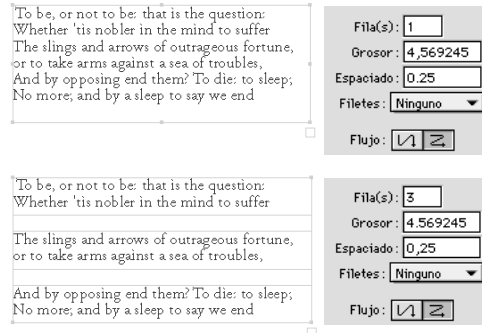


Nota: Al introducir texto, elija Texto > Caracteres especiales > Fin de columna para insertar un carácter que mueva automáticamente el texto a la parte superior de la columna siguiente.

Para crear filas:

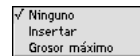
- 1 Sitúe un punto de inserción o seleccione un bloque de texto.
- 2 Muestre el Inspector de columnas y filas e introduzca el número de filas en el campo de entrada Filas.
- 3 Introduzca valores precisos en los campos de entrada Grosor y Espaciado.

- 4 Presione la tecla Intro para aplicar la configuración de fila.



Para agregar filetes entre columnas y filas:

- 1 Sitúe un punto de inserción o seleccione un bloque de texto.
- 2 Elija en el menú desplegable Filetes del Inspector de Columnas y filas de texto.



Si elige Insertar, los filetes terminan en el borde del espacio definido entre columnas y filas. Si especifica una inserción de bloque de texto en el Inspector de objeto, los filetes acaban cuando llegan a esos márgenes.

- 3 Para que aparezcan los filetes y el borde del bloque de texto, utilice el Inspector de trazo para aplicar un trazo al bloque de texto.

Desactive Mostrar borde en el Inspector de objeto para ocultar el borde del bloque de texto.

- 4 Presione la tecla Intro para aplicar las configuraciones de filete.

To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer	The slings and arrows of outrageous fortune, or to take arms
against a sea of troubles, And by opposing end them? To die: to	sleep; No more; and by a sleep to say we end

Ancho máximo

To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer	The slings and arrows of outrageous fortune, or to take arms
against a sea of troubles, And by opposing end them? To die: to	sleep; No more; and by a sleep to say we end

Cambiar

Haga clic en un botón Flujo del Inspector de columnas y filas de texto para especificar cómo fluye el texto en las filas y columnas.

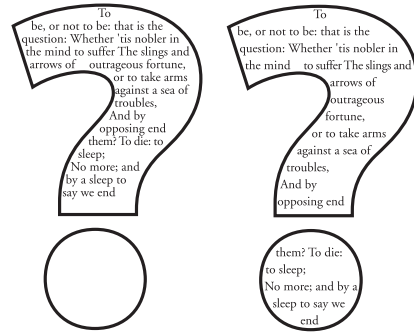
To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer	against a sea of troubles, And by opposing end them? To die: to
The slings and arrows of outrageous fortune, or to take arms	sleep; No more; and by a sleep to say we end

Flujo:

To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer	The slings and arrows of outrageous fortune, or to take arms
against a sea of troubles, And by opposing end them? To die: to	sleep; No more; and by a sleep to say we end

Flujo:

- ◆ Haga que el texto interior de un objeto irregular se ajuste a éste exactamente.



Active para distribuir equitativamente las líneas de texto entre las columnas de un bloque de texto seleccionado.

Active para agregar interlineado para rellenar una columna.

Defina el porcentaje que debe rellenar la columna antes de aplicar el interlineado modificado.

Altere el tamaño e interlineado del texto proporcionalmente para que se ajuste a un bloque de texto.

Especifique la distancia desde la parte superior del bloque de texto hasta la línea de base de la primera línea de texto.

Cálculo de texto

Utilice el Inspector de columnas de ajuste al texto para calcular el texto que ha de rellenar las columnas:

- ◆ Equilibre el texto a la par entre las columnas.
- ◆ Modifique el interlineado para rellenar columnas contexto.
- ◆ Altere el tamaño e interlineado del texto proporcionalmente para que se ajuste al bloque de texto seleccionado.

Inspector de columnas de ajuste al texto

Para distribuir las líneas de texto uniformemente entre las columnas:

- 1 Sitúe un punto de inserción o seleccione un bloque de texto.
- 2 Marque Equilibrar en el Inspector de columnas de ajuste de texto para distribuir líneas de texto entre columnas.

Si hay un número impar de líneas, habrá una línea menos en la última columna.

To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer The slings and arrows of	outrageous fortune, or to take arms against a sea of troubles, And by opposing end them?	To die: to sleep: No more; and by a sleep to say we end
---	--	---

Ajustes de columna(s):
 Equilibrar

To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer The slings	and arrows of outrageous fortune, or to take arms against a sea of troubles, And by	opposing end them? To die: to sleep: No more; and by a sleep to say we end
---	---	--

Ajustes de columna(s):
 Equilibrar

Para modificar el interlineado para que el texto rellene la columna de arriba a abajo:

- 1 Sitúe un punto de inserción o seleccione un bloque de texto.
- 2 Active Modificar interlineado en el Inspector de columnas de ajuste al texto.
- 3 Introduzca un valor en el campo de entrada Umbral% para omitir las columnas con una altura menor de un determinado porcentaje.

Por ejemplo, si introduce un interlineado de 50 no se cambia en las columnas que estén a menos del 50%. Esto evita que se aplique gran cantidad de interlineado a pocas líneas de texto.

To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer The slings and arrows of outrageous fortune, or to take arms against a sea of	troubles, And by opposing end them? To die: to sleep: No more; and by a sleep to say we end
--	---

Modificar interlineado
 Umbral: %

To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer The slings and arrows of outrageous fortune, or to take arms against a sea of	troubles, And by opposing end them? To die: to sleep: No more; and by a sleep to say we end
--	---

Modificar interlineado
 Umbral: %

Para variar el tamaño e interlineado del texto con Cálculo de texto%:

- 1 Sitúe un punto de inserción o seleccione un bloque de texto.

- 2 Introduzca los límites mínimos y máximos para cambiar el tamaño de texto en la categoría Cálculo de texto% del Inspector de columnas de ajuste al texto.

El texto y el interlineado se reducen o amplían tanto como, pero no más que, el valor que se defina. Un valor de 100 no cambiará el texto.

To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer The slings and arrows of outrageous fortune, or to take arms against a sea of	troubles, And by opposing end them? To die: to sleep: No more; and by a sleep to say we end
--	---

Cálculo de texto%:
 Mín:
 Máx:

To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer The slings and arrows of outrageous fortune,	or to take arms against a sea of troubles, And by opposing end them? To die: to sleep: No more; and by a sleep to say we end
---	--

Cálculo de texto%:
 Mín:
 Máx:

Creación de tablas y formularios

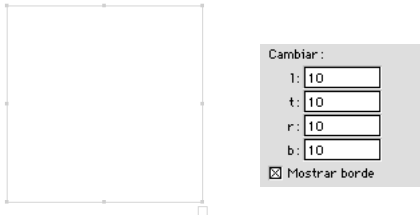
Para crear una tabla, elija un método según el tamaño de las celdas de la tabla.

- ◆ **Columnas y filas:** utilícelo cuando todas las células de la tabla sean uniformes en altura y ancho.
- ◆ **Filetes de tabuladores y párrafo:** utilícelo cuando las celdas de tabla posean alturas y anchuras diferentes.

Para crear tablas usando columnas y filas:

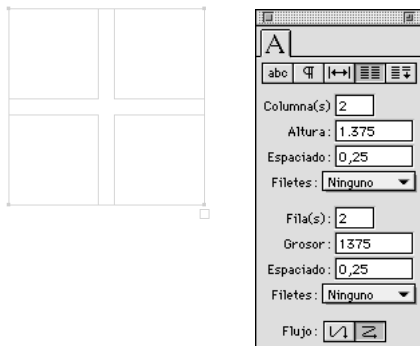
- 1 Cree un bloque de texto.

- 2 Especifique las coordenadas para la anchura y altura de los bloques de texto en los campos de entrada Dimensiones del Inspector de objeto, active Mostrar borde y presione la tecla Intro.



- 3 Con el bloque de texto seleccionado, especifique el número de columnas y filas y el espacio entre ellas en el Inspector de columnas y filas de texto y presione la tecla Intro.

Si se introducen valores en los campos de entrada para la altura de columna y la anchura de fila, se puede cambiar de tamaño a escala el bloque de texto.



- 4 Elija Altura máxima del menú desplegable de columnas Filetes y Grosor máximo del de filas.
- 5 Para que aparezcan los filetes y el borde del bloque de texto, utilice el Inspector de trazo para aplicar un trazo al bloque de texto.

Desactive Mostrar borde en el Inspector de objeto para ocultar el borde del bloque de texto.

- 6 Con la herramienta Texto, coloque un punto de inserción en la primera celda de la tabla y escriba el texto.

Elija Texto > Caracteres especiales > Fin de columna para ir a la celda siguiente si la celda está vacía.

Para dirigir el flujo de texto, haga clic en un botón Flujo del Inspector de columnas de ajuste al texto.

To be, or not to be: that is the question: Whether 'tis nobler in the	mind to suffer The slings and arrows of outrageous fortune,
or to take arms against a sea of troubles, And by opposing end	them? To die: to sleep; No more; and by a sleep to say we end

Para crear tablas usando tabuladores y filetes:

- 1 Arrastre con la herramienta Texto para crear un bloque de texto del tamaño de la tabla.

Flower	Number	Color
Camation	7,688 (20% lost due to spoilage)	Yellow with blue accents
Rose	10,755	Red
Tulip	34	Yellow

- 2 Arrastre y suelte tabuladores al comienzo y al final de las columnas e introduzca texto.

Arrastre y suelte los tabuladores alineados a la izquierda para definir el borde izquierdo de cada columna. Coloque un punto de inserción en el principio de la columna y presione Tabulador. Aplique tabuladores para ajustar el texto en el borde izquierdo y derecho de las columnas que incluyen más de una línea de texto.

Flower	Number	Color
Camation	7,688 (20% lost due to spoilage)	Yellow with blue accents
Rose	10,755	Red
Tulip	34	Yellow

- 3 Para modificar la distancia entre filas, seleccione texto e introduzca valores para el espaciado entre párrafos en los campos de entrada Arriba y Abajo del Inspector de párrafos de texto.



- 4 Elija en el menú desplegable Filetes del Inspector de columnas y filas de texto para agregar líneas por debajo de filas o columnas.
- 5 Para que los filetes y bordes de los bloques de texto aparezcan, aplique un trazo con el Inspector de trazo y active Mostrar borde del Inspector de objeto.

Flower	Number	Color
Camation	7,688 (20% lost due to spoilage)	Yellow with blue accents
Rose	10,755	Red
Tulip	34	Yellow

- 6 Para empezar una columna nueva, inserte un tabulador en la regla de texto para definir el borde de la columna. Para empezar una fila nueva, presione la tecla Intro.

Flower	Number	Color
Camation	7,688 (20% lost due to spoilage)	Yellow with blue accents
Rose	10,755	Red
Tulip	34	Yellow
Periwinkle	1,200	Blue

Nota: Para crear un formulario, siga los procedimientos utilizados para crear una tabla, pero deje los espacios en blanco.

Utilidades de texto de FreeHand

Corrección ortográfica

Para corregir ortográficamente un documento entero, deselectione todo el texto, elija Texto > Corrección

Haga clic en Comenzar para iniciar la corrección ortográfica. La etiqueta del botón cambia a Ignorar. Haga clic para ignorar el caso actual de una palabra sospechosa y continuar la corrección ortográfica.

El campo de entrada Palabra muestra las alternativas sugeridas. Introduzca una palabra de reemplazo cuando la palabra correcta no esté en la lista de sugerencias.

La lista de sugerencias muestra una lista de posibles sustituciones de la palabra sospechosa.

Visualice la palabra sospechosa y, si es pertinente, el tipo de error.

Visualice la palabra sospechosa dentro del texto que la rodea.

Active para desplazar la vista del documento y se muestre el texto encontrado.

Haga clic para añadir la palabra que aparezca en el campo de entrada Palabra al diccionario de usuario actual.

Haga clic en Cambiar para reemplazar la palabra sospechosa con una entrada en el campo de entrada Palabra. La etiqueta del botón se convierte en Eliminar si la palabra sospechosa está repetida.

Haga clic para reemplazar todas las veces que aparezca la palabra sospechosa.

Haga clic para ignorar todos los casos en que aparezca una palabra sospechosa. La lista de palabras que se ignorarán permanece activa hasta que se salga de FreeHand.

Elija un diccionario de corrección ortográfica instalado en este menú desplegable.

Elija Texto > Corrección ortográfica o utilice las teclas Comando-Mayús-G (Macintosh) o Control-Alt-S (Windows) para mostrar el panel Corrección ortográfica. Este panel busca y corrige errores de ortografía, mayúsculas y palabras repetidas.

Para agregar palabras como nombres de compañías o términos técnicos al diccionario en uso, escriba la palabra o nombre en el campo de entrada Palabra y haga clic en Agregar. Si es necesario, introduzca guiones de separación silábica al escribir la palabra.

Elija Archivo > Preferencias para mostrar las preferencias de corrección ortográfica.

- ◆ Deje sin activar Buscar errores en el uso de las mayúsculas para ignorar las mayúsculas durante la comprobación ortográfica.
- ◆ Deje sin activar Buscar palabras duplicadas para ignorar las palabras repetidas durante la comprobación ortográfica.
- ◆ Elija Como están escritas de forma que al hacer clic en Agregar en el panel Corrección ortográfica las palabras seleccionadas se escriban exactamente como están dispuestas las letras mayúsculas en el campo de entrada Palabra.

Inserción de caracteres especiales

Elija de entre varios caracteres que no sean de texto en el menú Texto > Caracteres especiales para forzar retornos de carro e insertar espaciados en el texto. Consulte “Visualización de símbolos de texto orientativos” en la página 182.

Nota: En el Editor de texto, active Mostrar invisibles para mostrar todos los símbolos de texto insertados en el texto.

Uso de comillas especiales

Marque la preferencia Texto > "Comillas especiales" para escribir signos de comillas curvadas con la tecla del signo de comillas rectas. Elija de entre los signos de comillas especiales predefinidas en el menú desplegable Definir comillas.

Opciones de comillas especiales

Comillas	Uso
“ ”	Estas comillas se utilizan normalmente en holandés, inglés, italiano y español.
” ”	Este estilo se utiliza normalmente en danés, finés y sueco.
” “	Las comillas inferior-superior se utilizan normalmente en checo y en alemán.
” ”	Este par 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 más frecuentemente para indicar comillas dentro de otras comillas en danés, alemán y húngaro.

La comilla especial simple para cada estilo será una versión de un solo carácter de las comillas dobles. Para introducir la versión de comilla simple de las comillas especiales seleccionadas, presione la tecla apóstrofe. Por ejemplo, si ha elegido « » en el menú desplegable Definir comillas, al escribir ' (apóstrofe) aparecerá como < >.

Nota: Para utilizar más de un estilo de comillas especiales internacionales en un documento, cambie la selección en el menú desplegable Definir comillas antes de escribir unas comillas nuevas.

Comillas abiertas frente a comillas cerradas

FreeHand abre y cierra comillas especiales como sigue:

- ◆ Si unas comillas están precedidas por un espacio en blanco u otras comillas abiertas, al presionar la tecla de comillas rectas o apóstrofe se escriben unas comillas abiertas.
- ◆ Si las comillas están precedidas por un carácter de texto, al presionar la tecla de comillas rectas o apóstrofe se escriben unas comillas cerradas.

Omisión de las comillas especiales

Para escribir un apóstrofe o unas comillas rectas sin cambiar la preferencia en todo el documento, mantenga presionada la tecla Control y presione el signo de apóstrofe o comillas. Utilice esto para incluir signos de pies y pulgadas; por ejemplo, 5' 6" en un documento con comillas especiales.

Nota: En algunos teclados internacionales, al presionar la tecla Control no se ignora la preferencia Comillas especiales.

Búsqueda y sustitución de texto

Elija Edición > Buscar y reemplazar > Texto o utilice las teclas Comando-Mayús-F (Macintosh) o Control-Alt-Z (Windows) para mostrar el panel Buscar texto. Este panel localiza y reemplaza o borra cualquier carácter, palabra, frase o carácter especial en cualquier parte del documento. Busca y reemplaza una frase de hasta 255 caracteres. Por ejemplo, puede cambiar todas las expresiones “lunes por la tarde” por “martes por la mañana.” Puede convertir en tabulador un carácter especial, como un espacio en blanco en documentos importados, o reemplazar todos los guiones dobles por guiones m.

El panel Buscar texto busca y reemplaza palabras de acuerdo con la selección. Si no se ha seleccionado nada, FreeHand busca en el documento completo.

Nota: Cuando se termina Cambiar todas, aparece un mensaje en la esquina inferior izquierda del panel Buscar texto para indicar el número de veces que se ha cambiado la palabra.

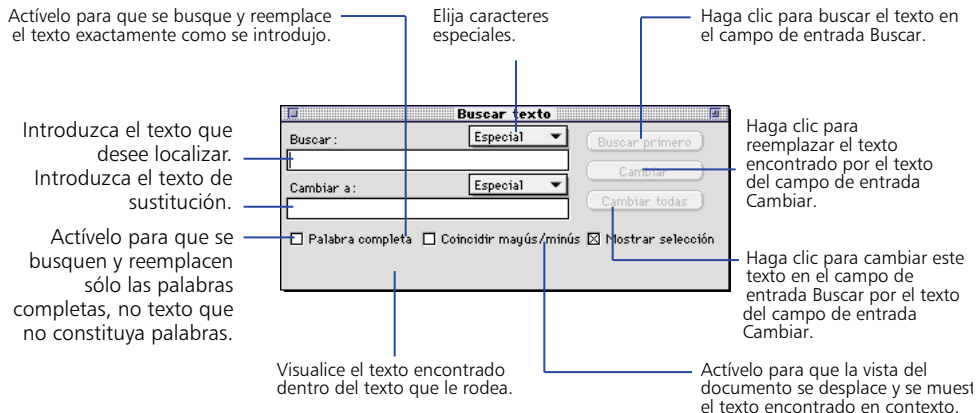
Para buscar y reemplazar texto:

- 1 Seleccione texto o bloques de texto y elija Edición > Buscar y reemplazar Texto para abrir el panel Buscar texto.
- 2 Escriba el texto en los campos de entrada Buscar y Cambiar a o elija en los menús desplegables Caracteres especiales de cada campo.
- 3 Marque las casillas de verificación apropiadas.
- 4 Haga clic en el botón Buscar y haga clic en Cambiar para revisar todas las palabras del texto o haga clic en Cambiar todas para buscar y reemplazar todas las veces que aparezca el texto en la selección o en el documento.

Para buscar y borrar texto, deje vacío el campo de entrada Cambiar a. Si hace clic en Cambiar se borrará el texto encontrado.

Para insertar un carácter especial en los campos de entrada Buscar o Cambiar a, elija su nombre de la lista desplegable Especial o escriba su código directamente en el campo de entrada.

Nota: En el Editor de texto, active Mostrar invisibles para mostrar todos los símbolos de texto insertados en el texto. Consulte “Visualización de símbolos de texto orientativos” en la página 182.



Códigos de caracteres especiales

Elija	Código	Para buscar o reemplazar
Tabulador	^t	Caracteres de tabulación
Párrafo	^p	Marcas de párrafo
Fin de columna	^d	Signos de fin de columna
Fin de línea	^n	Signos de fin de línea
Espacio indivisible	^S	Espacios indivisibles
Espacio m	^M	Espacios m
Espacio n	^N	Espacios n
Espacio fino	^T	Espacios finos
Guión m	Opción-Mayús-[guión]	Guiones m
Guión n	Opción-[guión]	Guiones n
Guión de división	^[guión]	Guiones de división
Signo de intercalación	^^	Signos de intercalación ^^
Cualquier carácter	^@	Cualquier letra, número, carácter especial o espacio. Por ejemplo, introduzca "^[@bc" para encontrar "abc", "1bc" o "&bc".
Cualquier letra	^*	Cualquier letra del alfabeto. Por ejemplo, introduzca "c^*t" para encontrar "bata" o "bota".

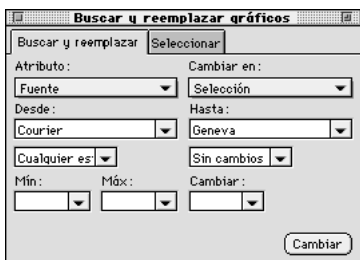
Elija	Código	Para buscar o reemplazar
Cualquier número	^#	Cualquier número. Por ejemplo, introduzca "12^#" para encontrar cualquier número entre 120 y 129.
Espacio en blanco	^w	Cualquier combinación de espacio en blanco distinta de un carácter de un espacio, incluidos: tabuladores, espacios indivisibles, espacios m, espacios n y espacios finos. Por ejemplo, introduzca " ^w" para encontrar espacios en blanco que separen columnas de números en un archivo de texto importado. A continuación reemplácelo con un carácter de tabulación (^t).

Búsqueda y sustitución de fuentes

Use Buscar y reemplazar Gráficos para localizar y reemplazar fuentes, estilos y tamaños de punto. Elija Edición > Buscar y reemplazar > Gráficos, utilice las teclas Comando-Opción-E (Macintosh) o Control-Alt-E (Windows) o haga clic en el botón Buscar y reemplazar gráficos de la barra de herramientas principal.

Para seleccionar o reemplazar texto:

- 1 Abra la ficha Buscar y reemplazar y elija Fuente en el menú desplegable Atributo.
Para encontrar texto con una fuente, estilo o tamaño de punto particular sin reemplazar estos atributos, haga clic en la ficha Seleccionar para mostrar el panel Seleccionar y elija Fuente del menú desplegable Atributo.
- 2 Elija Selección, Página o Documento en el menú desplegable Cambiar en para definir el alcance de la búsqueda.
En la ficha Seleccionar, al elegir Selección, la etiqueta de la opción Agregar a la selección cambia a Eliminar de la selección. Use esta opción para cancelar la selección de bloques de texto que contengan una fuente determinada entre los actuales objetos seleccionados.
- 3 Elija las fuentes y estilos que desea buscar y reemplazar utilizando los menús desplegables De y A.
Para ignorar la fuente y buscar y reemplazar sólo el estilo y el tamaño, elija Cualquier fuente en el menú desplegable De (Windows) o Desde (Macintosh) y Sin cambios en el menú desplegable A (Windows) o Hasta (Macintosh).



- 4 Introduzca valores en los campos de entrada Mín o Máx para encontrar o seleccionar un tamaño o un rango de tamaños.

Para buscar o seleccionar un tamaño de punto específico, use el campo de entrada Mín. Para buscar o seleccionar un rango de tamaños, introduzca valores en los campos de entrada Mín y Máx. Para ignorar el tamaño, deje estos campos de entrada en blanco.

- 5 Para reemplazar o seleccionar atributos de texto, haga clic en Cambiar en la ficha Buscar y reemplazar o Buscar en la ficha Seleccionar.

El número de objetos cambiados o seleccionados aparece en la esquina inferior izquierda de la ficha.

Si desea obtener más información sobre las opciones disponibles en el panel Buscar y reemplazar gráficos, consulte “Buscar y reemplazar gráficos” en la página 142.

CAPÍTULO 8

Impresión

Impresión en FreeHand

La impresión desde FreeHand es directa, incluso cuando se necesita una salida de calidad profesional en alta resolución. Las potentes capacidades de preimpresión incluyen:

- ◆ **Archivos PPD (PostScript printer description, descripción de impresoras PostScript).** Asocie la configuración optimizada de una impresora PostScript específica con un documento.
- ◆ **Archivos UserPrep.** Solucione las limitaciones concretas de periféricos de impresión de calidad profesional.
- ◆ **Presentación preliminar.** Vea y ajuste la forma en que se imprimirá un documento.
- ◆ **Configuración de la impresora.** Personalice la configuración de la impresora.
- ◆ **Opciones de impresión.** Determine cómo se exportará o imprimirá un documento final en un periférico de salida PostScript.
- ◆ **Impresión de archivos PostScript en disco.** Genere archivos PostScript para su proveedor de servicios.
- ◆ **Sobreimpresión.** Sobreimprima el fondo, en lugar de suprimirlo.
- ◆ **Informe de un documento** Genere una descripción detallada de un documento.
- ◆ **Reunir para impresión.** Reúna todas las imágenes y fuentes externas necesarias para la impresión del documento y colóquelas en una ubicación común.
- ◆ **Tamaño.** Cambie la escala horizontal y vertical del documento al imprimir, dejando el documento original sin modificar.
- ◆ **Soporte de DCS 2.0** Para obtener un rendimiento óptimo en la impresión, genere archivos separados previamente.

Selección de un periférico de salida

Antes de imprimir un documento, determine el tipo de periférico de salida que desea utilizar, en base a los requisitos del proyecto. Hágase las siguientes preguntas:

- ◆ ¿Cuál es el periférico final de salida?
Si necesita una reproducción en color de alta calidad o precisión, utilice un periférico de salida PostScript de alta resolución, disponible por medio de una oficina de servicios, una imprenta comercial u otro proveedor de servicios.
- ◆ ¿Cuáles son las limitaciones de presupuesto?
Si trabaja con un presupuesto limitado, elija los periféricos de salida disponibles en su lugar de trabajo.
- ◆ ¿Cuál es el plan del proyecto?
Un proveedor externo requiere coordinación

Imprimir a	Para
Una impresora de escritorio de 300 a 1200 ppp	Imprimir pruebas iniciales de las ilustraciones en blanco y negro o color.
Una filmadora	Imprimir en alta resolución ilustraciones preparadas para la cámara o separaciones de color en papel o película.
Sublimación del tinte o periférico de pruebas de alta resolución (como el Matchprint de 3M)	Imprimir pruebas de color en alta resolución.
Una cámara	Crear diapositivas de 35 mm de las ilustraciones.

Lenguajes de descripción de página

Un periférico de salida usa un lenguaje de descripción de página para crear una imagen sobre un medio como el papel. Al imprimir, el software controlador de la impresora traduce el documento en el lenguaje de descripción de página comprensible por el periférico de salida. Tres lenguajes habituales de descripción de página son: PostScript, Lenguaje de control de impresoras (PCL, Printer Control Language) y QuickDraw.

PostScript

El lenguaje PostScript, creado por Adobe Systems para cumplir los requisitos de los artistas gráficos, es el estándar para autoedición. Como el PostScript es independiente de la resolución y del periférico, los mismos comandos de lenguaje PostScript pueden imprimirse en periféricos diferentes en diversas resoluciones. Muchas características de FreeHand usan utilidades PostScript, incluyendo sobreimpresión, trazos y rellenos Personalizado, Textura y Medios tonos.

El PostScript 3 tiene tres versiones, Nivel 1, Nivel 2 y Nivel 3. El documento de FreeHand se imprime con el Nivel 2 o con PostScript 3, aunque la impresión es más exacta cuando el dispositivo de salida de impresión y el software del controlador de impresora instalado admiten PostScript Nivel 2. El PostScript Nivel 2 incluye soporte para gráficos más complejos que el Nivel 1, así como impresión más rápida de gráficos de mapas de bits, motivos y medios tonos.

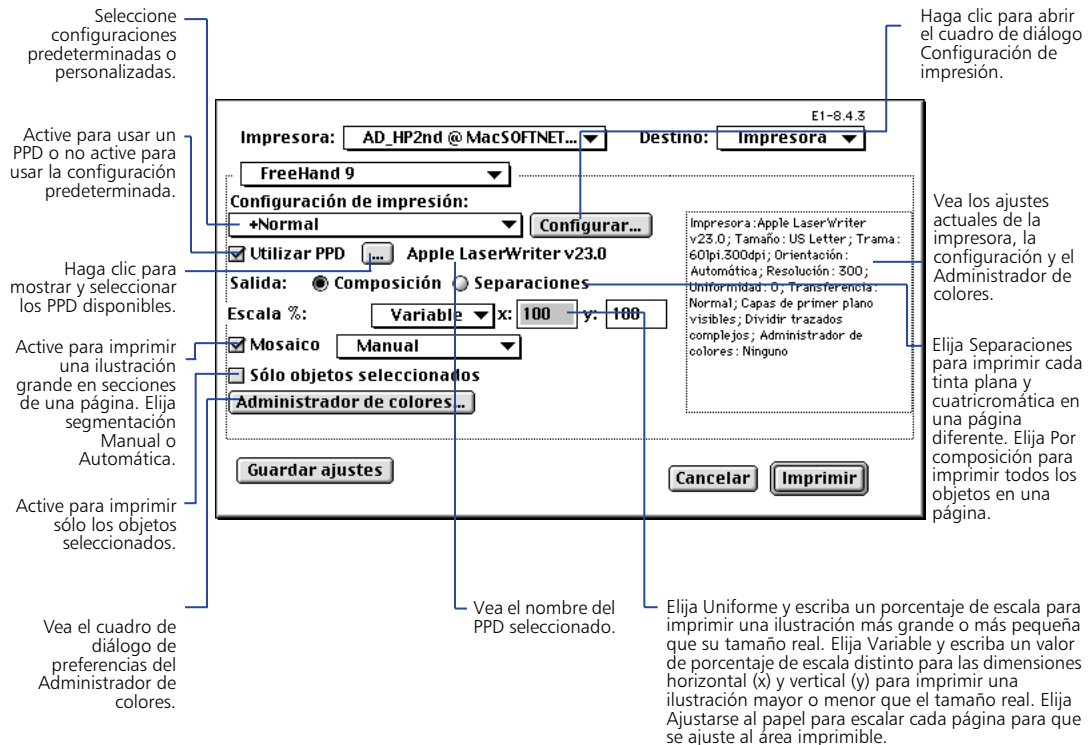
PCL y QuickDraw

El PCL, desarrollado por Hewlett Packard para sistemas compatibles con MS-DOS y el QuickDraw, desarrollado por Apple Computer para Macintosh, son lenguajes de descripción de página de utilidad general. A pesar de su amplio uso, PCL y QuickDraw carecen de soporte para muchas características necesarias para los artistas gráficos profesionales.

Los efectos que sólo están disponibles por medio del lenguaje PostScript, como trazos y rellenos PostScript o archivos EPS, no se imprimirán en periféricos de salida no PostScript. Como regla general, un periférico de salida no PostScript sólo imprime lo que se ve en pantalla.

Configuración (Macintosh)

El software del controlador de la impresora seleccionado determina las opciones que aparecen en el cuadro de diálogo Imprimir. FreeHand admite la impresión con el controlador LaserWriter 8.4 o posterior. Elija Archivo > Imprimir, use Comando-P (Macintosh) o Control-P (Windows) o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal para abrir el cuadro de diálogo Imprimir.



Este cuadro de diálogo aparece al utilizar el controlador PostScript LaserWriter versión 8.5.1.

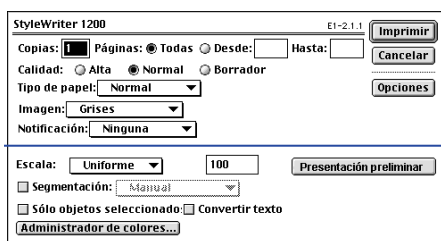
Para una mayor personalización de la impresión, abra los siguientes cuadros de diálogo desde el cuadro de diálogo Imprimir:

- ◆ **Configurar impresión:** muestra una presentación preliminar del documento antes de la impresión, y permite elegir el tamaño de papel, la configuración de las tintas y otras opciones de preimpresión.
- ◆ **Administrador de colores:** los cambios realizados en este cuadro de diálogo se reflejan en el panel Colores del cuadro de diálogo Preferencias. Estas preferencias no se guardan como parte de Configuración de impresión. Para obtener más información, consulte Capítulo 9, “Administrador de colores”

Impresión en una impresora no PostScript

En el caso de una impresora no PostScript, las opciones disponibles dependen de la impresora elegida en el Selector.

Elija Archivo > Imprimir, use las teclas Comando-P (Macintosh) o Control-P (Windows), o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal para abrir el cuadro de diálogo Imprimir. Elija Archivo > Configurar página para abrir el cuadro de diálogo Ajustar página y personalizar las opciones de impresión.



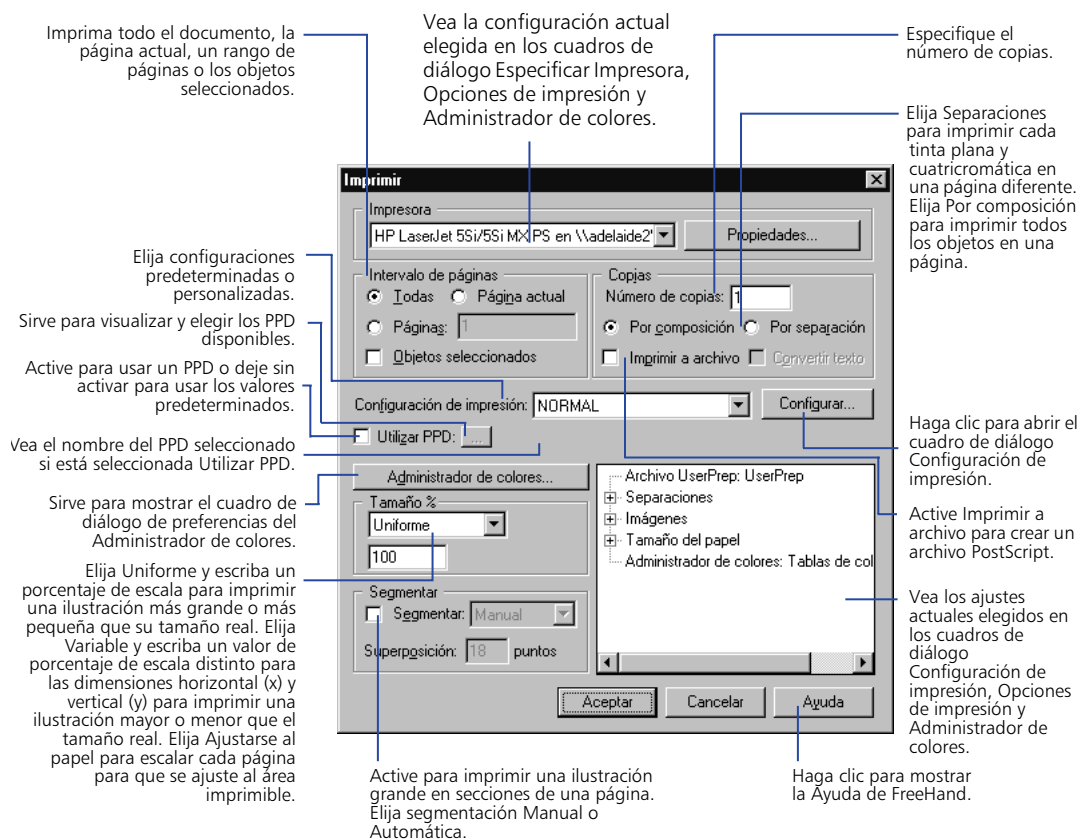
Las opciones situadas por encima de la línea están definidas por el controlador de la impresora. Las opciones situadas por debajo de la línea son específicas de FreeHand.

Opciones habituales de impresoras no PostScript

Use	Para
Calidad	Determinar la calidad de impresión.
Páginas	Imprimir todo el documento o un rango específico de páginas.
Copias	Especificar el número de copias.
Orden inverso	Determinar el orden de impresión de las páginas del documento.
Impresión en escala de grises	Imprimir un documento a color en escala de grises.
Tamaño (especifica de FreeHand)	Imprimir una ilustración mayor o menor del tamaño real (Uniforme); imprimir una ilustración con dimensiones horizontal (x) y vertical (y) más grandes o más pequeñas que el valor real (Variable); escalar cada página para que se ajuste al área de impresión (Ajustarse al papel).
Segmentar (especifica de FreeHand)	Imprimir una ilustración grande en secciones de una página. Elija Segmentar Manual o Automática.
Sólo objetos seleccionados (especifica de FreeHand)	Imprimir solamente los objetos seleccionados.
Convertir texto	Convertir texto en objetos durante la impresión.
Administrador de colores (especifica de FreeHand)	Abrir el cuadro de diálogo Preferencias del Administrador de colores.
Presentación preliminar (especifica de FreeHand)	Abrir el cuadro de diálogo Presentación preliminar.

Configuración (Windows)

El software del controlador de la impresora seleccionado determina las opciones que aparecen en el cuadro de diálogo Imprimir. Elija Archivo > Imprimir, use las teclas Comando-P (Macintosh) o Control-P (Windows) o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal para abrir el cuadro de diálogo Imprimir.



Este cuadro de diálogo aparece al imprimir en una impresora PostScript.

Para una mayor personalización de la impresión, abra los siguientes cuadros de diálogo desde el cuadro de diálogo Imprimir:

- ◆ **Propiedades de la impresora:** las opciones de este cuadro de diálogo dependen de la impresora seleccionada. Las opciones más habituales son el cambio de la orientación y del tamaño del papel.

- ◆ **Configurar impresión:** muestra una presentación preliminar del documento antes de la impresión, y permite elegir el tamaño de papel, la configuración de las tintas y otras opciones de preimpresión.
- ◆ **Administrador de colores:** los cambios realizados en este cuadro de diálogo se reflejan en el panel Colores del cuadro de diálogo Preferencias. Estas preferencias no se guardan como parte de la Configuración de impresión. Si desea obtener más información, consulte Capítulo 9, “Administrador de colores”

Impresión en una impresora no PostScript

Elija una impresora no PostScript de una de las siguientes ubicaciones:

- ◆ Del menú desplegable Impresora del cuadro de diálogo Imprimir
- ◆ Del cuadro de diálogo Archivo > Especificar impresora
- ◆ Del sistema operativo Windows

Nota: Para obtener más información sobre la elección de una impresora, consulte el manual del sistema operativo.

Elija Archivo > Imprimir, use Comando-P (Macintosh) o Control-P (Windows) o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal para abrir el cuadro de diálogo Imprimir.

Imprima todo el documento, la página actual, un rango de páginas o los objetos seleccionados.

Vea la configuración actual elegida en los cuadros de diálogo Especificar Impresora, Opciones de impresión y Administrador de colores. Elija una de las impresoras disponibles. FreeHand guarda la opción con el documento o plantilla.

Vea las propiedades de la impresora actual.

Especifique el número de copias.

Convierta texto en objetos durante la impresión.

Abra el cuadro de diálogo Presentación preliminar.

Active Imprimir a archivo para crear un archivo de salida.

Haga clic para mostrar la Ayuda de FreeHand.

Sirve para mostrar el cuadro de diálogo de preferencias del Administrador de colores.

Elija Uniforme y escriba un porcentaje de escala para imprimir una ilustración más grande o más pequeña que su tamaño real. Elija Variable y escriba un valor de porcentaje de escala distinto para las dimensiones horizontal (x) y vertical (y) para imprimir una ilustración mayor o menor que el tamaño real. Elija Ajustarse al papel para escalar cada página para que se ajuste al área imprimible.

Active para imprimir una ilustración grande en secciones de una página. Elija segmentación Manual o Automática.

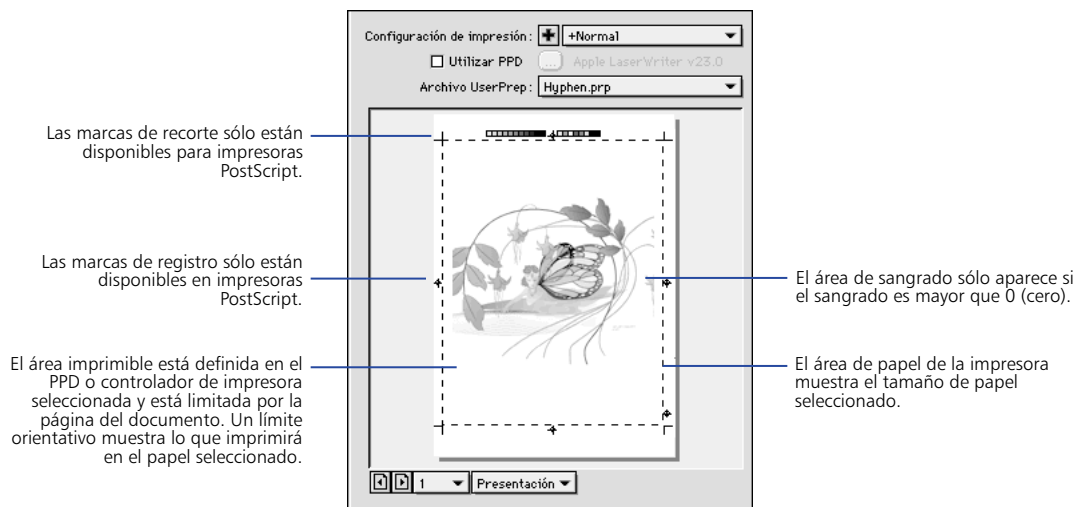
Uso de la presentación preliminar

Use la presentación preliminar para ver cómo se imprimirá un documento con la configuración actual en el papel seleccionado y para ajustar esta configuración. Elija Archivo > Imprimir o use Comando-P (Macintosh) o Control-P (Windows). Para impresoras PostScript, haga clic en el botón Configurar para abrir el cuadro de diálogo Configuración de impresión.

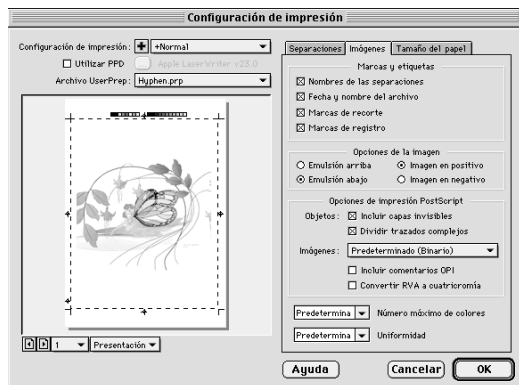
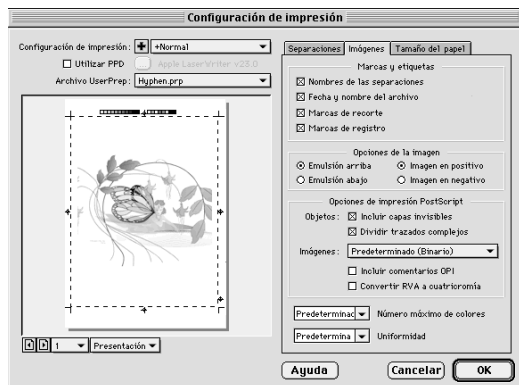
Para impresoras no PostScript, haga clic en Presentación preliminar (Macintosh) o Muestra (Windows) para abrir el cuadro de diálogo Presentación preliminar. Elija Orientación Automática para imprimir páginas verticales (a lo largo) y horizontales (a lo ancho) en el mismo documento.

Con Segmentación automática activado en el cuadro de diálogo Imprimir, debajo de la ventana de la presentación preliminar aparece un rótulo indicando Segmentación automática. La Segmentación manual muestra el documento en la presentación preliminar, que muestra el punto cero y todo lo que se imprimirá por encima y a la derecha de él.

FreeHand adapta la presentación preliminar a las elecciones de salida. Por ejemplo, si elige Ajustarse al papel en el menú desplegable Tamaño (Windows) o Escala (Macintosh) del cuadro de diálogo Imprimir, la presentación preliminar modifica la página seleccionada y la muestra en pantalla con el tamaño correcto.



Los cambios realizados en las fichas Separaciones, Imágenes o Tamaño del papel del cuadro de diálogo Configuración de impresión actualizarán la presentación preliminar. Por ejemplo, al pasar de Emulsión arriba a Emulsión abajo, la imagen del área de presentación preliminar se refleja horizontalmente, indicando que ahora la emulsión se encuentra en la parte inferior. La imagen negativa no se muestra en la presentación preliminar.



Si se elige la opción Emulsión abajo, la imagen en el área de presentación preliminar cambia.

Cambio de la posición de un documento

Al mover el documento en el área de presentación preliminar, cambia el lugar en que se imprime la imagen en el papel sólo durante una sesión de impresión determinada. El documento guardado no se altera.

Al señalar el área de presentación preliminar, el cursor se convierte en una mano. Utilícela para cambiar la posición de los objetos en el papel para la impresión.

La flecha Repetir aparece cuando se señala la zona gris de la mesa de trabajo de la presentación preliminar. Haga clic en la flecha Repetir para volver a la ubicación original.

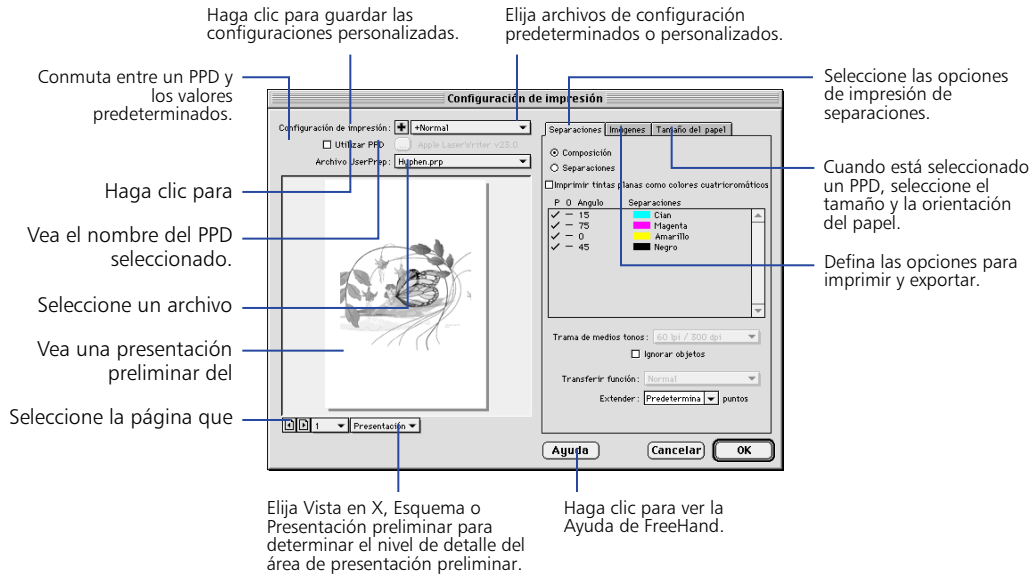
Cambio de los modos de visualización

Hay tres formas de ver un documento en el área de presentación preliminar:

- ◆ **Vista en X:** muestra la página con una X y el sangrado. Elija esta opción para acelerar la apertura del cuadro de diálogo Configurar impresión.
- ◆ **Esquema:** muestra los objetos en la página en modo Esquema.
- ◆ **Presentación preliminar:** muestra los objetos en la página como se imprimirán.

Configuración de las opciones de preimpresión PostScript

Haga clic en Configurar del cuadro de diálogo Imprimir para abrir el cuadro de diálogo Configuración de impresión. Escoja entre predefinir configuraciones o crear configuraciones de impresión personalizadas y guárdelas.



Selección de un PPD

Los archivos de descripción de impresoras PostScript (PPD) contienen configuraciones de impresión optimizadas para impresoras PostScript específicas. Solucione comportamientos de impresión inesperados eligiendo el PPD adecuado a su periférico de salida. Los resultados de impresión son mejores si utiliza la información de los PPD.

La utilización del archivo PPD correcto permite que FreeHand admita mayor número de características de un dispositivo de impresión específico. Se encuentran disponibles los tamaños de papel Personalizado o Transverso y de otros tamaños de papel predefinidos. Los archivos PPD contienen información de tramas optimizadas para las impresoras relacionadas: valores de densidad de pantalla y de un ángulo de trama personalizados para cada tinta cuatricromática y para cada tinta plana. Estas tramas optimizadas producen los mejores resultados posibles al imprimir separaciones de color en filmadoras PostScript. Los valores específicos varían en los PPD.

Para usar un PPD, elija Utilizar PPD en el cuadro de diálogo Imprimir o en el cuadro de diálogo Configuración de impresión. Haga clic en el botón de edición para elegir entre los PPD disponibles. El nombre del PPD seleccionado aparece a la derecha del botón de edición. Si no elige Utilizar PPD, FreeHand utiliza los valores predeterminados de la impresora seleccionada, que limitan la elección de tamaños de papel.

Al elegir un PPD se asocia con el documento hasta que desactive la opción Utilizar PPD, o hasta que seleccione un archivo PPD diferente. FreeHand usará la información del PPD cuando imprima.

En Macintosh, si al utilizar una impresora LaserWriter 8.4 o posterior no se activa la opción Utilizar PPD, se utiliza la información predeterminada del PPD seleccionado con el Selector.

Operaciones con archivos UserPrep

Incluidos con FreeHand hay varios archivos UserPrep diseñados para ayudarle a personalizar FreeHand para impresiones finales en periféricos de salida específicos.

Elija de la lista de archivos instalados que contienen el código de PostScript del menú desplegable Archivo UserPrep del cuadro de diálogo Configurar impresión para modificar la impresión en impresoras PostScript. Elija Ninguno para imprimir sin Archivo UserPrep. Para imprimir en la mayoría de las impresoras de sobremesa no necesita un archivo UserPrep.

En Macintosh, estos archivos se encuentran en la carpeta UserPrep, situada en la carpeta de la aplicación de FreeHand. En Windows, los archivos UserPrep (.PRP) residen en la carpeta FreeHand 9\Español\Userprep.

Para obtener información completa sobre los archivos UserPrep disponibles y sobre su uso, consulte el archivo Léame UserPrep, situado en la carpeta de la aplicación. Este archivo cuenta con un resumen de cada archivo UserPrep.

Configuraciones de impresión

Elija un archivo de configuración de impresión en el menú desplegable o haga clic en el botón más (+) para guardar su configuración personalizada. Guarde el archivo en la carpeta FreeHand 9\Español\Configuración\PrintSet para que aparezca en el menú desplegable de Configuración de impresión.

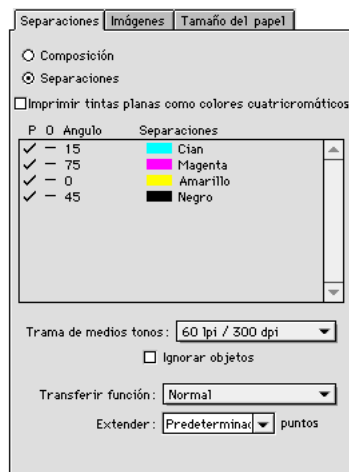
Si ha modificado un archivo de configuración de impresión realizando cambios en el cuadro de diálogo Configuración de impresión, un símbolo más (+) precede al nombre del archivo en el menú desplegable Configuración de impresión. Para restablecer la configuración sin modificar, elíjala en el menú desplegable. Si no se restablece la configuración sin modificar, indica que el PPD se ha movido o no está disponible. Cada configuración de impresión es un archivo distinto almacenado en la carpeta PrintSet. Para eliminar un archivo de configuración de impresión, bórralo.

Los cambios de la configuración del cuadro de diálogo Imprimir y en la sección Separaciones (tinta) del panel Separaciones (Macintosh) o Por separación (Windows) no se guardan como parte de los archivos de configuración de impresión.

Elija entre las opciones de preimpresión disponibles en los tres paneles del cuadro de diálogo Configuración impresión:

- ◆ **Separaciones:** seleccione las opciones de impresión de separaciones.
- ◆ **Imágenes:** defina las opciones de salida para imprimir y exportar archivos.
- ◆ **Tamaño del papel:** seleccione el tamaño y la orientación del papel.

El panel Separaciones



Use	Para
Composición o Separaciones	Determinar si cada tinta se imprimirá en una o en varias páginas. Use Composición para imprimir todo en una. Use Separaciones para imprimir cada tinta plana y cuatricromática en una página distinta.
Imprimir tintas planas como colores cuatricromáticos	Convertir todos los colores de tinta plana en su equivalente CMAN más próximo en el momento de la impresión. El documento no se altera.
La columna P (Macintosh) o I (Windows) de la lista de tintas Separaciones	Indicar que se imprimirá una separación para esa tinta. Cuando aparece una marca de verificación en esta columna, se imprimirá la tinta. Un guión indica que la tinta no se imprimirá.
La columna O (Macintosh) o S (Windows) de la lista de tintas Separaciones	Indicar que una tinta se sobreimprimirá. Una marca de verificación indica sobreimpresión y un guión la anula. Las anulaciones a nivel de objetos no se reflejan. Un rombo indica que se ha definido un umbral de sobreimpresión para una tinta específica. Haga clic para cambiar el estado.
La columna Angulo de la lista de tintas Separaciones	Mostrar el ángulo de trama de una tinta. Haga clic para cambiar el ángulo.

Use	Para
Trama de medios tonos	Mostrar los valores densidad de pantalla (lpp) y resolución (ppp) optimizados del archivo PPD seleccionado. Algunos periféricos admiten valores personalizados para la densidad de pantalla y la resolución. Elija Otros para introducir valores personalizados.
Ignorar objetos	Ignorar los valores de medios tonos de nivel de objetos durante la sesión actual de impresión.
Transferir función	Enumerar las funciones de transferencia disponibles. Use estas funciones para modificar los valores de los puntos de medios tonos. Las opciones se basan en el PPD seleccionado.
Extender	Alargar los límites de todos los trazos y rellenos básicos para compensar ligeros fallos de registro.

Densidad de pantalla

La densidad de pantalla, medida en líneas por pulgada (lpp), es el número de líneas o filas de puntos de medios tonos impresos por cada pulgada de la página. Una alta densidad de pantalla produce puntos más juntos, creando colores e imágenes distintos y perfilados. Una baja densidad de pantalla produce puntos más separados, creando un efecto más ba sto.

Como los distintos tipos de papel absorben las tintas de forma diferente, las características del papel y de la impresora, junto con las elecciones de diseño, determinan la densidad de pantalla que debe utilizar.

Indicaciones para especificar las densidades de pantalla

Densidad de pantalla (lpp)	Tipo de impresión
De 65 a 85	Los periódicos y carteles de puntos de compra aparecen en materiales absorbentes no satinados
De 90 a 133	Publicaciones de compañías, encartes sueltos o cupones de periódicos en material satinado
de 133 a 150	Menús, revistas de viajes o anuarios en materiales satinados de calidad media o alta
Por encima de 150	Libros de lectura, grabados de calidad de museo, reproducciones de obras de arte, folletos de promoción de vehículos o informes anuales en material satinado de alta calidad en impresoras de alta precisión

Densidades de pantalla para imágenes en escala de grises

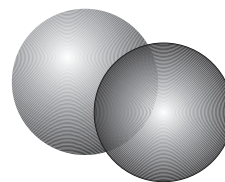
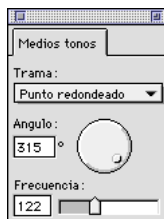
Al aumentar la densidad de pantalla para una resolución determinada, disminuye el número máximo de grises disponibles. El máximo número de grises que se puede producir en una imagen usando PostScript Nivel 1 es 256. El número máximo de grises que se puede utilizar en rellenos Gradiente o en fusiones, depende de la capacidad del periférico final de salida y del número máximo de fases.

Con la resolución (ppp)	Use la densidad de pantalla (lpp)	Para imprimir este número de grises
300	de 53 a 60	de 26 a 33
600	de 71 a 85	de 51 a 72
1200 ó 1270	de 65 a 128	de 89 a 256
2400 ó 2540	de 90 a 150	256
3386 ó 3600	de 150 a 300	de 128 a 256

Medios tonos a nivel de objeto

Para aplicar ángulos y densidades de pantalla a nivel de objeto, seleccione un objeto, elija Ventana > Paneles > Medios tonos, introduzca un ángulo de trama y una frecuencia de trama y presione la tecla Intro. Los valores introducidos en el panel Medios tonos anulan los ajustes de nivel de tinta de ese objeto. Es importante recordar que una frecuencia de trama de menos de 20 lpp puede producir errores PostScript.

Además de ajustar el ángulo y la frecuencia de trama, puede aplicar formas especiales de puntos de medios tonos. Las opciones son Predeterminada, Punto redondeado, Línea y Elipse. Aunque puede ajustar los ángulos y densidades de pantalla para imágenes a todo color, cada separación de la imagen se imprime con el ángulo y la densidad especificados. Esto puede producir efectos muaré al imprimir en una impresora comercial.



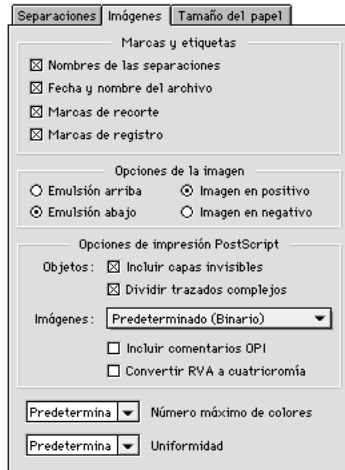
Si el periférico de impresión no reproduce el medio tono especificado, active la configuración del controlador, tal como PostScript Nivel 1, Escala de grises mejorada u otros parámetros específicos de la impresión que pueden interferir con los medios tonos a nivel de objetos de FreeHand.

Por ejemplo, al imprimir en una filmadora que utilice una resolución de pantalla de una marca comercial, como por ejemplo Balanced Screening Technology de Agfa, los valores introducidos pueden quedar superados por la configuración de niveles de tinta o producir errores PostScript.

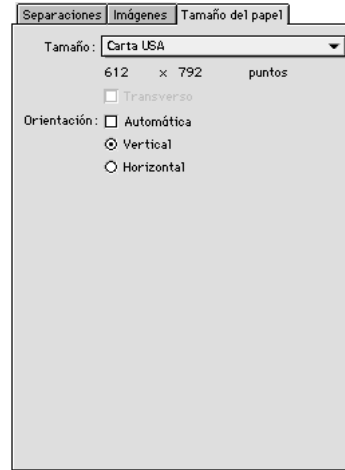
Para restablecer los valores predeterminados de ángulo y frecuencia de medios tonos, retroceda para borrar los campos de entrada y presione la tecla Intro.

Nota: Si tiene problemas de impresión, utilice Buscar y reemplazar gráficos para buscar medios tonos a nivel de objeto o elija Ignorar objetos en el panel Separaciones del cuadro de diálogo Configuración de impresión.

El panel Imágenes



El panel Tamaño del papel



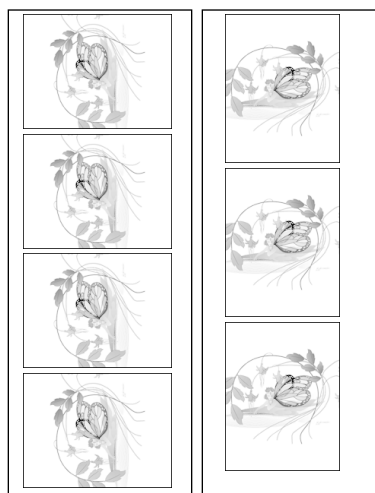
Use	Para
Marcas y etiquetas	Agregar a la impresión los nombres de las separaciones, el nombre y la fecha del archivo, las marcas de recorte y las marcas de registro, de acuerdo con las opciones elegidas. Elija un tamaño de papel bastante grande para acomodar estas marcas, que se imprimen fuera del borde de la página del documento.
Emulsión arriba y Emulsión abajo	Controlar si la emulsión se encuentra encima o debajo cuando se mira por el lado correcto de lectura de la película.
Imagen en positivo e Imagen en negativo	Controlar si el documento se imprime en la película como una imagen positiva o negativa.
Opciones de impresión PostScript, Número máximo de colores y Uniformidad	Los archivos con datos binarios codificados son más pequeños y se imprimen con más velocidad en Macintosh, pero causan errores PostScript cuando se imprimen desde Windows. Esta sección aparece duplicada en el cuadro de diálogo Archivo > Opciones de impresión. Para obtener información completa sobre estas opciones de preimpresión, consulte "Selección de opciones de impresión" en la página 238.

Use	Para
Tamaño	Enumerar los tamaños de papel disponibles para el PPD seleccionado. Este menú desplegable no está disponible si no hay un PPD seleccionado. Debajo de la lista aparecen la altura y anchura del papel elegido.
Transverso	Girar todo el documento (incluyendo las marcas de recorte, los ángulos de las tramas de medios tonos, etc.) 90° a la hora de imprimir en el papel o película de la filmadora. Transverso está disponible cuando se utiliza una filmadora que admite tamaños de página personalizados.
Orientación	Controlar si el documento se imprime en el papel seleccionado con orientación vertical u horizontal. Elija Automática cuando el documento tenga páginas con diferentes tamaños y orientaciones.

Selección del tamaño de papel correcto

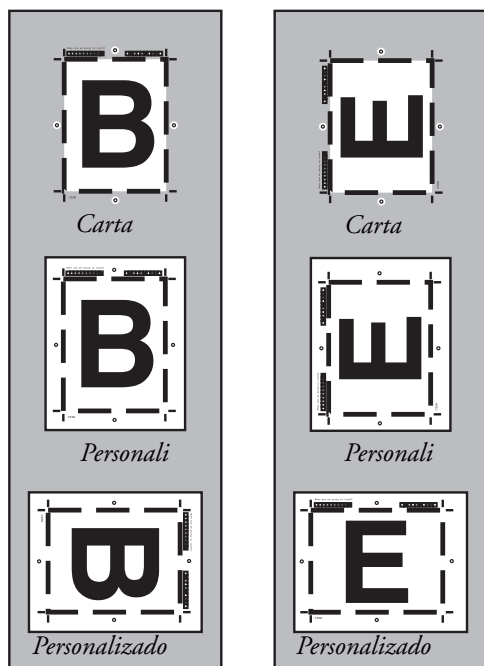
La lista Tamaño muestra los tamaños de papel definidos en el archivo PPD seleccionado. Si la impresora seleccionada admite tamaños de papel personalizados, están disponibles Personalizado en el menú desplegable de tamaños de papel y la casilla de verificación Transverso. La mayoría de las filmadoras definen tamaños de papel regulares y tamaños de papel Transverso, que son tamaños de papel girados 90°. Al imprimir un documento en paralelo a la trayectoria del papel, se suele desperdiciar una cantidad sustancial de película o papel a los lados de la imagen. Las páginas transversales se imprimen perpendicularmente a la trayectoria del papel. En una determinada longitud de papel o película caben más páginas transversales, desperdiciándose menos material a los lados de la imagen.

Nota: Asegúrese de que la página se ajusta completamente en el medio de la filmadora con orientación transversal.



Activado como transverso

Transverso sin activar



Orientación vertical

Orientación horizontal

En general, se imprime en un tamaño de papel que se adapte a su mayor tamaño de página. Sin embargo, al imprimir separaciones, puede incluir sangrados, el nombre del archivo, el nombre de separación y las marcas de recorte (lo que significa que debe usar un tamaño de papel mayor que el tamaño de las páginas).

Cálculo del tamaño del papel

Para imprimir	Aumente el tamaño del papel
Objetos sangrados	Dos veces el tamaño del sangrado de alto y ancho.
Marcas de recorte	36 puntos o 0,5 pulgadas o 12,7 mm de alto y ancho.
Nombres de las separaciones	9 puntos o 0,125 pulgadas o 3,2 mm de alto.
Nombre y fecha del archivo	9 puntos o 0,125 pulgadas o 3,2 mm de alto.

La impresión de un objeto en el borde de la página impresa requiere la creación de un sangrado. Los sangrados aseguran que, cuando se disponga el papel impreso, la tinta se extienda hasta el borde del papel.

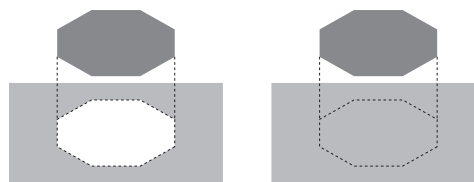
Sobreimpresión

Cuando un objeto coloreado se superpone a otro, se eliminará la porción superpuesta al imprimir las separaciones, a menos que esté activada la sobreimpresión. Esta anulación puede producir un pequeño borde blanco entre los objetos que se superponen, a consecuencia de un mal registro. Para identificar fácilmente en pantalla los objetos sobreimpresos, active la preferencia Visualización > “Mostrar objetos sobreimpresos”. En la pantalla aparecerán letras O indicando los objetos sobreimpresos. Use Buscar y reemplazar gráficos para localizar los objetos definidos para sobreimpresión y para desactivar la sobreimpresión para estos objetos.

Si quiere que un EPS se sobreimprima en otra aplicación, active la opción Sobreimpresión al exportar como EPS un objeto con una tinta plana. En caso contrario, el EPS anulará el fondo al situarlo en la nueva aplicación.

Otra forma de compensar los problemas de registro es el reventado. Hable con el proveedor de su impresora para saber si debe sobreimprimir o hacer reventados y qué configuración debe usar. Consulte “Reventados” en la página 234.

En general, use la sobreimpresión cuando quiera imprimir una tinta plana directamente sobre un objeto subyacente o sobre un color de fondo. También puede utilizar la sobreimpresión para agregar de forma barata una tercera tinta plana a un documento de dos colores. Por ejemplo, la sobreimpresión de una tinta plana roja sobre un fondo amarillo produce naranja en esa zona, sin afectar al rojo y amarillo de las demás zonas. Se obtienen mejores resultados sobreimprimiendo un color oscuro sobre un objeto o fondo de color claro.



Anulación

Sobreimpresión

FreeHand puede sobreimprimir los siguientes tipos de objetos:

Objeto	Estado predeterminado de sobreimpresión	Active la opción Sobreimpresión en el
Texto de bloques de texto	Tinta negra para sobreimpresión	Inspector de relleno
Rellenos de bloques de texto	Desactivado	Inspector de relleno
trazo Básico	Desactivado	Inspector de trazo
Relleno básico o de gradiente	Desactivado	Inspector de relleno
Imágenes de mapas de bits	Desactivado	Inspector de relleno

No se puede definir un EPS importado para sobreimpresión dentro de FreeHand. Los objetos presentes en el archivo EPS original controlan si un EPS se sobreimprimirá.

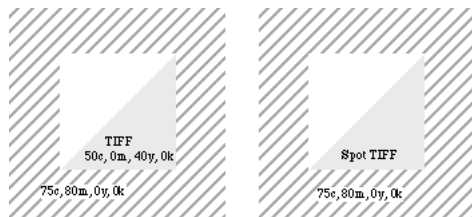
Sobreimpresión de imágenes

Determine las imágenes de mapas de bits que desee sobreimprimir seleccionándolas y activando la casilla de verificación Sobreimprimir del Inspector de relleno. En las planchas cuatricromáticas aparecerá una imagen en color con sus valores de color específicos y sobreimprimirá todas las planchas de colores directos. Una imagen monocroma o de escala de grises transparente a la que se haya asignado un color plano o valor CMAN, también se sobreimprimirá.

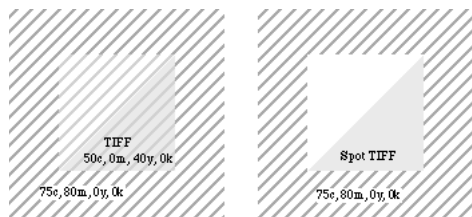
La sobreimpresión funciona mejor con colores de tinta plana. La sobreimpresión con colores cuatricromáticos puede producir resultados inesperados. Aunque FreeHand permite sobreimprimir una imagen monocroma a la que se haya aplicado un color de procesamiento, no suele ser una buena idea.

Lo que se ve en la pantalla puede tener grandes diferencias respecto del resultado final que se produce en la impresora. Consulte Capítulo 9, “Administrador de colores”

En los ejemplos siguientes, la imagen de la izquierda muestra una TIFF cuatricromática sobreimpresa sobre un fondo cuatricromático. La imagen de la derecha muestra una TIFF de tintas planas sobreimpresa sobre un fondo cuatricromático.



En el monitor, las dos imágenes TIFF sobreimpresas parecen idénticas.



Al imprimir, el resultado es muy distinto.

Sobreimpresión de rellenos de gradiente

Como en cualquier otro objeto, la sobreimpresión de rellenos de gradiente puede evitar problemas de reventados, permitiendo que un objeto relleno se sobreimprima en las planchas de color correctas. No sobreimprima indiscriminadamente (a menos que esté familiarizado con el proceso, puede obtener un tercer color inesperado en la zona sobreimpresa).

Active la opción Sobreimpresión en el Inspector de relleno para que se sobreimpriman los rellenos Básico y Gradiente. El resultado de la sobreimpresión es muy variable, dependiendo de los colores utilizados en el relleno y en el fondo. Los mejores resultados se obtienen imprimiendo un objeto con un relleno de gradiente sobre un fondo de color de tinta plana. El objeto relleno se sobreimprimirá en la plancha de tinta plana, eliminando los problemas de reventado.

Si sobreimprime un objeto con un relleno Gradiente sobre un fondo cuatricromático, el resultado varía en función de los valores CMAN del fondo y de los valores CMAN utilizados en el relleno.

Para obtener información detallada sobre los rellenos Gradiente, consulte el Capítulo 6, “Color, trazos y rellenos”

Sobreimpresión de tintas

Para definir la sobreimpresión del documento para colores de tinta plana o cuatricromáticos específicos, defina las tintas de sobreimpresión en el panel/sección Separaciones del cuadro de diálogo Configuración de impresión haciendo clic en la columna Sobreimpresión. Defina las tintas de sobreimpresión para una sesión única o guarde el estado de sobreimpresión como parte del documento. Las tintas con una marca de verificación en la columna O se sobreimprimen. Las tintas con un guión se anulan. Las tintas con un rombo tienen asignado un umbral de sobreimpresión de tinta.

Le recomendamos que configure las tintas para sobreimprimir a nivel de documento sólo si comprende totalmente el trabajo con separaciones y sobreimpresión.

Defina un umbral de sobreimpresión para especificar un límite para las tonalidades de una tinta que se sobreimprimen. Por ejemplo, defina un umbral de sobreimpresión del 90% para la tinta negra cuando quiera que se sobreimpriman todos los objetos que contienen el 90% o más de negro. Los objetos que contienen menos de un 90% de negro se anulan. Para definir el umbral de sobreimpresión, haga clic en la columna S del panel Separaciones para abrir el cuadro de diálogo Tinta de sobreimpresión. Introduzca un valor en el campo de entrada de porcentaje. Las imágenes en escala de grises que contienen tintas con umbral de sobreimpresión se anulan siempre.

Reventados

Cuando se imprimen fuera de registro las tintas de objetos adyacentes, aparecen huecos o desplazamientos de los colores entre los objetos. El reventado compensa los problemas de registro ampliando el objeto más claro para que se superponga ligeramente sobre el más oscuro.

Tradicionalmente, el reventado es una tarea de preimpresión gestionada por un impresor profesional. Los diseñadores y artistas de producción pueden utilizar las herramientas de dibujo de FreeHand para crear reventados. Sin embargo, puede dejar esta tarea a los profesionales de la preimpresión.

Extender es una opción de impresión que se utiliza como sustituto del reventado para los objetos con trazos y rellenos básicos. Como regla general, use reventado manual o tamaño de extensión.

Cuando considere cómo hacer el reventado de los documentos, comience hablando con su impresor sobre qué necesita ajustar, quién es su responsable y cómo se creará.

Para llevar a cabo el ajuste, el impresor debe determinar la cantidad de superposición de cada reventado. Diferentes características de papel, tamaño de hoja, densidad de pantalla y condiciones de impresión requieren diferentes anchos de reventado. Las siguientes indicaciones muestran anchos de reventado utilizados habitualmente para imprimir en una imprenta offset de hojas o de bobinas. Si cambia el tamaño del documento, los reventados especificados pueden tener un tamaño equivocado.

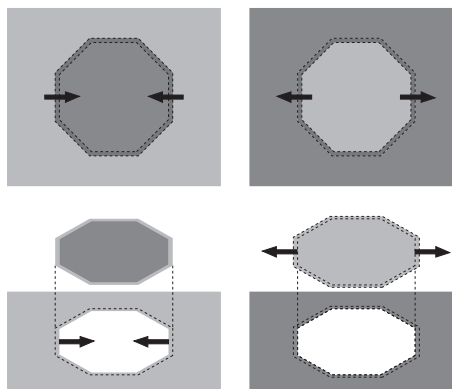
Indicaciones sobre el tamaño de reventado

Use una densidad de pantalla de (lpp)	Valores de reventado*	
	pulgadas	puntos
líneas por pulgada		
65	de 0,0077 a 0,0308	de 0,55 a 2,20
100	de 0,0050 a 0,0200	de 0,36 a 1,44
133	de 0,0038 a 0,0152	de 0,27 a 1,08
150	de 0,0033 a 0,0132	de 0,24 a 0,96
200	de 0,0025 a 0,0100	de 0,18 a 0,72

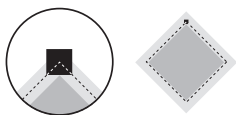
Nota: *El valor inferior supone un excelente registro de impresión cuando la impresora no está desplazada más de la mitad de la distancia entre una fila de puntos de medios tonos. El valor superior supone menos exactitud de registro cuando la impresora está desplazada una fila completa de puntos de medios tonos.

Estrangulamientos y extensiones

Cuando se encuentran dos colores, el más oscuro define el borde visual y determina la dirección del reventado. Puede minimizar el impacto visual de los reventados creando un estrangulamiento para reventado, un objeto oscuro de primer plano sobre un fondo claro, o creando una extensión para reventar un objeto claro de primer plano sobre un fondo oscuro.

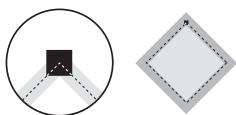


Para crear un estrangulamiento:



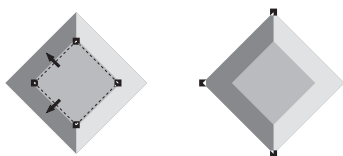
- 1 Seleccione el objeto oscuro de fondo.
- 2 Aplique un Trazo básico con un grosor igual al doble del tamaño del ajuste y use el color de fondo como color del trazo.
- 3 Active Sobreimprimir en el Inspector de trazo y desactívela en el Inspector de relleno.

Para crear una extensión:



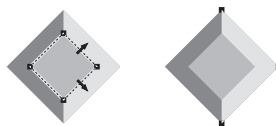
- 1 Seleccione el objeto claro de primer plano.
- 2 Aplique un trazo Básico con un grosor igual al doble del tamaño del ajuste y use el color claro de primer plano como color del trazo.
- 3 Active Sobreimprimir en el Inspector de trazo y desactívela en el Inspector de relleno.

Para ajustar un objeto de primer plano sobre un objeto oscuro de fondo:



- 1 Seleccione el objeto de primer plano y elija Edición > Clonar.
- 2 Aplique un trazo Básico con un grosor igual al doble del tamaño del ajuste y use el color de relleno del objeto de primer plano como color del trazo. Active Sobreimpresión en el Inspector de trazo para el trazo.
- 3 Elija Edición > Cortar.
- 4 Seleccione el objeto oscuro de fondo y elija Edición > Pegar dentro.

Para ajustar un objeto de primer plano sobre un objeto claro de fondo:



- 1 Seleccione el objeto de primer plano y elija Edición > Clonar.
- 2 Aplique un Trazo básico con un grosor igual al doble del tamaño del ajuste y use el color de fondo como color del trazo. Active Sobreimpresión en el Inspector de trazo para el trazo.
- 3 Elija Edición > Cortar.
- 4 Seleccione el objeto de fondo y elija Edición > Pegar dentro.

Para obtener información sobre el uso de Xtra Reventados para crear reventados, consulte la Ayuda de FreeHand.

Impresión de secciones de un documento

La mayoría de las impresoras de escritorio sólo trabajan con tamaños de papel estándar, como A4, Carta USA y Legal USA. Si la ilustración es mayor que el tamaño más grande de papel que admite la impresora, use una de las siguientes técnicas para imprimir el documento:

- ◆ Seleccione Ajustarse al papel o disminuya la escala de la página en el cuadro de diálogo Imprimir, para adaptarse al área imprimible del tamaño de papel seleccionado.
- ◆ Use las opciones de segmentación Manual o Automática del cuadro de diálogo Imprimir para imprimir porciones de una página a tamaño completo.
- ◆ Imprima sólo algunos de los objetos del documento, imprimiendo sólo capas visibles.

Cambio del tamaño a escala para la impresión

Puede elegir entre tres opciones de escala para la impresión: Uniforme, Variable o Ajustarse al papel. El documento mantiene la selección Escala (Macintosh) o Tamaño (Windows), pero la configuración no afecta a la escala del documento original. La presentación preliminar muestra el efecto de los valores actuales de Escala/Tamaño.

Uniforme Escala las dimensiones de un documento de forma uniforme para la impresión. Al seleccionar esta opción aparece un campo de entradas en el cuadro de diálogo Imprimir. Introduzca un porcentaje entre 10% y 1000%, con una exactitud de cuatro cifras decimales.

Escala:

Variable Escala las dimensiones horizontal (x) y vertical (y) de un documento de forma independiente. Al seleccionar esta opción aparece un campo de entradas para las dimensiones x e y en el cuadro de diálogo Imprimir. Introduzca porcentajes desde 10% a 1000%, con una exactitud de cuatro cifras decimales.

Escala: x: y:

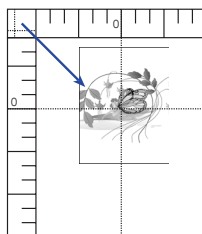
Ajustarse al papel Reduce o aumenta las ilustraciones, las marcas de recorte y las sangrías que va a imprimir para ajustarse al tamaño de papel de impresión seleccionado.

Escala:

Uso de la segmentación

Para usar la Segmentación manual para imprimir una porción de una ilustración:

- 1 Por cada página que quiera imprimir, arrastre el punto cero de las reglas hasta la esquina inferior izquierda de la página.



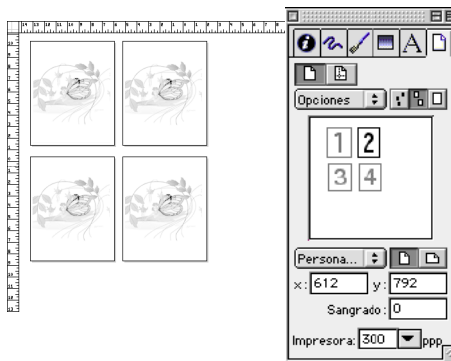
- 2 Elija Archivo > Imprimir para abrir el cuadro de diálogo Imprimir, e introduzca el número de la página deseada en el campo de entrada del rango de páginas.
- 3 Active la opción Segmentar (Windows) o Mosaico (Macintosh), elija Manual en el menú desplegable y elija un tamaño de papel en que quepa la página.

En la ventana de presentación preliminar, use la mano para ajustar la posición del segmento.

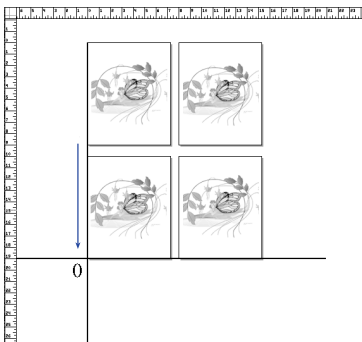
Para usar la segmentación Manual para imprimir varias páginas de un documento en una única página:

Use esta técnica para imprimir todas las páginas de un documento que contiene pequeñas páginas personalizadas, como tarjetas de visita en una única hoja de papel o película de la filmadora.

- 1 Con las reglas visibles, seleccione la página superior derecha del documento para convertirla en la página activa.



- 2 Arrastre el punto cero de las reglas hasta el vértice inferior izquierdo de la página inferior izquierda del documento.



- 3 Elija Archivo > Imprimir para abrir el cuadro de diálogo Imprimir e introduzca el número de la página en la página superior derecha del campo de entrada del intervalo de páginas.
- 4 Active la opción Segmentar (Windows) o Mosaico (Macintosh), elija Manual en el menú desplegable y elija un tamaño de papel bastante grande para que quepan todas las páginas en el panel Tamaño del papel.

Active la opción Presentación preliminar para asegurarse de que todas las páginas que desea imprimir aparecen en el área imprimible de la página superior derecha. Use la mano para ajustar la posición del segmento.

Para usar la segmentación Automática:

- 1 Elija Archivo > Imprimir, use Comando-P (Macintosh) o Control-P (Windows), o haga clic en el botón Imprimir de la barra de herramientas principal para abrir el cuadro de diálogo Imprimir.
- 2 Active la opción Segmentar (Windows) o Mosaico (Macintosh) y elija Automática en el menú desplegable.
El valor de superposición determina qué cantidad de la ilustración se duplicará en los segmentos adyacentes.

Impresión de determinados objetos de un documento

Hay varias posibilidades cuando sólo se quieren imprimir algunos objetos de un documento durante una sesión de impresión específica:

- ◆ Active la opción Objetos seleccionados en el cuadro de diálogo Imprimir para imprimir los objetos seleccionados actualmente.
- ◆ En el panel Imágenes del cuadro de diálogo Configuración de impresión, desactive la opción Incluir las capas invisibles y desactive las capas en el panel Capas, para hacerlas invisibles e impedir que se impriman.
- ◆ Sitúe las capas que no quiera imprimir por debajo de la línea de separación del panel Capas.
- ◆ En Windows, haga clic con el botón derecho del ratón sobre un objeto seleccionado y elija Imprimir objeto en el menú de métodos abreviados.

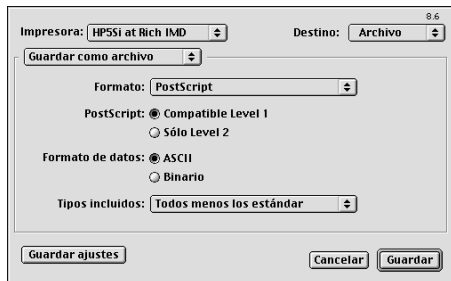
Impresión de archivos PostScript en disco

Para crear un archivo PostScript, elija Archivo > Imprimir y después Archivo como destino (Macintosh) o elija Archivo > Imprimir y active Imprimir en archivo (Windows).

Al preparar un archivo PostScript para un proveedor de servicios de preimpresión, pregúntele qué configuración es mejor para el sistema antes de empezar.

Si el archivo PostScript se imprime directamente en un periférico de salida, asegúrese de que el PPD seleccionado corresponde con el periférico de salida y de que está activa la opción Utilizar PPD. Para aplicaciones de preimpresión, elija Archivo > Exportar para utilizar un formato EPS.

Cuando las fuentes de un documento no están instaladas en el periférico final de salida (Macintosh)



En Macintosh, el controlador LaserWriter 8.4 y posteriores admiten la inclusión de fuentes PostScript o TrueType en un archivo PostScript. Para evitar errores PostScript, use esta opción cuando las fuentes de un documento de FreeHand no están instaladas en el periférico final de salida.

El menú desplegable de fuentes del cuadro de diálogo Crear archivo dispone de las opciones Ninguno, Todos o Todas excepto las estándar para especificar qué fuentes se deben incluir en el archivo PostScript. Eligiendo Ninguno no se incluirán fuentes en el documento, obteniéndose un archivo más pequeño que se descarga más rápido. Sin embargo, se puede producir una sustitución de fuentes, a menos que todas las fuentes utilizadas residan en la impresora. Eligiendo Todos se elimina la sustitución de fuentes, pero el tiempo de descarga es más lento. Eligiendo Todas excepto las estándar 13 se descargan todas las fuentes excepto las estándar incluidas en casi todas las impresoras y filmadoras. La sustitución de fuentes sólo se producirá si la impresora utiliza una versión no estándar de estas fuentes, o si una de ellas falta completamente.

Selección de opciones de impresión

Las opciones de impresión afectan a un documento cuando se imprime en un periférico de salida PostScript o se exportan desde FreeHand a EPS eligiendo Archivo > Exportar.

Elija Archivo > Opciones de impresión PostScript para abrir el cuadro de diálogo Opciones de impresión PostScript. Las mismas opciones de salida aparecen duplicadas para mayor comodidad en el panel Imágenes del cuadro de diálogo Configuración de impresión.



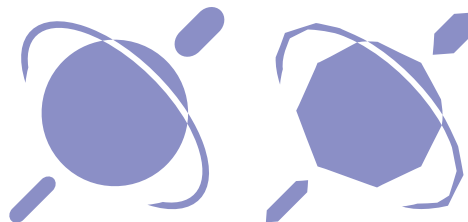
- ◆ **Incluir capas invisibles:** sirve para imprimir y exportar los objetos de todas las capas de primer plano.
- ◆ **Dividir trazados complejos:** active aquí para dividir los trazados en secciones más pequeñas cuando se imprimen y exportan, reduciendo la probabilidad de errores PostScript. Los trazados se dividen según la resolución de la impresora.

Para evitar problemas de impresión, quite la marca de esta opción si un documento contiene un EPS pegado en un trazado complejo.
- ◆ **Imágenes:** elija en este menú desplegable para determinar cómo se envían los datos de las imágenes de mapas de bits a la impresora o cómo se incluyen en un archivo exportado.

Use	Para
Nada	Incluir comentarios OPI en lugar de datos de imagen. Se suele utilizar con Incluir comentarios OPI.
ASCII	Codificar datos de imagen en forma de caracteres ASCII. Esta opción es compatible con cualquier plataforma, pero crea archivos más voluminosos, y tarda más en imprimirse que las otras opciones.
Binario	Codificar las imágenes en forma de datos binarios para su utilización en sistemas Macintosh. Los archivos con datos codificados en binario son más pequeños y se imprimen con mayor rapidez en plataformas Macintosh, pero generan errores PostScript al imprimir desde Windows.
Binarios (Multiplataforma)	Codifica imágenes en forma de datos binarios para los formatos Macintosh o Windows.

- ◆ **Incluir comentarios OPI:** sirve para incluir comentarios OPI con el documento al importar o exportar.
- ◆ **Convertir RVA a cuatricromía:** sirve para convertir imágenes RVA a colores cuatricromáticos al crear un EPS o una impresión por composición. Active esta opción si piensa imprimir un archivo de imagen de mapa de bits en una impresora que no separe los colores de imágenes RVA.
- ◆ **Número máximo de colores:** se usa para limitar el número de colores de los rellenos graduados o radiales cuando hay problemas para convertir un archivo EPS en un sistema electrónico de preimpresión, como Crosfield, Linotype-Hell o Scitex. Las elecciones disponibles son Predeterminado, 126 y 256. Si un archivo EPS genera más del número máximo de colores del formato de trabajo en línea del sistema de preimpresión, introduzca un número menor que 256, hasta que el archivo se convierta con éxito. Ajuste los valores con precaución (al reducir el número de colores, también puede reducirse la suavidad de las transiciones de color).

- ◆ **Uniformidad:** introduce valores por encima de cero para acelerar la impresión de segmentos de trazados curvos y reduce los errores PostScript relacionados con la memoria. El valor de uniformidad controla la suavidad de impresión de las curvas. Los valores entre cero y tres apenas son discernibles por el ojo humano. Los valores por encima de diez pueden producir curvas visiblemente aplanadas, especialmente en bajas resoluciones.



Uniformidad = 3

Uniformidad = 100

Cómo afectan las fuentes a la impresión

La elección del tipo de fuente es el primer paso para asegurarse de que el tipo de las páginas se visualice y se imprima correctamente. Para trabajos de producción, es crítico utilizar fuentes PostScript o TrueType exclusivamente. Si trabaja con un proveedor de servicio de preimpresión o un servicio de filmación, pida consejo sobre formatos de fuente antes de empezar.

Use un administrador de fuentes para mejorar la visualización de los textos en pantalla y para administrar las fuentes. Adobe Type Manager (ATM) es la única utilidad que acepta todos los efectos de texto disponibles en FreeHand. ATM requiere fuentes PostScript (Tipo 1), pero no es necesario que la salida vaya a una impresora PostScript.

Operaciones con 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
- ◆ Métrica de fuente es la información utilizada para componer la fuente, incluyendo los datos de ajuste y espaciado entre caracteres.

En Macintosh, una fuente PostScript está disponible cuando la fuente de pantalla está correctamente instalada en el sistema. El sistema Macintosh no necesita un archivo de métrica de tipo, porque se almacena 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 Extensis Suitcase o Alsoft Master Juggler.

En Windows, una fuente PostScript está disponible si se ha instalado utilizando una utilidad de administración de fuentes, como ATM (Windows 95, 98, o NT) o utilizando Inicio > Configuración > Panel de control > Fuentes (Windows NT).

Operaciones con 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 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.

Evite el uso de fuentes TrueType cuando piense utilizar una impresora PostScript. Si hay fuentes duplicadas en formato TrueType y Tipo 1, los conflictos son frecuentes y se pueden obtener resultados no esperados. Como fuentes PostScript y TrueType con el mismo nombre suelen contener diferencias sutiles de diseño y de medida, un conflicto con el nombre de una fuente puede provocar una salida inesperada, como una longitud de línea diferente.

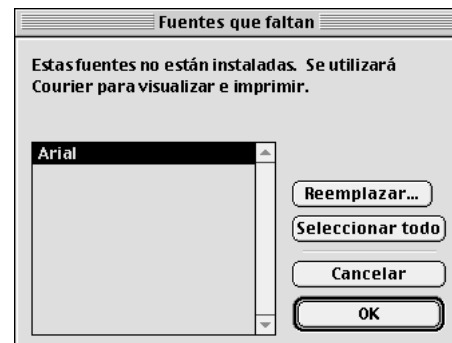
En las fuentes TrueType, toda la información necesaria para imprimir o visualizar cualquier tamaño está incluida en un único archivo, al contrario que con las fuentes PostScript.

En Macintosh, las fuentes TrueType se encuentran en la carpeta Tipos, situada en la Carpeta del Sistema.

En Windows, las fuentes TrueType se instalan por medio del programa del Panel de control Fuentes y suelen residir en la carpeta Windows.

Gestión de fuentes que faltan

Al abrir o importar un archivo gráfico o de texto que contiene fuentes no instaladas en el sistema, aparece el cuadro de diálogo Fuentes que faltan.



El cuadro de diálogo Fuentes que faltan enumera todas las fuentes utilizadas en el documento que no están disponibles en el sistema. Haga clic en Reemplazar para elegir la fuente de reemplazo entre las fuentes instaladas en el sistema. Elija un estilo en el menú desplegable Estilo de texto. Las fuentes que faltan que no se sustituyen se visualizan e imprimen en la fuente de reemplazo predeterminada: Courier (Macintosh) o Arial (Windows). La fuente permanece intacta en el documento.

El cuadro de diálogo Fuentes que faltan no aparece si utiliza la característica de sustitución de fuentes de ATM. En su lugar, al abrir o importar se produce una sustitución temporal de fuentes. Al importar un EPS, el cuadro de diálogo Fuentes que faltan indica las fuentes que faltan, pero no las reemplaza.

Uso del Informe del documento

Use el Informe del documento para compilar la documentación de sus propias preimpresiones, o como una guía para rellenar la documentación requerida por la oficina de servicios. Elija entre las opciones disponibles para generar una descripción detallada del documento en un formato de informe. Los proveedores de servicios pueden imprimir el informe antes de realizar el trabajo para determinar el contenido exacto del archivo y evitar costosas equivocaciones.

Elija Archivo > Informe para abrir el cuadro de diálogo Informe del documento, que contiene nueve categorías:

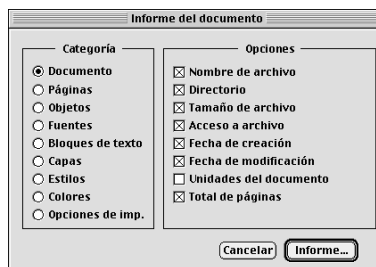
- ◆ **Documento:** incluye las opciones de nivel de documento, como el nombre del archivo, su ubicación y su tamaño.
- ◆ **Páginas:** incluye opciones que describen las dimensiones y la orientación de cada página.
- ◆ **Objetos:** incluye opciones de nivel de objeto, como los nombres y notas asignados, los valores de los medios tonos y el estado de las imágenes importadas.

- ◆ **Fuentes:** incluye las especificaciones de todas las fuentes del documento.
- ◆ **Bloques de texto:** incluye opciones para informar sobre la fuente, el color, la ubicación del recuadro de delimitación, el recuento de líneas y párrafos y la primera línea de texto de cada bloque.
- ◆ **Capas:** incluye opciones que describen el estado y posición de cada capa.
- ◆ **Estilos:** incluye una descripción del estilo de cada objeto y del estilo de párrafo asignado.
- ◆ **Colores:** incluye opciones para el nombre, el valor y el estado de separación de cada color. Si está activada la opción Administrador de colores, los valores de las preferencias del Administrador de colores aparecen en el informe.
- ◆ **Opciones de impresión:** describe las opciones elegidas en el cuadro de diálogo Opciones de impresión.

Para obtener un listado completo de las opciones disponibles en cada categoría del Informe del documento, consulte la Ayuda de FreeHand.

Para usar el Informe del documento para generar un informe impreso o en pantalla:

- 1 Elija Archivo > Informe para abrir el cuadro de diálogo Informe del documento.



- 2 Haga clic en cada categoría para ver las opciones disponibles.

- 3 Personalice el informe activando y desactivando opciones en cada categoría para cumplir sus necesidades o las necesidades de su proveedor de servicios.

Mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Control (Windows) y haga clic en cualquiera de los cuadros de verificación, para activar o desactivar todas las opciones visualizadas en una categoría seleccionada.

- 4 Haga clic en Informe para mostrar el informe en la pantalla.



Aparece el Visor de informe del documento, incluyendo el informe detallado por categoría.

Reunión de los componentes para la impresión

El comando Reunir para impresión reúne los componentes necesarios para imprimir el documento actual y los copia en una ubicación común. Use este comando cuando prepare un documento para su envío a una oficina de servicios. Reunir para impresión guarda una copia de los siguientes componentes:

- ◆ El documento FreeHand original
- ◆ Cada gráfico vinculado
- ◆ Un informe del documento FreeHand

- ◆ Todas las fuentes del documento excepto las incrustadas en archivos EPS
- ◆ El archivo de conjunto de impresión elegido en el cuadro de diálogo Configuración de impresión en el momento de la reunión
- ◆ El PPD elegido en el cuadro de diálogo Configuración de impresión en el momento de la reunión

Para utilizar Reunir para impresión:

- 1 Elija Archivo > Reunir para impresión.

Si no ha guardado el documento FreeHand, aparecerá un cuadro de diálogo que se lo indicará. Si cancela este cuadro de diálogo se detendrá el proceso Reunir para impresión.

- 2 En el cuadro de diálogo Informe del documento, elija los elementos que desea en el informe y haga clic en Informe (Macintosh) o Aceptar (Windows).

Si desea obtener más información sobre el Informe del documento, consulte la sección “Selección de opciones de impresión” en la página 238.

- 3 En el cuadro de diálogo Guardar, escriba el nombre del archivo de informe, elija un destino para los materiales reunidos y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).

Todos los materiales reunidos, incluyendo el informe del documento generado, se copian en la ubicación que elija.

Nota: Los acuerdos de licencia varían entre una fuente y otra. Antes de distribuir ninguna, asegúrese de que el acuerdo de licencia de la fuente le concede derecho para hacerlo.

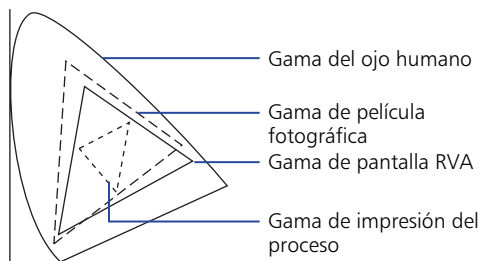
CAPÍTULO 9

Administrador de colores

Administración de colores en FreeHand

La administración de colores es el proceso por el que se mantiene la consistencia de los colores a lo largo de un trabajo, desde el monitor a la impresión final. Como está diseñando ilustraciones en color en FreeHand, por supuesto deseará que los colores de la impresión final coincidan con los que ve en el monitor.

Sin embargo, los monitores muestran los colores utilizando colores RVA aditivos, mientras que las prensas de imprenta recrean los colores utilizando colores CMAN sustractivos. Como la gama, o rango de colores, RVA es mucho mayor que la CMAN, es posible que algunos de los colores proyectados en pantalla solamente sean aproximados en la impresión.

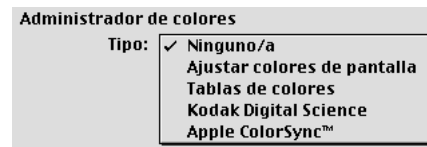


Si desea obtener más información sobre los colores, consulte “Color, trazos y rellenos” en la página 149.

Las ilustraciones normalmente pasan por uno o más periféricos electrónicos o aplicaciones de software antes de llegar al producto final. La impresión de un documento de FreeHand en una impresora local, por ejemplo, involucra al propio programa, al monitor y al sistema operativo del PC y a la impresora. La interpretación de los colores entre periféricos o entre aplicaciones pueden variar. Incluso los colores de las ilustraciones creadas específicamente para Internet pueden variar de pantalla a pantalla.

Además, algunos elementos de una ilustración de FreeHand pueden provenir de otro periférico electrónico o de otra aplicación de software. La interpretación de los colores de un periférico o de una aplicación puede ser distinta de la de otro periférico o aplicación. Incluso entre periféricos o aplicaciones del mismo tipo, o incluso de la misma marca, la interpretación del color puede variar debido al envejecimiento, desgaste, configuración actual y otros factores.

Este capítulo describe cada opción para la administración de colores en FreeHand. Para utilizar el administrador de color, elija una opción de la preferencia Colores > “Administrador de colores”. Al hacer clic en Administrador de colores del cuadro de diálogo Imprimir también se muestran las opciones del Administrador de colores. Si no desea utilizarlo, presione Ninguno en el menú desplegable.



Elija una de las cinco opciones de administración de colores.

Nota: La opción Apple ColorSync sólo está disponible en Macintosh.

Ajustar colores de pantalla: ajuste visualmente los valores de los colores para que coincidan con los de un libro de muestras o con muestras impresas, o utilice valores numéricos específicos.

Tablas de color: para administrar colores in tener instaladas en el PC extensiones Tecnología digital Kodak (KDS) o Apple ColorSync (sólo Macintosh), utilice las tablas de conversión de color RVA a CMAN y CMAN a RVA de FreeHand. Las tablas de conversión utilizan los datos seleccionados de las extensiones KDS y Apple ColorSync interpolan los valores de color durante la conversión.

Tecnología digital Kodak: use el motor Tecnología digital Kodak (KDS) para administrar activamente perfiles del monitor, perfiles de impresora de separación, perfiles de impresora por composición e información de intentos de interpretación para incluir a FreeHand en la estrategia de administración del color.

Apple ColorSync: si el sistema Macintosh dispone del motor de administración de color Apple ColorSync, los perfiles Apple ColorSync existen como alternativa a KDS.

Nota: Apple ColorSync sólo está disponible en Macintosh.

Elija	Cuando
Ajustar colores de pantalla	No sea necesaria una coincidencia exacta de los colores, pero desee calibrar los colores del monitor para que se aproximen a los de un libro de muestra o a los de muestras impresas.
Tablas de color	Es recomendable utilizar el administrador de color limitado basado en datos KDS o Apple ColorSync cuando, por ejemplo, no estén instaladas las extensiones KDS.
Tecnología digital Kodak (KDS, Kodak Digital Science)	FreeHand es parte de una estrategia para administrar el color por todo el flujo de trabajo y necesita una gestión del color completa.
Apple ColorSync	El sistema Macintosh tiene instalado el motor de administración de color Apple ColorSync. FreeHand es parte de una estrategia para administrar el color por todo el flujo de trabajo y necesita una gestión del color completa.
Nada	El periférico final de salida es RVA, los colores web y el administrador de color no son necesarios.

Desactivación de la administración de colores para las tintas planas

Al utilizar Tablas de color, KDS, o la opción de administración de color Apple ColorSync y no activar Color gestiona colores de tintas planas, se desactiva la administración de color para la visualización en pantalla de tintas planas, reduciendo por tanto el tiempo de procesamiento de ilustraciones complejas con colores de tintas planas. Utilice el muestrario adecuado (por ejemplo, Pantone) como referencia para las tintas planas.

Uso de Ajustar colores de pantalla

Utilice Ajustar colores de pantalla para calibrar visualmente los colores del monitor de forma que coincidan con valores de colores específicos. Por ejemplo, compare los colores de un libro de muestra con los del monitor.

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 de administración de color es más sencilla que KDS o Apple ColorSync, aunque menos precisa.

Nota: La opción de FreeHand 9 Ajustar colores de pantalla es la misma de FreeHand 4, 5 y 5.5 y 8.

Para calibrar el monitor utilizando 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 que esté probando.
- 2 Elija Ajustar colores de pantalla en la preferencia Colores > "Administrador de colores >Tipo".
El botón Calibrar aparece en el menú desplegable.

- 3 Haga clic en Calibrar para mostrar el cuadro de diálogo Mostrar configuración de colores.

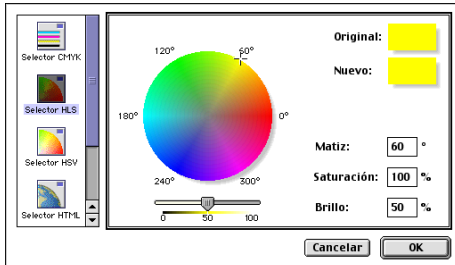


Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Mostrar configuración

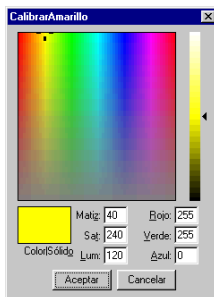


Haga clic en un color para ajustar sus valores.

- 4 Haga clic en cualquier color del cuadro de diálogo para mostrar el Selector de color de Apple o un cuadro de diálogo Color de Windows.



Selector de color de Apple



Cuadro de diálogo Color de Windows

- 5 Sitúe las muestras de color del periférico de salida o del libro de muestras junto al color del monitor para comparar y ajustar éste último de forma que coincida con la muestra.

Uso de conversión de perfiles y colores para administrar colores

Generalmente, una estrategia completa de administración del color consta de siete pasos:

- 1 Especifique los colores que desea utilizar.
- 2 Calibre el monitor.
- 3 Evalúe los colores que desea utilizar.
- 4 Elabore o especifique los tipos de cada dispositivo en el flujo de trabajo.
- 5 Convierta los colores RVA a CMAN.
- 6 Imprima pruebas en el periférico de salida.
- 7 Imprima la salida final.

Un sistema de administración de colores como Tecnología digital Kodak o Apple ColorSync reúne todos estos pasos para conseguir una administración de colores efectiva.

El uso de un sistema de administración de colores requiere un conocimiento de la administración de colores que excede al ámbito de este capítulo. Si la tarea requiere administración del color y el concepto le resulta desconocido, recomendamos estudiar el tema antes de utilizar la opción Tecnología digital Kodak o Apple ColorSync.

Elaboración o especificación de perfiles

Un perfil describe el comportamiento de un dispositivo en cuanto a los colores. Se crea al medir el rango de salida de un periférico de color concreto en condiciones controladas.

Cuando un documento necesita una reproducción del color especialmente exacta, se utilizan sofisticados instrumentos de medida, como espectrofotómetros o colorímetros y un software especial para crear tipos personalizados para los periféricos reales que se utilizan para producir el documento. Estos tipos realizan un mapa preciso de la gama de colores y de otras características de cada periférico.

Aunque los tipos personalizados constituyen la aproximación ideal, su elaboración precisa un amplio conocimiento de la administración de colores y de herramientas de administración de colores.

Los sistemas de color Tecnología digital Kodak y Apple ColorSync ayudan a administrar el color en FreeHand utilizando perfiles estándar aprobados por el Consorcio Internacional del Color (ICC). Los fabricantes suministran perfiles específicos para cada modelo, compatibles con ICC que aparecen en los menús desplegable del Administrador de colores de FreeHand al elegir la preferencia “Tecnología digital Kodak” o “Apple ColorSync”. También aparecen perfiles personalizados disponibles.

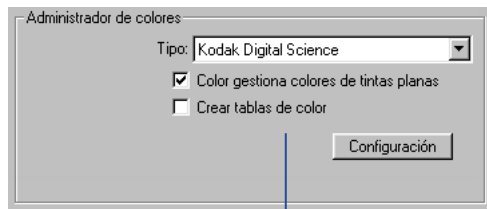
FreeHand lee todos los perfiles compatibles con la versión 2 de ICC. Perfiles de otros fabricantes se encuentran disponibles en Internet en www.colorsinc.com. También puede encontrar perfiles en las páginas web de fabricantes de controladores.

Como se ha dicho, calibrar es ajustar los colores del periférico para que coincidan con el perfil del dispositivo. Tanto si los perfiles son comerciales como si están personalizados, todos los periféricos del flujo de trabajo deben estar calibrados con su perfil para una eficaz administración de colores. No obstante, los perfiles personalizados resultan más precisos que los proporcionados por los fabricantes. Consulte la documentación de cada dispositivo para ver cómo se calibra.

Nota: La opción tablas de color Kodak se describe en página 251.

Uso de Tecnología digital Kodak y de Apple ColorSync

Para integrar FreeHand en su estrategia de administración de color, use la Tecnología digital Kodak (KDS) o Apple ColorSync (Macintosh). Elija uno de los muchos tipos de fabricantes compatibles con ICC, así como cualquier tipo personalizado disponible.



Haga clic para mostrar las preferencias Básica y Avanzada, incluido el monitor, la impresora y las opciones de intento.

Nota: Las características relacionadas con los colores a nivel de sistema, como Control gamma, pueden entrar en conflicto con los sistemas de administración de colores.

La opción Tecnología digital Kodak no se encuentra disponible si las extensiones KDS no están en la carpeta del sistema (Macintosh). Para restaurar las extensiones, arrastre y suelte una copia de las extensiones Kodak desde el CD-ROM de FreeHand hasta la carpeta del sistema (Macintosh).

Si aún no está disponible KDS:

- ◆ Busque conflictos de extensiones con otras extensiones de la administración de colores.
- ◆ Los usuarios de Windows pueden ejecutar la utilidad RegKodak.exe de la carpeta FreeHand 9\Support, en el CD-ROM de instalación de FreeHand.

Si ninguna de estas soluciones resulta, desinstale FreeHand y vuelva a instalarlo.

KDS y Apple ColorSync tienen las mismas opciones de configuración. El motor KDS se instala en el momento de la instalación de FreeHand. Si el sistema Macintosh tiene instalado el motor Apple ColorSync, FreeHand lo reconoce. En caso contrario, la opción Apple ColorSync no está disponible en FreeHand.

Nueva creación de las tablas de color

Dado que FreeHand utiliza los dos motores de administración de colores, KDS y Apple ColorSync (sólo Macintosh), puede especificar si volver a construir las tablas de color al cambiar la preferencia de administración de colores.

- ◆ Active esta opción para crear de nuevo de forma automática las tablas de colores cada vez que elija una nueva opción de administración de colores.
- ◆ Desactive esta opción para que FreeHand mantenga las mismas tablas de colores al cambiar de una opción de administración de colores a otra.

Desactivar esta opción permite experimentar con la configuración de la administración de colores sin alterar las tablas de colores. FreeHand sólo vuelve a crear las tablas de color cuando el cuadro de diálogo Preferencias se cierra con KDS o Apple ColorSync definido y la opción Volver a crear tablas de color activada. FreeHand utiliza las tablas de color sólo si Tipo CMS está definido en Tablas de color, no al utilizar KDS o Apple ColorSync.

Selección de perfiles e intentos

Al elegir las opciones KDS o Apple ColorSync, aparece un botón Configurar que abre el cuadro de diálogo Configurar Administrador de colores, en el que se pueden elegir opciones de configuración básicas y avanzadas.

Configuración del perfil de monitor

Seleccione en el menú desplegable Monitor un perfil compatible con ICC. Esta opción hace referencia al monitor que utilice para crear ilustraciones.

Configuración del monitor para emular la impresión final

En el menú desplegable de preferencias El monitor emula a, elija una de estas tres opciones: Ninguno, Impresora por composición o Impresora por separación. Establezca la selección teniendo en cuenta su periférico de impresión final para que la presentación en el monitor esté dentro de la gama de colores de ese periférico.

Por ejemplo, un artista, al diseñar gráficos para su presentación en pantalla puede optar por colores RVA más vivos eligiendo Ninguno/a en el menú desplegable Tipo del Administrador de colores, seleccionando Ajustar colores de pantalla o seleccionando Ninguno en el menú desplegable El monitor emula a.

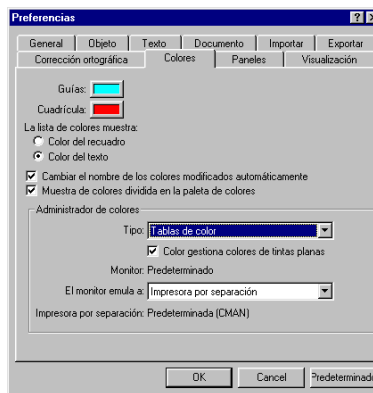
Nota: Se recomienda la biblioteca de colores web para ilustraciones diseñadas exclusivamente para mostrar en pantalla. Consulte Capítulo 6, "Color, trazos y rellenos," si desea obtener más información.

La selección de Ninguno en el menú desplegable El monitor emula a no afecta a los tipos de monitor ni a los de impresora. Cuando el documento se visualiza en pantalla, el monitor muestra los colores correspondientes al perfil del monitor. Los colores CMAN se visualizan como RVA de acuerdo con el perfil de la impresora.

El monitor muestra colores RVA según el tipo de monitor. Sin embargo, si el valor de El monitor emula a es Impresora por composición o Impresora por separación, FreeHand utiliza el perfil de impresora adecuado para ajustar los colores RVA.

Configuración del tipo de impresora

Para imprimir un documento por separación, seleccione el tipo apropiado en el menú desplegable Impresora por separación. Esta opción muestra perfiles de impresora CMAN y hexacromáticas compatibles con ICC.



Para imprimir un documento por composición, haga clic en el botón Configurar. Active la opción La composición emula a la separación y elija el perfil adecuado en el menú desplegable Impresora por composición. Los valores de Impresora por composición muestran tipos de impresora CMAN y RVA compatibles con ICC. Seleccione el tipo correcto para su impresora por composición.

Seleccionar Predeterminada (CMAN) en el menú desplegable Impresora por composición o en el de Impresora por separación ofrece resultados satisfactorios en la mayoría de las impresoras. En Macintosh, FreeHand incluye estos valores predeterminados. En Windows, los valores predeterminados se almacenan con el perfil de monitor predeterminado. Sin embargo, para obtener los mejores resultados, utilice perfiles personalizados.

Configuración del suavizado

Las opciones KDS y Apple ColorSync ofrecen una opción de intentos de interpretación para gamas RVA y CMAN. Elija una de las cuatro opciones del menú desplegable Intento:

Perceptual: la mejor opción para imágenes fotográficas.

Saturación: la mejor opción para ilustraciones a todo color como gráficos.

Colorimétrica relativa: la mejor opción para ilustraciones.

Colorimétrica absoluta: la mejor opción para hacer coincidir colores de logotipos.

Selección de una imagen RVA predeterminada

Para mejorar la presentación e impresión de una imagen RVA seleccionada, asigne un tipo de periférico teniendo en cuenta cómo fue creada la imagen. Si desea obtener más información, consulte “Administración de colores en imágenes RVA” en la página 252.

Uso de la opción La composición emula a la separación

Con la opción La composición emula a la separación activada, seleccione Impresora por separación en el menú desplegable El monitor emula a para que el monitor muestre colores que coincidan con la impresión ofrecida por la impresora de separaciones. La opción La composición emula a la separación basa la impresión por composición en el tipo de impresora por separación; imprime pruebas de separación simuladas en una impresora por composición.

Al realizar pruebas de trabajos de separación de cuatro colores en impresoras de composición, es recomendable activar la opción La composición emula a la separación. Con esta configuración, las pruebas impresas en impresoras de composición coinciden más exactamente con el producto impreso final.

Nota: Al imprimir por composición utilizando un periférico que efectúe separaciones en RIP, como hacen algunos sistemas Scitex, desactive La composición emula a la separación.

Impresión por separación utilizando un perfil de impresora hexacromática

Además de la opción Predeterminada (CMAN), se encuentra disponible un perfil hexacromático genérico para impresión en seis colores (CMANNV) cuando no está disponible un perfil más adecuado. Seleccione el perfil hexacromático para separar la impresión en seis colores. Si el perfil de impresora es hexacromático, el monitor muestra colores hexacromáticos como si el valor de El monitor emula a fuera Ninguno, y muestra colores CMAN como si el perfil de impresora fuera Predeterminada (CMAN). Los colores se imprimen como se muestra a continuación:

- ◆ **Colores hexacromáticos:** los colores cuatricromáticos de la biblioteca de colores hexacromáticos permanecen inalterados y se imprimen utilizando los valores hexacromáticos definidos.
- ◆ **Colores RVA:** los colores cuatricromáticos RVA y los TIFF RVA se separan en hexacromáticos.
- ◆ **Colores CMAN:** los colores cuatricromáticos CMAN y los TIFF CMAN permanecen inalterados al imprimirse como hexacromáticos. Los colores CMAN no aparecen ni en la lámina naranja ni en la verde.

- ◆ **Colores de tinta plana:** cualquier color definido como una tinta plana (CMAN o RVA) se imprime en su propia lámina de tinta plana a menos que se haya seleccionado Imprimir tintas planas como colores cuatricromáticos en el panel Separaciones del cuadro de diálogo Configuración de impresión, en cuyo caso los colores se separan como valores CMAN.

Asignación de nombre a perfiles de colores para uso en multiplataforma

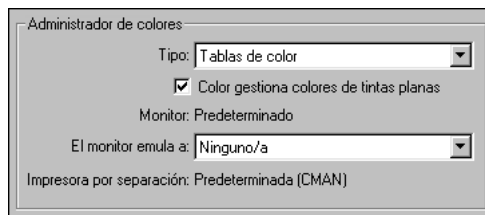
Para utilizar tipos de colores entre Macintosh y Windows, agregue un punto y la extensión de tres letras ICM al nombre del tipo. No utilice caracteres especiales como barra inclinada (/) o paréntesis. Cuando comparta archivos entre Macintosh y Windows, asigne nombre a los tipos de no más de 27 caracteres seguidos de un punto y la extensión ICM. (Por ejemplo, mi_impresora.icm.) Esta convención de denominación resulta importante cuando se asocian imágenes RVA con perfiles de dispositivos.

Almacene los perfiles en la carpeta ICM de FreeHand o en la carpeta System\ColorSync Profiles (Macintosh) o Windows\System\Color (Windows 95/98).

Uso de tablas de color

Si las extensiones Tecnología digital Kodak y Apple ColorSync no están instaladas en el PC, utilice tablas de color para la administración limitada de los colores. Esta opción administra solamente el aspecto en pantalla de CMAN y la conversión de RVA. Las imágenes TIFF no se pueden perfilar individualmente al utilizar tablas de colores.

Las tablas de conversión interpolan los valores de los colores durante la conversión. Cuando se instala FreeHand, se ubican dos archivos denominados CMYKtoRGBtable y RGBtoCMYKtable en la Carpeta del Sistema (Macintosh) o los denominados RGB2CMYK y CMYK2RGB en la carpeta de FreeHand 9 (Windows). Estos archivos contienen inicialmente datos predeterminados para utilizar la opción Tablas de colores Kodak. Cuando la opción Volver a crear tablas de color está activada y se elige KDS o Apple ColorSync, las tablas de color se vuelven a crear con los perfiles elegidos.



Cuando se selecciona Tablas de color, las opciones Monitor e Impresora por separación aparecen sin menú desplegable. Estas opciones avanzadas de color de la Tecnología digital Kodak no están disponibles al elegir Tablas de color. Sin embargo, sí lo están las opciones Ninguno e Impresora por separación en el menú desplegable El monitor emula a.

Si las extensiones KDS o Apple ColorSync están instaladas, la opción Tablas de color está disponible, aunque las tablas de color no se pueden volver a crear.

Para cambiar las opciones Monitor o Impresora por separaciones cuando se utilizan tablas de color:

- 1 Elija la preferencia Color > Administrador de colores > "Tecnología digital Kodak" o "Apple ColorSync".
- 2 Haga clic en el botón Configuración.
- 3 Cambie las opciones de monitor y de impresora de separación que desee en el cuadro de diálogo Configuración de la administración de color y haga clic en OK.

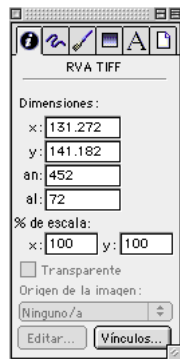
- 4 Active la opción Volver a crear tablas de color.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows) en el cuadro de diálogo Preferencias.
- 6 Elija la preferencia Color > Administrador de colores > "Tablas de color".

Las opciones recientemente seleccionadas se muestran en el área Administrador de colores del cuadro de diálogo de preferencias de color.

Administración de colores en imágenes RVA

Para mejorar la visualización y la salida impresa de una imagen RVA seleccionada, utilice el Inspector de objetos para asignar un perfil de dispositivo en función de cómo se creó la imagen. Por ejemplo, si la imagen procede de un escáner, asigne el perfil apropiado del escáner usando el menú desplegable predeterminado de imagen RVA en el cuadro de diálogo Administrador de colores avanzado. Para abrir este cuadro de diálogo, elija la preferencia Colores > "Tecnología digital Kodak" o Colores > "Apple ColorSync" y haga clic en Configurar. El menú desplegable predeterminado de la imagen RVA muestra los perfiles del monitor y del dispositivo de entrada.

El perfil determina los colores con que se visualiza y se imprime la imagen, dentro de la gama de colores del perfil. La opción predeterminada, Ninguno, muestra e imprime imágenes RVA conforme al perfil de monitor.



Cuando selecciona una imagen RVA, el Inspector de objeto muestra el perfil de imagen RVA, así como su origen.

Utilice el menú desplegable Origen de la imagen del Inspector de objeto para asignar imágenes individualmente a tipos de periférico sin cambiar el tipo predeterminado en las preferencias de Color. El menú desplegable Origen de la imagen no se ve afectado por la preferencia Objeto > "Alterar valores predeterminados al modificar el objeto". Sólo está disponible con las opciones del Administrador de colores Tecnología digital Kodak y Apple ColorSync.

El menú desplegable Origen de la imagen es útil para importar varias imágenes de orígenes diferentes. Por ejemplo, una imagen puede haber sido ajustada al monitor en Adobe Photoshop y otra imagen a un escáner.

Exploración de perfiles de periféricos de imágenes RVA recolocadas

Antes de trasladar un documento con imágenes de un tipo a otro de PC, instale en ésta los tipos necesarios. Si los tipos no están disponibles, al abrir el documento aparece el siguiente cuadro de diálogo:



El cuadro de diálogo No se encuentran los orígenes de imagen muestra una lista de los perfiles de periféricos no disponibles necesarios para soportar las imágenes RVA.

- ◆ Si vuelve a abrir el documento después de instalar los tipos originales, las asignaciones de tipo de las imágenes RVA permanecen intactas.
- ◆ Si abre el documento por primera vez sin los tipos de periféricos originales, se asigna temporalmente a las imágenes RVA el tipo de periférico predeterminado de imagen RVA.
- ◆ Si abre el documento sin los tipos de periférico originales y elige un nuevo tipo de periférico para reemplazar al predeterminado, a las imágenes RVA se les asigna el nuevo tipo de periférico.

Conversión de colores de imágenes RVA al exportar un archivo EPS

- ◆ Con la opción Convertir RVA a cuatricomía del cuadro de diálogo Opciones de impresión desactivada, FreeHand exporta los colores de la imagen RVA como colores RVA. Los archivos EPS están dirigidos a la impresión por composición y no se separan en CMAN de forma fiable.
- ◆ Con la opción Convertir RVA a cuatricomía activada, los colores RVA se exportan como colores CMAN de acuerdo con el tipo de impresora por separación. Si hay colores hexacromáticos en el documento al exportar, aparecerá un mensaje advirtiéndole que los colores hexacromáticos se exportarán como colores cuatricromáticos CMAN.

Nota: Con un perfil hexacromático elegido como tipo de impresora por separación, los colores RVA se separan en hexacromáticos al imprimir, pero no al exportar.

Conversión de colores de imágenes RVA para impresión

- ◆ Con la opción Convertir RVA a cuatricomía del cuadro de diálogo Opciones de impresión desactivada, FreeHand imprime los colores de la imagen RVA como colores RVA. Si esta opción no está seleccionada, no habrá fiabilidad en la separación en CMAN de los documentos.
- ◆ Al imprimir separaciones, los colores de la imagen RVA se convierten colores CMAN o CMANNV.

CAPÍTULO 10

Operaciones con otras aplicaciones

Tipos de archivos

Gráficos vectoriales

Los gráficos vectoriales confeccionan formas de manera matemática, manteniendo bordes y rellenos suaves al ampliarse. Las líneas y las formas dibujadas en FreeHand son gráficos vectoriales.

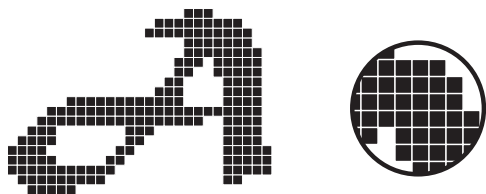


Imágenes de mapas de bits

Las imágenes de mapas de bits describen las formas utilizando una matriz de píxeles. Macromedia Fireworks y Adobe Photoshop son ejemplos de aplicaciones que crean imágenes de mapas de bits.

Estas imágenes parecen más realistas que los gráficos vectoriales. Sin embargo, al ampliarlas aparecen pixeladas y con bordes rugosos. Los archivos de estas imágenes suelen ser mayores que los gráficos vectoriales, especialmente a grandes dimensiones o en altas resoluciones.

FreeHand puede importar y transformar imágenes de mapas de bits, pero no puede editarlas.



Apertura de archivos en FreeHand

Para importar gráficos o texto, utilice una de las acciones siguientes:

- ◆ Importar
- ◆ Pegar
- ◆ Arrastrar y soltar

El método de importación elegido afecta a la forma de administrar y almacenar las ilustraciones y los objetos importados.

Importación

Para importar un archivo:

1 Elija Archivo > Importar o use Comando-R (Macintosh) o Control-R (Windows).

2 Seleccione un archivo y haga clic en Abrir.

Si el archivo seleccionado contiene una presentación preliminar, aparece al seleccionarlo.

Para establecer opciones de importación específicas de formato para HPGL y DXF (Windows) elija el tipo de archivo y haga clic en Configurar para abrir un cuadro de diálogo adicional. Consulte la Ayuda de FreeHand si desea obtener una explicación más detallada sobre las opciones de importación.

3 Sitúe el cursor de importación donde quiera situar la esquina superior izquierda del gráfico o bloque de texto.



4 Haga clic en este botón para situar el gráfico con su tamaño real.

Cambie el tamaño de un objeto importado arrastrando los selectores de sus esquinas. Mantenga presionada Mayús al arrastrar para delimitar las proporciones de la imagen durante el cambio de tamaño.

Para cambiar el tamaño de la imagen en incrementos específicos basados en la resolución de la impresora, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras arrastra para cambiar el tamaño.

Los gráficos vectoriales importados se convierten en formato FreeHand y se almacenan en el documento FreeHand actual. El formato de archivo EPS es una excepción. De forma predeterminada, los gráficos EPS se vinculan a los documentos FreeHand en lugar de incrustarse.

En el documento se coloca una presentación preliminar del gráfico vinculado. Al guardar una presentación preliminar (vinculación) en lugar del archivo importado completo (incrustación), disminuye el tamaño del documento.

De forma predeterminada, las imágenes de mapa de bits se vinculan al documento de FreeHand en lugar de incrustarse. Para obligar a los archivos de mapa de bits a incrustarse en la importación, active la preferencia Importar > "Incorporar imágenes y archivos EPS al importar". Para incrustar imágenes ya importadas, utilice el cuadro de diálogo Vínculos.

FreeHand importa correctamente trazados de recorte de imágenes tanto EPS como TIFF.

Selección de un formato

La mayoría de las aplicaciones guardan o exportan archivos en varios formatos. Elija un formato de archivo gráfico o de texto basado en uno de los siguientes:

- ◆ Los formatos de archivo soportados por la aplicación exportadora
- ◆ Los formatos de archivo importados por FreeHand
- ◆ El periférico de salida y los requisitos de producción
- ◆ Los atributos específicos que quiera importar

Para importar desde	Haga esto
Fireworks	Guarde como PNG, o exporte como TIFF, GIF JPEG o BMP.
Acrobat	Abra directamente en FreeHand.
Illustrator	Abra directamente en FreeHand.
Photoshop	Abra directamente en FreeHand.
PageMaker	Exporte el texto como RTF. Exportar una página única imprimiendo en archivo como EPS.
CorelDRAW	Abra las versiones 7 y 8 directamente en FreeHand, en.
QuarkXPress	Exporte el texto como RTF. Exporte una página única como EPS.
Procesadores de texto (Word, WordPerfect)	Guarde el texto como RTF.
Aplicaciones de modelado en 3D	Guarde como AutoCAD DXF o como mapa de bits.

Nota: Para importar desde Adobe Photoshop 3 o 4, active la preferencia de compatibilidad con la versión 2.5 de Photoshop antes de guardar su trabajo en Photoshop.

Nota: Los archivos EPS exportados desde PageMaker o QuarkXPress no pueden editarse en FreeHand.

Importación de documentos de varias páginas

Elija Archivo > Abrir, y no Archivo > Importar para importar un documento de varias páginas a FreeHand 9 y conservar el formato de página original. Importe abriendo documentos con estos formatos:

- ◆ PDF Acrobat
- ◆ FreeHand 5, 5.5, 7, u 8
- ◆ CorelDRAW 7 u 8
- ◆ Adobe Illustrator 7

La importación de estos formatos con el comando Abrir conserva el formato de varias páginas. La importación de estos formatos con el comando Importar une el contenido de todas las páginas en la mesa de trabajo de FreeHand.

Procedimiento para copiar y pegar

Pegar es otra forma de importar e incrustar un gráfico. Es más eficiente para transferir objetos de un documento de FreeHand a otro. Pegar también es una buena forma para transferir gráficos o textos desde una aplicación que no puede exportar en los formatos de archivo soportados por los otros métodos de importación de FreeHand.

Los gráficos copiados desde una aplicación de origen y pegados en el documento activo de FreeHand aparecen en el centro de la pantalla.

Distintas aplicaciones soportan varios formatos, de manera que una aplicación puede copiar varios formatos en el Portapapeles. Se sitúa el formato que proporciona mayor información acerca del objeto. Si está disponible, FreeHand pega un gráfico vectorial; en caso contrario, pega un mapa de bits.

Selección de un formato

Utilice Pegado especial para especificar el formato con el que se pega en FreeHand un objeto procedente de otra aplicación.

Por ejemplo, puede utilizar Pegado especial para pegar un texto concreto de Microsoft Word como texto sin formato. A tal fin, elija Editar > Pegado especial, elija texto sin formato (TXT) y haga clic en Aceptar.

Procedimiento para arrastrar y soltar

Arrastre y suelte objetos en FreeHand desde aplicaciones compatibles con el Macintosh Drag and drop o con Arrastrar y soltar para OLE (Windows)). Algunas de estas aplicaciones son Photoshop, Fireworks, Illustrator y Netscape Navigator (Macintosh). Arrastre y suelte objetos desde un documento de FreeHand a otro.

Para arrastrar y soltar gráficos:

- 1 Seleccione un gráfico en una aplicación y arrástrelo sobre un documento abierto de FreeHand.
- 2 Sitúe el cursor donde quiera colocar la selección y suelte el botón del ratón.

Resultado de la importación

Los gráficos vectoriales se importan como trazados editables. Los gráficos de mapa de bits se importan con su formato original.

FreeHand puede importar los formatos de archivo siguientes:

Vector

- ◆ Adobe Illustrator versiones 1.1 a 7 (AI)
- ◆ AutoCAD (DXF)
- ◆ CorelDRAW 7 y 8 (CDR)
- ◆ FreeHand versiones 5 a 8 (FH5, FH7, FH8)
- ◆ HPGL (PLT) sólo Windows
- ◆ Micrografx Designer 3.x (DRW) sólo en Windows

Mapa de bits

- ◆ Adobe Photoshop versiones 3.0 a 5.0 (PSD)
- ◆ GIF
- ◆ JPEG
- ◆ Macintosh Picture (PICT y PICT2)
- ◆ Portable Network Graphic (PNG)
- ◆ Targa (TGA)
- ◆ Formato de archivo de imagen etiquetada (TIFF, Tagged Image File Format)
- ◆ Mapa de bits Windows (BMP)

Nota: Los archivos Photoshop PSD importados en FreeHand pueden seguirse editando en Photoshop, bien iniciando Photoshop e introduciendo las modificaciones oportunas, bien abriendo el archivo original en Photoshop.

Otros

- ◆ Metarchivo de Computer Graphics (CGM) sólo Windows
- ◆ Metarchivo de Windows (WMF) sólo Windows
- ◆ Metarchivo mejorado de Windows (EMF) sólo Windows
- ◆ DCS2 EPS
- ◆ PostScript encapsulado (EPS)
- ◆ Acrobat, Formato de documento portátil (PDF, Portable Document Format)
- ◆ Texto ASCII (TXT)
- ◆ Rich Text Format (RTF, Formato de texto enriquecido)

Nota: CGM, DRW, EMF, PLT, y WMF sólo se pueden importar a FreeHand en Windows.

Importación y exportación de archivos DCS EPS

Utilice archivos DCS EPS (Desktop Color Separation Encapsulated PostScript) para aumentar la velocidad de impresión de archivos EPS en alta resolución. Cada DCS 1.0 EPS está dividido en cinco archivos: un archivo de presentación preliminar por composición a baja resolución y un archivo para cada uno de los cuatro colores cuatricromáticos. El formato DCS 2.0 es un único archivo que contiene todos los datos de los cinco archivos DCS 1.0. FreeHand puede importar archivos DCS 1.0 y DCS 2.0 y exportar archivos DCS 2.0.

Para utilizar un DCS 1.0 EPS, importe el archivo de baja resolución de las separaciones DCS. Al crear la separaciones de colores cuatricromáticos, FreeHand reúne información automáticamente sobre los otros cuatro archivos componentes del DCS EPS y los imprime en las planchas adecuadas.

Para utilizar un archivo DCS 2.0 EPS, importe el archivo único DCS. FreeHand utiliza automáticamente los datos de baja resolución para la pantalla y los de alta resolución para la impresión en las planchas adecuadas.

Para exportar un objeto o ilustración de FreeHand como DCS EPS, elija Archivo > Exportar > DCS2 EPS. FreeHand exporta un único archivo DCS 2.0 EPS que contiene una muestra de color.

Importe un archivo DCS como una imagen vinculada, no la incruste. Para obtener más información sobre la vinculación y la incrustación, consulte "Vinculación e incrustación" en la página 266.

Colores

Los colores de archivos vectoriales o EPS editables importados no se agregan siempre automáticamente a la Lista de colores. Para incorporar colores a la Lista de colores al importar un EPS editable creado con Adobe Illustrator, seleccione la preferencia Importar > "Convertir archivos EPS editables al importar".

Otras formas de agregar colores a la Lista de colores desde gráficos importados son:

- ◆ Elegir Archivo > Abrir en lugar de importar.
- ◆ Elegir Xtras > Colores > Nombrar todos los colores. De esta forma se agregan los colores de los gráficos vectoriales importados por su nombre de color del proceso CMAN o de color RVA.
- ◆ Utilizar la herramienta Cuentagotas de la barra de herramientas Xtra para agregar colores desde cualquier imagen de mapa de bits importada. (la herramienta Cuentagotas no funciona con la presentación preliminar de mapa de bits EPS).

Envío de información a otras aplicaciones

FreeHand transfiere gráficos y texto a otras aplicaciones por medio de los métodos siguientes:

- ◆ Exportar
- ◆ OLE 2.0 (Windows)
- ◆ Copiar y pegar
- ◆ Arrastrar y soltar
- ◆ Publicar como HTML

Exportación

Al exportar se convierte una ilustración en uno de los formatos de archivo estándar compatibles con muchas aplicaciones de Macintosh y Windows. Cuando elija un método de exportación, tenga en cuenta los formatos de exportación de FreeHand que se encuentran en la siguiente tabla.

Formatos de exportación de FreeHand

Macintosh	Windows
Adobe Illustrator versiones 1.1 a 7	Adobe Illustrator versiones 1.1 a 7
Texto ASCII	Texto ASCII
Mapa de bits Windows (BMP)	Mapa de bits Windows (BMP)
Desktop Color Separations 2.0 (DCS2EPS)	Desktop Color Separations 2.0 (DCS2EPS)
Flash Player Movie 3 y 4 (SWF)	Flash Player Movie 3 y 4 (SWF)
FreeHand versiones 5.0 a 8	FreeHand versiones 5.0 a 8
GIF	GIF
JPEG	JPEG
EPS genérico	PostScript Encapsulado
EPS Macintosh	
EPS MS-DOS	EPS con presentación preliminar TIFF
PDF Acrobat	PDF Acrobat
EPS Photoshop 3	EPS Photoshop 3
EPS Photoshop 4/5	EPS Photoshop 4/5
PSD Photoshop 5	PSD Photoshop 5
PICT	
PICT (trazados)	
PICT2 (trazados)	
Portable Network Graphic(PNG)	Portable Network Graphic(PNG)
EPS QuarkXPress	EPS QuarkXPress
Texto RTF	Texto RTF
TIFF	TIFF
Targa (TGA)	Targa (TGA)
	Metarchivo de Windows (WMF)
	Metarchivo mejorado de Windows (EMF)

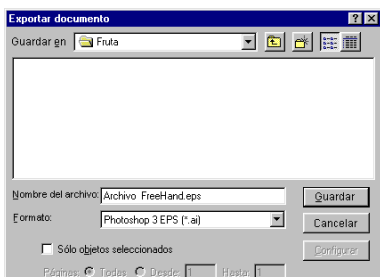
Cuando exporte un archivo EPS o PDF a otra aplicación, optimice la consistencia de colores convirtiendo los colores en CMAN, RVA o en ambos. Los cuadros de diálogo Exportar archivos EPS y Exportar archivos PDF disponen de esta opción.

Para elegir una opción de conversión de colores antes de arrastrar y soltar, y copiar y pegar colores desde FreeHand a otra aplicación, utilice la preferencia Exportar > "Convertir colores a".

Las URL de los documentos de FreeHand se exportan correctamente a los formatos SWF, PDF y HTML. Para obtener más información sobre cómo asignar URL a objetos de FreeHand, consulte la Ayuda de FreeHand.

Para exportar:

- 1 Elija Archivo > Exportar o use Comando-Mayús-R (Macintosh) o Control-Mayús-R (Windows) para visualizar el cuadro de diálogo Exportar documento.



- 2 Elija el formato de archivo del menú desplegable Formato.
- 3 Escriba un nombre de archivo y seleccione el destino.
Active Sólo objetos seleccionados para exportar solamente los objetos seleccionados, no todo el documento FreeHand.
- 4 Haga clic en Exportar.

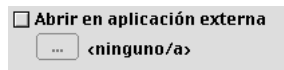
Elija Archivo > Exportar de nuevo para actualizar los documentos exportados más recientes.

Exportar y Exportar de nuevo son similares a Guardar como y Guardar, en que Exportar y Guardar como requieren un nombre nuevo para el documento, mientras que Exportar de nuevo y Guardar actualizan un documento que tiene asignado un nombre.

Si elige Exportar de nuevo, aparece el cuadro de diálogo Exportar si el documento que está actualizando no es una versión del documento exportado más recientemente. Cuando está seleccionada la opción Sólo objetos seleccionados, Exportar de nuevo continúa exportando sólo los objetos seleccionados.

Exportación y lanzamiento automáticos

Para abrir un archivo exportado en la aplicación de destino, active la opción Abrir en aplicación externa del cuadro de diálogo Exportar documento. Con esta característica activada, FreeHand lanza inmediatamente la aplicación externa. Por ejemplo, puede abrir animaciones Flash exportadas utilizando Flash o un navegador Web. Cada uno de los tipos de exportación puede vincularse a una aplicación externa concreta, y su configuración se conserva para operaciones de exportación futuras.



Selección de un formato de exportación basado en un periférico de salida

Para salida en	Use
Impresora PostScript de baja resolución	Cualquier formato de archivo compatible. Las imágenes EPS y TIFF se imprimen de forma más consistente.
Impresora no PostScript	Cualquier formato de archivo compatible, excepto EPS y DCS. Evite los efectos que requieran una impresora PostScript, como textura o trazos y rellenos personalizados.
Impresora o filmadora de alta resolución	EPS y DCS EPS para gráficos vectoriales o TIFF CMAN para mapas de bits. Dado que los rellenos y trazos de motivo son efectos dependientes del dispositivo, evite utilizarlos, probablemente no producirán el efecto deseado.
Grabador de diapositivas	Un formato EPS si el grabador de diapositivas es compatible con PostScript, o utilice un formato de imagen de mapa de bits sin efectos PostScript.
Plotter, cortador de vinilo o aparato -de firmar	Un gráfico guardado en un formato de gráficos vectoriales compatible.
Publicación en Internet	Formato Flash Player (SWF) para mostrar ilustraciones de FreeHand como gráficos vectoriales o animaciones Flash o bien, Un formato de mapa de bits comprimible como GIF, JPEG, o PNG, creado con la resolución de pantalla o bien, HTML utilizando Publish como HTML.
Multimedia	Un formato de mapa de bits como PICT, BMP, TIFF, GIF, o JPEG con la resolución de pantalla.

Selección de un formato de archivo de exportación

Para	Exporte como
Conservar el color de preimpresión	Cualquier formato CMAN EPS.
Imprimir en una impresora no PostScript	TIFF. JPEG. Metarchivo mejorado (Windows)
Abrir en FreeHand 7.x	Documento FreeHand 7.x.
Abrir en FreeHand 8.x	Documento FreeHand 8.x.
Visualizar EPS en un Macintosh	EPS QuarkXPress. EPS Macintosh (Macintosh). EPS con visualización TIFF (Windows).
Visualizar EPS en Windows	EPS QuarkXPress. EPS con visualización TIFF (Windows).
Exportar texto editable con formato	Texto RTF.
Exportar texto editable sin formato	Texto ASCII.
Editar en Fireworks	Documento FreeHand 8.x.
Editar en Photoshop	Documento Photoshop 5 (PSD), o EPS o TIFF.
Editar en Illustrator	Adobe Illustrator.
Crear un archivo EPS de multiplataforma para su uso en QuarkXPress	EPS QuarkXPress.
Usar un archivo EPS en un sistema que no sea Macintosh ni Windows	EPS genérico.
Crear una imagen de mapa de bits del documento	TIFF, JPEG, GIF, PNG, BMP, o Targa.
Crear gráficos para paletas personalizadas de color reducido y preelaboradas	GIF
Crear un archivo EPS de colores separados para su uso mediante OPI u otro software de cliente-servidor	DCS 2.0 EPS

Exportación de un EPS

Exportar un archivo EPS es el mejor método para conservar el color de preimpresión. Al guardar como archivo EPS, tenga en cuenta lo siguiente:

- ◆ **Varias páginas:** al elegir un formato EPS, cada página se exporta como un archivo EPS independiente. Especifique el rango de páginas a exportar.
- ◆ **EPS editable:** se trata de un formato EPS especial que se puede abrir y editar en FreeHand, y guardarlo como EPS sin tener que exportarlo. Para guardar documentos con este formato, elija EPS editable en el cuadro de diálogo Archivo > Guardar como. Esta opción sólo está disponible en documentos de una página. El EPS editable siempre se guarda con presentación preliminar (Macintosh).
- ◆ **Fuentes (Windows):** si las fuentes PostScript Tipo 1 o TrueType utilizadas no están instaladas en el periférico de salida PostScript, incluya las fuentes en el archivo EPS. Haga clic en el botón Configurar del cuadro de diálogo Exportar documento y active la opción Incluir fuentes en EPS.
- ◆ **DCS 2.0 EPS:** cuando exporte un archivo EPS para su uso mediante OPI u otro software de cliente-servidor, considere la exportación del archivo EPS como DCS 2.0 EPS. El archivo DCS 2.0 EPS único contiene una muestra de color de baja resolución así como datos de separación de colores.
- ◆ **Opciones de impresión:** las opciones de impresión afectan a la exportación a EPS así como a la impresión. Elija Archivo > Opciones de impresión para incluir capas invisibles o elija entre los formatos de datos incluidos Binario (Macintosh) y Binarios (Multiplataforma). Consulte “Selección de opciones de impresión” en la página 238.

Para mantener la consistencia de colores entre las aplicaciones al exportar un EPS, utilice la opción “Convertir colores a” del cuadro de diálogo Exportar para convertir colores en CMAN, RVA o en ambos tipos durante la exportación.

Elija	Para
CMAN	Producir salida CMAN estándar.
RVA	Entramar (convertir) en Fireworks, o Photoshop 4 o posteriores.
CMAN y RVA	Transferir documentos a una aplicación con RIP PostScript, como Illustrator 7 o Photoshop 4 o 5.

Nota: Las opciones RVA, y CMAN y RVA no se recomiendan para impresiones por separación.

Importación y exportación de texto

Utilice para importar y exportar texto los mismos métodos que los utilizados para importar y exportar gráficos. FreeHand soporta dos formatos de texto: RTF (Rich Text Format, Formato de texto enriquecido) y ASCII (texto normal). Los archivos de texto RTF mantienen el formato del texto del documento original, mientras que los ASCII no.

Para importar archivos de texto:

- 1 Elija Archivo > Importar para mostrar el cuadro de diálogo Importar documento.
- 2 Seleccione un archivo y haga clic en Abrir.
- 3 Haga clic o haga clic y arrastre el documento para colocar el texto importado.
Haga clic para colocar el archivo de texto con su tamaño original. Haga clic y arrastre para definir la posición y el tamaño del bloque de texto. Una vez importado, édítelo como cualquier otro texto.

Nota: FreeHand no soporta el texto vertical de doble byte, que es normal en algunos idiomas asiáticos. Si importa un texto de este tipo, FreeHand simula la alineación vertical girando el bloque de texto; sin embargo, la orientación predeterminada de los caracteres es vertical.

Para exportar archivos de texto:

- 1 Elija Archivo > Exportar para mostrar el cuadro de diálogo Exportar documento. Asigne un nombre al archivo de texto y elija una ubicación para él.
- 2 Elija texto RTF o texto ASCII del menú desplegable Formato (Macintosh) o Guardar como tipo (Windows) y haga clic en Exportar.

De los documentos FreeHand solamente se exporta el texto y no los gráficos. 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 apilamiento, desde atrás hacia adelante, y desde la primera página hacia la última.

Puede arrastrar y soltar texto para importarlo y exportarlo de FreeHand. La aplicación de destino debe ser compatible con arrastrar y soltar texto. Para importar o exportar textos reducidos, utilice Copiar y Pegar.

Rich Text Format (RTF, Formato de texto enriquecido)

FreeHand soporta los siguientes atributos al importar o exportar los archivos RTF:

- ◆ Fuente
- ◆ Tamaño
- ◆ Estilo: normal, negrita, cursiva y negrita cursiva
- ◆ Efectos: Sombreado, Tachado y Subrayado (importación y exportación); Contorno, Subíndice y Superíndice (solamente en importación)
- ◆ Color
- ◆ Márgenes
- ◆ Tabulaciones: izquierda, derecha, centro y decimal

- ◆ Tabulaciones: línea, línea de puntos y línea guionada (las opciones predeterminadas)
- ◆ Sangrías
- ◆ Alineación: izquierda, derecha, centro y justificar
- ◆ Línea de base
- ◆ Espaciado entre letras
- ◆ Texto vinculado
- ◆ Texto escalado horizontalmente

Las restricciones son las siguientes: El interlineado de tabulaciones personalizado pasa a guionado. Los efectos de Tachado personalizado pasan a la configuración predeterminada del efecto. El efecto Subrayado admite subrayados simple, punteado, guionado, punteado-guionado y punteado-punteado-guionado. El resto de efectos de Subrayado personalizado pasa a simple.

Sustitución de las fuentes que faltan al importar

Al importar archivos RTF con fuentes y estilos de texto no instalados en el PC, el cuadro de diálogo Fuentes que faltan solicita la selección de fuentes instaladas y estilos de texto para reemplazar los que faltan. Si desea obtener más información sobre las opciones disponibles en este cuadro de diálogo, consulte “Sustitución de fuentes” en la página 271.

Exportación de texto con gráficos perfilados

Siga estas indicaciones para exportar el texto que contenga gráficos perfilados desde FreeHand para utilizarlo en otras aplicaciones:

- ◆ FreeHand exporta el texto con los gráficos perfilados a las versiones de FreeHand 5.5 y posteriores.
- ◆ FreeHand exporta gráficos perfilados a otras aplicaciones como formato de exportación EPS (excepto al formato Photoshop 3 EPS), o en cualquier formato de mapa de bits (BMP, GIF, JPEG, PNG, Targa, y TIFF).

Al exportar un archivo que contenga texto con gráficos perfilados a un formato de archivo que no los soporte, unos puntos negros reemplazan a los gráficos perfilados en el archivo exportado.

- ◆ Para guardar un archivo en los formatos de exportación Adobe Illustrator, Photoshop 3 EPS o FreeHand 5.0, convierta el texto con gráficos perfilados antes de la exportación.

Vinculación e incrustación de objetos (Windows)

OLE es un estándar de Windows para compartir información entre aplicaciones. Una aplicación actúa como cliente OLE, o “contenedor”, manteniendo los objetos de la otra aplicación, mientras que ésta actúa como servidor, proporcionando objetos así como editando los suyos propios.

FreeHand soporta solamente OLE 2.0 como servidor OLE. Elija Insertar Objeto en cualquier aplicación de Windows que soporte OLE 2.0. Al seleccionar FreeHand 9 se abrirá y creará un archivo nuevo. Después de actualizar y salir, haga doble clic en FreeHand para lanzar la aplicación y abrir el archivo.

Procedimiento para copiar y pegar

Los gráficos y los textos pueden exportarse copiándolos al Portapapeles. Luego pueden pegarse en otras aplicaciones que puedan leer el formato exportado.

Al copiar un objeto y cambiar a otra aplicación, FreeHand convierte los datos automáticamente en su portapapeles interno a los tipos de archivo especificados en el cuadro de diálogo Archivo > Preferencias > Exportar.

Para elegir el formato utilizado por FreeHand al realizar esa copia concreta en el Portapapeles, utilice Editar > Copiar especial.

Para mantener la consistencia de colores entre las aplicaciones al copiar un EPS, elija el formato adecuado para convertir los colores a CMAN, RVA o ambos en el cuadro de diálogo Preferencias.

Elija	Cuando
CMAN	Utilice exclusivamente colores CMAN o cuando pegue en una aplicación que no admita RVA PostScript, como Photoshop 3.
RVA	Utilice exclusivamente colores RVA, o cuando pegue en una aplicación que admita RVA EPS, como Photoshop 4 o 5.
CMAN y RVA	Utilice ambos tipos de colores o cuando pegue en una aplicación que admita ambos modelos de colores en un único documento, como Illustrator 8. Esta opción obliga a que la aplicación de destino convierta los colores.
Photoshop 4/5	Copie con la intención específica de realizar el pegado en Photoshop 4 o 5.

Nota: Las opciones RVA, y CMAN y RVA no se recomiendan para impresiones por separación.

Al copiar y pegar en Photoshop, active la opción Exportar > “Formatos de salida del portapapeles: Adobe Illustrator™” (Macintosh).

Procedimiento para arrastrar y soltar

Mueva objetos desde FreeHand a otras aplicaciones que soportan Macintosh Drag and drop o Arrastrar y soltar para OLE (Windows)). Algunas de estas aplicaciones son Photoshop, Fireworks, Illustrator y Netscape Navigator (Macintosh). Arrastre y suelte objetos desde un documento de FreeHand a otro.

Las opciones de la preferencia de conversión de color descritas en la sección anterior, "Copia y pegado", también son aplicables a arrastrar y soltar exportaciones.

Para arrastrar y soltar gráficos:

- 1 Seleccione un gráfico en FreeHand y arrástrelo sobre un documento abierto de otra aplicación.
- 2 Sitúe el cursor donde quiera colocar la selección y suelte el botón del ratón.

Entramado en FreeHand

Cuando los gráficos de FreeHand requieren una conversión a imágenes de mapas de bits, entrámelas directamente en FreeHand. Los objetos entramados se convierten en un archivo TIFF incrustado situado en el documento FreeHand.

Si el gráfico es demasiado grande para entramarlo directamente en FreeHand, se muestra un mensaje de error. Para gráficos más complejos, use la opción de exportación de FreeHand. Los usuarios de Macintosh pueden optar por aumentar la memoria de ubicación para FreeHand.

Para entramar uno o más objetos en FreeHand:

- 1 Seleccione uno o más objetos.
- 2 Elija Modificar > Entramar o utilice Opción-Comando-Mayús-Z (Macintosh) o Alt-Control-Mayús-Z (Windows).

Aparece el cuadro de diálogo Entramar.

- 3 Escriba o seleccione una resolución, elija una opción de suavizado y haga clic en Aceptar (Windows) u OK (Macintosh).

Los objetos de vectores originales se eliminan y se sustituyen por una imagen de mapa de bits.

Vinculación e incrustación

Al crear un vínculo con un gráfico, se muestra una presentación preliminar. Al imprimir o exportar, FreeHand usa el gráfico original en alta resolución, no su presentación preliminar. Cada vez que se abre un documento que contiene un vínculo, FreeHand lo comprueba. Si no encuentra el gráfico de origen, éste no se visualiza ni se imprime.

Al crear un gráfico incrustado se copia el gráfico original y se almacena en el documento de FreeHand. Ahora, el gráfico existe externamente como gráfico original e internamente como gráfico incrustado. FreeHand ya no necesita el gráfico externo para visualizar o imprimir.

Para incrustar siempre los gráficos, active la preferencia Importar > "Incorporar imágenes y archivos EPS al importar".

Nota: Los archivos DCS EPS no se pueden incrustar en un documento FreeHand.

La vinculación ahorra espacio en disco, ya que crea una referencia a un gráfico, en lugar de realizar una copia del mismo. La vinculación requiere menos cantidad de memoria RAM, ya que visualiza una muestra de la imagen de baja resolución. La actualización de los gráficos es más fácil si están vinculados, porque se realiza automáticamente al abrir el documento.

Un inconveniente de la vinculación es la posibilidad de romper los vínculos con los gráficos al moverlos o cambiarlos de nombre. Los gráficos con vínculos rotos no se visualizan ni se imprimen hasta que éstos se restablecen.

Nota: El almacenamiento de imágenes vinculadas en servidores de red puede ralentizar el funcionamiento de FreeHand.

Cuando se incrustan los gráficos, no hay que conservar los archivos originales para imprimir o ver la ilustración. El gráfico incrustado forma parte del documento. La incrustación es útil cuando se quiere transportar la ilustración sin tener que preocuparse por la rotura de los vínculos, aunque el archivo de la ilustración es mayor con los gráficos incrustados en lugar de vinculados.

Un inconveniente de la incrustación es que aumenta la cantidad de RAM para visualizar el documento.

Administración de vínculos

Cuando se vincula o incrusta un gráfico, FreeHand registra el nombre del archivo del gráfico y su ubicación en disco. Al abrir, exportar o imprimir la ilustración que contiene un vínculo, FreeHand busca el gráfico vinculado por su nombre. Si no lo encuentra en su carpeta original, lo busca en la carpeta del documento de FreeHand.

Cuando mueva un documento a otro PC o a un periférico de almacenamiento para su transporte, guarde los gráficos importados en la misma carpeta que el documento, o incruste en éste todos los gráficos externos.

Utilice el comando Reunir para impresión para reunir todos los componentes, incluyendo los archivos de gráficos vinculados, necesarios al preparar un documento para enviar a una oficina de servicios. Consulte “Reunión de los componentes para la impresión” en la página 242.

Cuadro de diálogo Vínculos

Elija Edición > Vínculos para abrir el cuadro de diálogo Vínculos o seleccione un gráfico vinculado o incrustado y haga clic en el botón Vínculos del Inspector de objeto.

Vínculos rotos

Un vínculo con un gráfico importado se rompe cuando sucede lo siguiente:

- ◆ Se saca el gráfico de la carpeta o disco desde el que se importó inicialmente y no se encuentra en la misma carpeta que la ilustración.
- ◆ Se cambia el nombre del gráfico.
- ◆ Se cambia la vía de acceso al archivo, incluyendo un cambio del nombre del servidor.

Muestra el nombre del archivo.

Muestra el tipo de imagen.

Muestra el tamaño del archivo.

Muestra el número de la página del documento en la que aparece la esquina superior izquierda de la imagen.

Archivo	Clase	Tamaño	Página
Disco duro. noche	RVA TIFF	452K	1
Disco duro. david.jpg	RVA TIFF	452K	1
Disco duro. teatro	RVA TIFF	452K	1

Posición: Disco duro. david.jpg

Haga clic para extraer un gráfico incrustado a un archivo y crear un vínculo con el archivo nuevo.

Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Cambiar y restablecer un vínculo roto o cambiar el vínculo.

Haga clic para incrustar la imagen.

Muestra el nombre, la ubicación, el tamaño, el tipo y la fecha de modificación, así como una miniatura de la imagen.

Restablecimiento de vínculos rotos

Al abrir un documento con un vínculo roto, un cuadro de diálogo de localización de archivos solicita la nueva ubicación del gráfico. Para buscar los vínculos perdidos, seleccione el nombre del primer archivo perdido y active Busca en la carpeta actual vínculos que faltan. Si desea buscar sólo el primer vínculo perdido, deje sin activar la opción.

Después de localizar el gráfico, guarde el vínculo con la nueva ubicación del gráfico guardando el documento. Al elegir un gráfico actualizado o diferente, se actualiza su presentación preliminar. Si se hace clic en Cancelar en el cuadro de diálogo de búsqueda de archivos, se impide que el vínculo vuelva a restablecerse. FreeHand muestra un cuadro X, y el gráfico no se imprime ni se exporta. FreeHand solicita la ubicación del gráfico cada vez que se abre el documento, hasta que se restablece el vínculo o se elimina el gráfico.

El cuadro de diálogo Vínculos muestra archivos con vínculos rotos en cursiva con “????” debajo de Tamaño. Para restablecer el vínculo, elija de la lista el archivo no vinculado y haga clic en el botón Cambiar. Vaya al archivo cambiado de nombre o trasladado para volver a vincularlo al documento FreeHand.

Búsqueda de vínculos perdidos (Macintosh)

Elija la preferencia Documento > "Búsqueda de vínculos perdidos" para buscar automáticamente los vínculos perdidos en una carpeta especificada y en sus subcarpetas. Haga clic en el botón de búsqueda para designar la carpeta que desea buscar.

Actualización de vínculos

Actualice un vínculo guardando una versión más reciente de un gráfico importado con el mismo nombre de archivo y ubicación. La presentación preliminar se actualiza automáticamente.

Operaciones con imágenes de mapas de bits en FreeHand

FreeHand soporta los formatos TIFF, GIF, JPEG, PNG, LRG, Targa, BMP, y Photoshop (PSD) de mapa de bits.

En la mayoría de los casos, todos los formatos de mapa de bits se comportan en FreeHand en la misma forma que las imágenes en formato TIFF. Utilice el cuadro de diálogo Vínculos para incorporar, extraer o cambiar los vínculos con estos archivos.

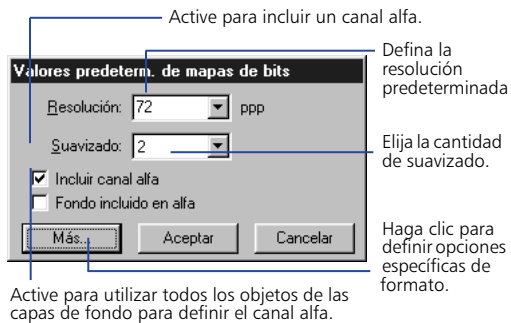
FreeHand puede aplicar los módulos de extensión Photoshop a archivos de mapa de bits. Sin embargo, cuando una imagen de mapa de bits se ha modificado con un módulo, se convierte en archivo TIFF y se incorpora al documento de FreeHand. Después de aplicar un módulo a una imagen de mapa de bits, elija Editar > Vínculos para extraer la imagen incorporada a un archivo TIFF externo.

Los mapas de bits en escala de grises pueden configurarse como Transparentes, y es posible modificar su rampa.

Para aplicar un color a un mapa de bits en escala de grises, aplique un color de relleno.

Exportación de objetos de FreeHand como mapas de bits

Para establecer opciones de exportación predeterminadas para imágenes de mapas de bits, elija la preferencia Exportar > "Exportar mapas de bits". Como alternativa, puede elegir Archivo > Exportar, elegir un tipo de archivo de mapa de bits y hacer clic en Opciones (Macintosh) o Configuración (Windows) para que aparezca el cuadro de diálogo Valores predeterminados para la exportación de mapas de bits.



Si desea obtener una descripción detallada de las opciones específicas del formato, consulte la Ayuda de FreeHand.

RAM

Si se configura el cuadro de diálogo Valores predeterminados de mapas de bits con valores altos de resolución y de suavizado puede que se necesite mucha memoria RAM al entrar imágenes vectoriales.

Si no hay suficiente memoria RAM disponible, aparecerá un cuadro de diálogo que le informará de que FreeHand no dispone de suficiente memoria RAM para finalizar la operación. Si esto ocurre, utilice valores menores de resolución o de suavizado y vuelva a exportar.

En Macintosh, asigne más memoria a la aplicación FreeHand saliendo del programa, seleccionando el archivo de esta aplicación, eligiendo Archivo > Obtener información en el Finder y cambiando Tamaño preferido en Memoria requerida. En Windows, cierre el resto de aplicaciones que tenga abiertas para aumentar la cantidad de memoria disponible para FreeHand.

Operaciones con canales alfa

Mediante la utilización de canales alfa, FreeHand puede exportar imágenes de mapas de bits con elementos de enmascaramiento y transparencias complejas para su uso en aplicaciones de edición de imágenes. Un canal alfa es una capa de un gráfico que define qué áreas del gráfico son transparentes y cuáles son opacas.

Utilice canales alfa para definir rápidamente los contornos o los bordes de un objeto. Esto es útil al crear un gráfico para una página web o en multimedia o vídeo si desea ver un gráfico de fondo a través de áreas de la imagen que esté creando. FreeHand no soporta los canales alfa durante la importación.

FreeHand permite exportar canales alfa con estos formatos:

- ◆ TIFF
- ◆ Targa
- ◆ PNG
- ◆ BMP

Creación de canales alfa

Al exportar un formato de mapa de bits que soporta canales alfa, active Incluir canal alfa en el cuadro de diálogo Valores predeterminados de mapas de bits para crear de forma automática un canal alfa en la exportación. Los formatos se deben exportar como 32 bits para admitir canales alfa. Haga clic en el botón Más en el cuadro de diálogo Valores predeterminados de mapas de bits para elegir 32 bits con Alfa.

El canal alfa es una máscara o un contorno de todos los objetos de la página. Al abrir la imagen en una aplicación que soporta canales alfa, los bordes de los objetos de la imagen se pueden definir con facilidad.



Gráfico original



Canal alfa que exporta FreeHand

Transparencia

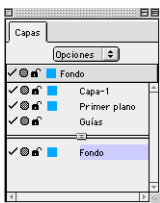
Utilice una capa de fondo para definir áreas personalizadas de transparencia en gráficos exportados como imágenes de mapas de bits con canales alfa.

Nota: La opción Transparencia del Relleno de lente es una forma simple de aplicar un efecto de transparencia. Consulte "Rellenos de lente" en la página 171.

Para definir una transparencia personalizada:

- 1 Cree un gráfico.
- 2 En una capa de fondo, dibuje la máscara deseada.

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 de gradientes 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 Elija Archivo > Exportar y seleccione un formato compatible con los canales alfa.

Los formatos LRG, TIFF, Targa, PNG y BMP son compatibles con los canales alfa. Para el caso de los archivos GIF, que no soportan canales alfa, consulte el Paso 4 de creación de transparencias.

- 4 Haga clic en Opciones (Macintosh) o en Configurar (Windows). En el cuadro de diálogo Valores predeterminados de mapas de bits, defina la resolución y el suavizado. Active Incluir canal alfa y Fondo incluido en alfa.

Nota: Si desea crear un color transparente en una imagen GIF, especifique un color del índice y seleccione Incluir canal alfa.

- 5 Haga clic en el botón Más, seleccione el formato de 32 bits y haga clic en



Cambio del tamaño de imágenes de mapas de bits

Cambie el tamaño de una imagen de mapa de bits importada arrastrando los selectores de sus esquinas. Mantenga presionada Mayús al arrastrar para delimitar las proporciones de la imagen durante el cambio de tamaño.

Para cambiar el tamaño de la imagen en incrementos específicos basados en la resolución de la impresora, mantenga presionada la tecla Opción (Macintosh) o Alt (Windows) mientras arrastra para cambiar el tamaño.

Digitalización (Macintosh)

Usando un escáner y el módulo de adquisición correspondiente de Photoshop, FreeHand puede recibir datos directamente de un escáner.

Consulte la documentación del escáner para conocer las instrucciones específicas sobre la configuración y las opciones. Cuando use un módulo de adquisición para introducir datos en FreeHand, la imagen resultante es una imagen TIFF incrustada.

Consulte "Operaciones con imágenes PNG, GIF, JPEG, y PSD" en la página 271.

Inicio y edición

Seleccione una aplicación externa que se inicie desde dentro de FreeHand para editar imágenes de mapa de bits importadas.

Para definir el editor externo:

- 1 Elija un formato del menú desplegable "Editores externos de: objeto" en Preferencias de Objeto.
- 2 Haga clic en el botón [...], elija un editor en el cuadro de diálogo Elegir editor externo y haga clic en Abrir (Macintosh) o Aceptar (Windows).

Para usar un editor externo:

- 1 Seleccione una imagen.
- 2 Elija Edición > Editor externo o mantenga presionada Opción (Macintosh) o Alt (Windows) y haga doble clic en la imagen.

Con la preferencia Objeto > “Avisar antes de lanzar y editar” activada, aparece un cuadro de diálogo para confirmar que el comando de lanzar y editar es intencionado. Haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows) para lanzar la aplicación.

Si dispone de suficiente RAM, la aplicación seleccionada como el editor externo se lanza con la imagen seleccionada abierta. Aparece un cuadro de diálogo Edición en curso en FreeHand cuando se abre la aplicación externa.

- Tras editar y guardar la imagen en el editor externo, haga clic en Listo en el cuadro de diálogo Edición en curso.

Cualquier cambio realizado a la imagen actualiza automáticamente la imagen insertada.

Operaciones con imágenes PNG, GIF, JPEG, y PSD

Los archivos PNG, GIF, JPEG, y PSD son imágenes de mapa de bits. En la mayoría de los casos, los archivos PNG, GIF, JPEG, y PSD se comportan en FreeHand en la misma forma que las imágenes TIFF. Utilice el cuadro de diálogo Vínculos para incorporar, extraer o cambiar los vínculos con estos archivos.

FreeHand puede aplicar los módulos de extensión Photoshop a estos archivos. Sin embargo, una vez que una imagen se ha modificado con un módulo de extensión, se convierte en TIFF y está incorporada al documento FreeHand. Después de aplicar un módulo a una imagen, elija Edición > Vínculos para extraer la imagen incorporada a un archivo TIFF externo.

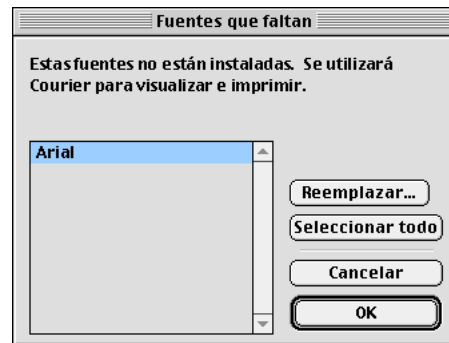
Nota: Debido a que los archivos PNG son de un formato extensible, los datos suplementarios pueden incorporarse a cualquiera de estos archivos desde otras aplicaciones, como puede ser el caso de Macromedia Fireworks. Como los datos son específicos de la aplicación en la que se creó el archivo, FreeHand ignorará estos datos, pero no los borrará.

Al abrir un archivo PNG de origen de Fireworks en FreeHand, no se importan los datos suplementarios; lo único que se importa es el mapa de bits.

Sustitución de fuentes

Sustitución de fuentes que faltan

El cuadro de diálogo Fuentes que faltan aparece cuando FreeHand abre o importa un gráfico que contiene fuentes que no están instaladas en el sistema. Desde este cuadro de diálogo, sustituya una fuente que falta con una fuente instalada en el sistema. Cuando se reemplazan las fuentes, el texto de la fuente sustituida pierde todos los datos de ajuste manual entre caracteres que se haya aplicado. Aunque la mayoría de las fuentes existen en Macintosh y en Windows, puede ser necesario volver a especificarlas cuando transfiera la ilustración.



Elija	Para
Reemplazar	Reemplazar las fuentes contenidas originalmente en el documento que no están actualmente instaladas. Se abre el cuadro de diálogo Reemplazar fuente, permitiéndole seleccionar una fuente y un estilo de sustitución.
Seleccionar todo	Seleccionar todas las fuentes que faltan en el cuadro de diálogo Fuentes que faltan y reemplazarlas por una sola fuente.
Cancelar	Cancelar la apertura del documento.
OK/Aceptar	Permitir que se abra el documento sin reemplazar las fuentes. Las fuentes que faltan se muestran e imprimen temporalmente en las fuentes predeterminadas del sistema.

Sustitución automática de fuentes

Al utilizar la característica de sustitución de fuentes de Adobe Type Manager (ATM), no aparece el cuadro de diálogo Fuentes que faltan. En su lugar aparece una sustitución temporal cuando se abre la ilustración.

Uso de la característica de sustitución de fuentes de ATM

ATM aplica automáticamente la métrica y el grosor de cada fuente que falta a una fuente maestra múltiple y marca el nombre de la fuente con un rombo en el menú de fuentes. Los retornos de línea y el espaciado entre palabras se conservan, aunque se pueden perder los detalles de las formas de las letras.

Si le preocupa la tipografía, abra el panel de control ATM y desactive la sustitución de fuentes (sólo en equipos Macintosh).

Xtras

Uso de los Xtras Importar PDF y Exportar PDF

FreeHand puede abrir documentos PDF que contengan notas de Acrobat (a veces denominadas anotaciones) y zonas activas vinculadas a las URL de la web, así como exportar documentos de FreeHand en PDF con notas, envoltorios, símbolos, fuentes incrustadas, gradientes y vínculos con URL.

Administración de la conversión al importar

De forma predeterminada, las notas de Acrobat se importan en una capa independiente denominada capa Notas. Si no se puede diferenciar el trazado, las URL se importan a una capa de URL independiente. Si no desea importar notas ni direcciones URL, desecciónelas en el panel Archivo > Preferencias > Importar.

FreeHand importa sus propios rellenos de gradiente PostScript 3 lineales y radiales. Los rellenos de malla de gradiente PostScript 3 se importan como rellenos con 10% de negro. Las anotaciones de las zonas activas se importan como rectángulos en la capa de las URL.

Conversión de texto durante la importación

El Xtra Importar PDF no proporciona sustitución automática de fuentes. Cuando no están presente en el sistema fuentes especificadas en el archivo PDF, aparece el cuadro de diálogo Fuentes que faltan y proporciona la opción de seleccionar fuentes para reemplazar. Como siempre que se sustituyen fuentes, la apariencia del documento convertido puede diferir del original.

El Xtra Importar PDF soporta todos los formatos de fuente permitidos por PDF. Esto incluye las fuentes PostScript Type 1 y TrueType.

Algunos documentos PDF contienen gran número de bloques de texto individuales. Esto es normal y ocurre por la manera en que la herramienta de creación de PDF estructuró el documento PDF original. Tras la apertura de un archivo PDF en FreeHand, consolide los bloques de textos empleando los métodos de manipulación de textos de FreeHand.

Al exportar un documento de FreeHand en formato PDF, active la opción Formato de texto editable del cuadro de diálogo Exportar PDF para que el texto conserve su formato original al importarlo de nuevo a FreeHand. Si Formato de texto editable no está seleccionado, el texto se importa en varios bloques.

Conversión de gráficos durante la importación

PDF soporta imágenes de mapas de bits RVA, en escala de grises y monocromas. Los colores RVA no se convierten en CMAN durante la importación. Modifique estas imágenes como cualquier de mapa de bits situada o importada. Los objetos EPS de un documento PDF se abren como objetos editables.

Dependiendo de la estructura del documento PDF original, una página completa puede aparecer como un único objeto, con los objetos gráficos pegados en su interior. Seleccione el objeto y elija Edición > Cortar contenido para separarlos.

Exportación de PDF



Opciones de Exportar PDF

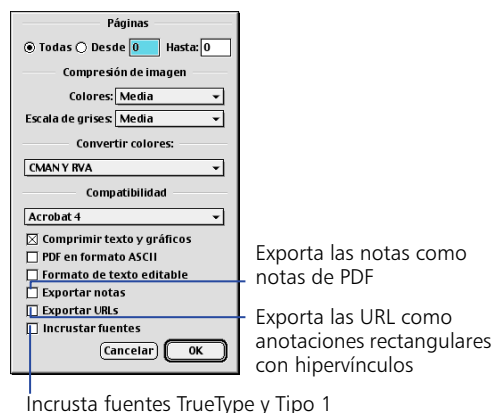
Use	Para
Páginas	Especificar la páginas que va a exportar.
Compresión de imagen	Comprimir la imagen de mapa de bits utilizando la compresión JPEG.
Convertir colores en	Determinar la conversión de color: Sólo CMAN, sólo RVA solamente o ambos.
Compatibilidad	Determinar el tipo de PDF para la exportación: Versión de Acrobat. Determinar si incluir notas y las URL en otros objetos y páginas del mismo documento. Determinar si incrustar fuentes.

Para exportar un archivo PDF:

- 1 Elija Archivo > Exportar y elija PDF del menú desplegable Formato (Macintosh) o Guardar como tipo (Windows) para mostrar el cuadro de diálogo Exportar documento.
- 2 Haga clic en Opciones (Macintosh) o Configurar (Windows) para mostrar el cuadro de diálogo Exportar PDF. Establezca las opciones y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).
Especifique el número de páginas, la compresión de imagen, la conversión de color y la compatibilidad.
- 3 Asigne un nombre al archivo y haga clic en Exportar en el cuadro de diálogo Exportar documento.

Notas, URL y fuentes

Para exportar notas, vínculos con URL y fuentes incrustadas, elija las opciones correspondientes en el cuadro de diálogo Opciones de Exportar.



Compresión de imagen

El nivel de compresión de las imágenes de mapas de bits afecta al tamaño del archivo PDF y a la calidad de la impresión. Mayores niveles de compresión producen archivos más pequeños, pero la calidad de la impresión de imágenes de mapas es menor. Por el contrario, la poca o ninguna compresión produce documentos más grandes que se imprimen con mayor calidad.

Al diseñar un documento PDF para imprimirlo, elija poca o ninguna compresión. Cuando diseñe un documento PDF para verlo en pantalla, elija niveles más elevados de compresión.

Conversión de colores

Elija una configuración en el menú desplegable Convertir colores a para exportar los documentos PDF con una gama de colores que se ajuste a la pantalla o al medio de impresión.

Elija	Para
RVA	Forzar que los colores del documento se conviertan a RVA para verlos en pantalla. Por ejemplo, utilice una aplicación de edición de mapa de bits para editar imágenes en un archivo PDF de FreeHand para visualizarlo en Internet.
CMAN	Forzar que los colores del documento se conviertan a CMAN para imprimir separaciones de color. Por ejemplo, importe un archivo PDF de FreeHand en QuarkXPress para imprimirlo a cuatro colores.
CMAN y RVA	Mantener la integridad de los colores RVA y CMAN para verlos en pantalla o para importarlos en otras aplicaciones. Por ejemplo, importe un archivo PDF de FreeHand en Adobe Illustrator.

Compatibilidad con Acrobat

El formato compatible con Acrobat determina qué opciones se encuentran disponibles.

- ◆ Acrobat 3 y 4 admite texto y gráficos comprimidos, el formato de texto ASCII, notas, direcciones URL y Formato de texto editable.
- ◆ Acrobat 2 admite el formato ASCII y Formato de texto editable.

- ◆ Acrobat 1 impone el formato ASCII. Las otras opciones no están disponibles.

Con Formato ASCII activado, los documentos se exportan como de 7 bits. Con ASCII desactivado, se exportan como de 8 bits. Active esta opción si encuentra problemas al compartir archivos PDF en redes antiguas y en sistemas de correo electrónico.

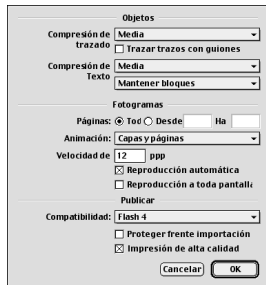
En general, deje desactivado Formato de texto editable para las salidas de sólo lectura, tanto en pantalla como en impresora. Actívela si piensa editar el documento en FreeHand o Adobe Illustrator después de exportarlo a PDF. Si activa esta opción tendrá un documento PDF mayor.

Si desea consultar las limitaciones a la exportación, consulte la Ayuda de FreeHand.

Exportación de animaciones Flash

El Xtra Exportar Flash exporta un documento FreeHand como película animada en formato de película Flash Player (SWF). Importe el archivo SWF a Macromedia Flash y véalo con el reproductor Flash Standalone Player, o bien con un explorador de la Web (Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer). Puede descargar Flash Player de forma gratuita de www.macromedia.com.

Para exportar un archivo FreeHand a formato Flash SWF, elija Archivo > Exportar. En el cuadro de diálogo Exportar documento, elija Flash SWF del menú desplegable Formato (Macintosh) o Guardar como tipo (Windows). Haga clic en Opciones para mostrar la configuración de compresión de trazado, compresión de imagen, texto, número de páginas a exportar, método de animación (capas, páginas o ambos), intervalo de fotogramas, reproducción en pantalla completa y protección ante importación por otros usuarios.



Compresión de trazado

Esta opción afecta a la calidad del gráfico porque controla la precisión utilizada para convertir los trazados de FreeHand en trazados de Flash. Con mayor precisión se obtienen más puntos en un trazado, y con menos precisión, menos puntos; y con menos precisión, menos puntos. Las opciones varían entre Ninguna (mayor calidad, sin compresión, más puntos) a Máxima (menor calidad, mayor compresión, menos puntos).

Trazos discontinuos

Cada segmento discontinuo se convierte en un objeto independiente, lo que aumenta el tamaño de archivo y el tiempo de exportación.

Compresión de imagen

Las imágenes de mapa de bits se convierten al formato JPEG al exportarse. Esta opción controla la calidad de la imagen y la compresión de color de los archivos JPEG. Las opciones varían entre Ninguna (mayor calidad, menor compresión) a Máxima (menor calidad, mayor compresión).

Texto

- ◆ Seleccione Mantener bloques para disponer todo el texto junto en un bloque de texto de FreeHand para su edición en Flash 3 o versiones posteriores.
- ◆ Seleccione Convertir a trazados para convertir el texto en trazados de vectores, de manera que el texto no se puede editar como texto. El texto unido a un trazado o que fluye dentro de un trazado se convierte automáticamente en trazados, por lo que no se puede editar en Flash.
- ◆ Seleccione Ninguno para omitir todo el texto del archivo exportado.

Páginas

Esta opción especifica todas las páginas o intervalo de páginas. Cada fotograma tiene el mismo tamaño que la primera página exportada.

Animación

Seleccione cualquier combinación de las opciones de animación para exportar fotogramas basados en capas, en páginas o en ambos:

- ◆ Si no está activado Animar capas ni Animar páginas, cada página de FreeHand se exporta como un archivo SWF individual. Las capas de cada página se convierten en una imagen fija para esa página.
- ◆ Si sólo está activado Animar páginas, cada página se exporta como un fotograma de Flash y se guardan todas las páginas en un archivo SWF. Las capas de cada página forman la imagen de esa página (fotograma).

- ◆ Si sólo está activado Animar capas, cada capa se exporta como un fotograma Flash. FreeHand exporta cada página como un archivo SWF individual, con nombres de archivo que indican la secuencia de que se trata. Las capas (fotogramas) de cada página se incluyen en el archivo de esa página. Los fotogramas de la animación están secuenciados desde la capa de fondo a la capa superior. La capa de guías y las capas ocultas (las capas desactivadas) no se exportan.
- ◆ Si está activado tanto Animar capas como Animar páginas, sólo se exporta un archivo SWF. Todas las capas de la primera página se exportan como una secuencia de fotogramas, seguido de todas las capas de la segunda página y así consecutivamente. Cada página se puede usar como una escena.

Velocidad de fotogramas

Esta opción especifica el intervalo de fotogramas de una película Flash en fotogramas por segundo (fps). Al igual que en Flash, seleccione un intervalo de fotogramas de 0,01 fps a 120 fps, en incrementos de 0,01. Para animaciones suavizadas, utilice 12 fps.

Reproducción automática

Si está activada, la animación comienza a reproducirse a la velocidad de fotogramas especificada si se ve con el reproductor Flash Standalone Player.

Si no está activada, la animación se detiene en el fotograma 1 si se ve con éste reproductor. Elija Control > Reproducir para que la animación comience.

Reproducción en pantalla completa

Reproduce la animación en toda la pantalla. Toda la animación se reproducirá en la pantalla completa hasta que se presione Esc.

Aunque Flash Standalone Player reproduce la animación en toda la pantalla, esta opción no afecta a las animaciones de Flash reproducidas en navegadores Web.

Compatibilidad

Elija el formato de la versión de Flash a la que desee exportar el archivo.

Protección de importación

Proteje los archivos SWF exportados por FreeHand de la importación por otros usuarios.

Impresión de alta calidad

Cada fotograma de la animación SWF se puede imprimir en alta resolución desde el reproductor independiente de Flash 4.x o superior o desde el módulo de un navegador. Si no se selecciona, el archivo se imprimirá con la resolución de pantalla del navegador.

Características admitidas

Estas son las características de FreeHand admitidas en el formato Flash SWF:

- ◆ Trazos y rellenos básicos
- ◆ Rellenos de lente (los rellenos de lente transparentes permanecen transparentes tras la exportación)
- ◆ Rellenos de gradiente
- ◆ CMAN o RVA TIFF, LRG, e imágenes incorporadas (JPEG, GIF, PNG)
- ◆ Trazados fusionados
- ◆ Trazados compuestos, incluyendo texto convertido en trazado
- ◆ Trazados de recorte generados por FreeHand que contienen trazados vectoriales o archivos de imágenes
- ◆ Bloques de texto
- ◆ Flechas

Si desea consultar las limitaciones a la exportación, consulte la Ayuda de FreeHand.

Nota: Elija Ver > Suavizado Flash para ver en pantalla texto suavizado y diseños en la forma en que se verían una vez exportados al formato Macromedia Flash SWF.

Disposición de objetos en capas para animaciones

El Xtra Separar por capas desagrupa fusiones, grupos y objetos unidos a un trazado y asigna cada objeto desagrupado a una capa nueva creada en orden consecutivo. El Xtra coloca el primer objeto en la capa actual y el último en la capa superior. Para obtener mejores resultados, diseñe los fotogramas de su película para que se animen hacia arriba desde la capa inferior a la superior.

Separar por capas afecta a los siguientes objetos:

- ◆ Fusiones y fusiones en un trazado
- ◆ Bloques de texto.
- ◆ Texto sobre o en un trazado
- ◆ Gráficos perfilados sobre o en un trazado
- ◆ Grupos

Nota: Al aplicar el comando Separar por capas a bloques de texto, el texto se convierte en trazado.

Para desagrupar objetos en capas, seleccione el grupo y elija Xtras > Animar > Separar por capas.

Al separar en capas un grupo de objetos, el valor predeterminado es que el primer objeto del grupo permanece en la capa original. Los objetos siguientes se colocan en capas denominadas Nueva capa, Nueva capa-1, Nueva capa-2, etc. Muestre el panel Capas para ver cómo se crean y se nombran las capas.

Nota: Los objetos anidados incluidos en un grupo se comportan como objetos sencillos.

Puede elegir la forma de separar los objetos:

Secuencia: todos los objetos se separan secuencialmente en capas independientes.

Crear: todos los objetos se separan en capas para crear un efecto de apilamiento.

Colocar: todos los objetos se copian en todas las capas, excepto uno que se omite secuencialmente de cada capa.

Estela: todos los objetos se clonan y se separan en el número de capas especificado en el campo Tamaño de estela.

Creación de efectos de palabras

Cuando se selecciona un bloque de texto y se separa en capas, cada letra del bloque de texto se convierte en un trazado y se libera de su propia capa.

Si desea incluir varias letras en una capa, agrúpelas. Por ejemplo:

- 1 Seleccione las letras de la primera palabra y agrúpelas.
- 2 A continuación, seleccione las letras de la segunda palabra y agrúpelas.
- 3 Elija Xtras > Animar > Separar por capas, seleccione Secuencia en el menú desplegable Animar y haga clic en OK.

Al reproducir, los dos objetos se animan como dos palabras destelleantes.

Importación de CorelDRAW 7 y 8

Utilizando el Xtra Importación CorelDRAW 7 y 8, FreeHand, tanto en Macintosh como en Windows, puede abrir archivos guardados en el formato de archivo no comprimido CorelDRAW 7 para Windows 7 u 8.

Requisitos para la apertura de archivos de CorelDRAW

- ◆ Los archivos se deben guardar en formato no comprimido CorelDRAW 7 u 8 para Windows.

Los archivos de CorelDRAW que utilizan compresión de gráficos o de mapas de bits no se importan de forma satisfactoria.

- ◆ Al abrir archivos de CorelDRAW utilizando FreeHand para Macintosh, los archivos de CorelDRAW deben tener nombres de menos de 32 caracteres y deben tener extensiones CDR de Corel.

Si desea obtener información sobre las limitaciones de la importación, consulte la Ayuda de FreeHand.

Operaciones con versiones anteriores de FreeHand

Como las características de FreeHand varían entre versiones, algunos atributos de la ilustración pueden cambiar u omitirse en una ilustración convertida. Después de convertir un documento a o desde una versión anterior, asegúrese de que se visualiza y se imprime adecuadamente antes de eliminar el documento original.

Conversión de archivos desde versiones anteriores

Para convertir un archivo de una versión anterior, sólo es necesario abrirlo en FreeHand 9. El nombre del archivo convertido pasa a ser “<nombre archivo> (convertido)” (Macintosh) o “<nombre archivo>.FH9” (Windows).

Los archivos convertidos de versiones anteriores de FreeHand aparecen en FreeHand 9 de forma muy similar a como lo hacían en las versiones originales. Sin embargo, se producen algunos cambios.

Conversión de atributos a la versión 7

Estos	Cambian a
Archivos PNG	No se exportan a versiones anteriores.
Rellenos de lente	Objetos pegados dentro.

Para convertir un documento FreeHand de la versión 9 a la 7, elija Archivo > Exportar y seleccione el formato FreeHand 7.

Conversión de atributos a la versión 8

Para convertir un documento de FreeHand 9 a FreeHand 8, elija Archivo > Exportar y seleccione el formato FreeHand 8.

Texto en trazados

FreeHand 8 y 9 ajustan automáticamente el espacio del texto alineado a la izquierda en un trazado para evitar la superposición de las letras debido a una curvatura del trazado. El texto sobre trazados en archivos creados en versiones de FreeHand anteriores a la 8 se ajusta solamente si se eliminan y se vuelven a unir al trazado. De forma parecida, el texto unido a trazados en FreeHand 8 o 9 mantiene el ajuste cuando se abre en versiones anteriores de FreeHand.

Trazados con rellenos abiertos

Al abrir documentos de versiones anteriores de FreeHand que contienen trazados con rellenos abiertos, los atributos de rellenos estarán presentes en el Inspector de relleno; no obstante, los rellenos pueden no mostrarse. Para mostrarlos, asegúrese de que esté activada la preferencia Objeto > “Mostrar relleno para los nuevos trazados abiertos”, seleccione el objeto y vuelva a aplicar el relleno.

Publicación como HTML

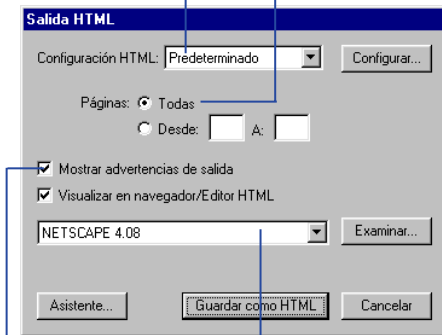
Utilice la característica Publicar como HTML de FreeHand para convertir su documento de FreeHand de forma instantánea en una página web. Elija que la página web sea visible con navegadores 3.x (convertida en tablas HTML), con navegadores 4.x (convertida en capas HTML dinámico) o con ambos.

Elija Archivo > Publicar como HTML para abrir el cuadro de diálogo Salida HTML. Elija las configuraciones en el panel o utilice el HTML Assistant (Macintosh) o Asistente HTML (Windows) para guiarle por el proceso.

Cree varias configuraciones HTML para el mismo documento. Utilícelas para publicar los documentos en páginas web que se puedan visualizar por varios usuarios y en sitios web que dispongan o no de Flash Standalone Player.

Seleccione la configuración que desee utilizar al publicar el documento como HTML.

Seleccione si desea publicar todas las páginas o sólo un rango.



Active para que se muestren mensajes de error de publicación.

Elija un navegador en el que ver el documento HTML.

8 Haga clic en el botón elipses para abrir el cuadro de diálogo Valores predeterminados para la exportación de mapas de bits o el cuadro Exportar Flash dependiendo del tipo de archivo elegido, y elija la configuración de exportación para ese tipo específico de archivo.

Esta configuración influirá en todos los gráficos exportados al tipo de archivo especificado.

9 Finalizada la configuración, haga clic en Aplicar.

10 Cree tantas configuraciones como sea preciso, sin olvidar hacer clic en Aplicar después de cada una de ellas. Completadas todas las configuraciones, haga clic en Aceptar.

Creación de una configuración HTML:

- 1 Elija Archivo > Publicar como HTML para abrir el cuadro de diálogo Salida HTML.
- 2 Haga clic en Instalar para abrir el cuadro de diálogo Instalación de HTML.
- 3 Haga clic en el botón más (+) para abrir el cuadro de diálogo Nuevas configuraciones HTML, escriba un nombre para la nueva configuración y haga clic en Aceptar.
- 4 Haga clic en el botón Examinar junto al campo raíz Documento, navegue a la carpeta de destino y haga clic en Seleccionar.
- 5 En el menú desplegable Navegador de destino, elija convertir en capas (para visualización en navegadores de la versión 4), en tablas (para visualización en navegadores de la versión 3) o en capas y tablas (para ambas versiones).
- 6 En la mayoría de los casos deje la Codificación establecida con el ajuste predeterminado Codificación como Western (Latin 1).
- 7 En el área Valores predeterminados de exportación, seleccione el formato predeterminado que desee utilizar al convertir imágenes vectoriales (a GIF, JPEG, PNG, o SWF) y al convertir imágenes (como GIF, JPEG, o PNG). Las opciones de configuración de la imagen seleccionada se definen en el cuadro de diálogo Exportar.

CAPÍTULO 11

Xtras

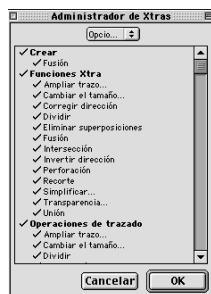
Administración de Xtras

Los Xtras son extensiones de software que se incorporan a FreeHand para aumentar su capacidad y potencia. Los Xtras son funciones que se pueden agregar o eliminar para ajustarse a sus necesidades específicas.

Gracias a la arquitectura abierta de FreeHand, muchas otras compañías pueden desarrollar una amplia variedad de Xtras para personalizar su entorno de trabajo.

Seleccione Xtras > Administrador de Xtras para ver una lista de todos los Xtras instalados en la carpeta Xtras de FreeHand. Los Xtras marcados están activos, y aparecen en el menú Xtras y en las barras de herramientas.

Para personalizar los menús Xtras, desactive los Xtras que no desee usar. Al desactivar algunos o todos los Xtras aumentará la velocidad de la aplicación.



Para activar un submenú completo, active el nombre del submenú. Para desactivar todo un submenú, elimine la marca del nombre del submenú. Para activar o desactivar todos los Xtras, seleccione Activar todos o Desactivar todos del menú desplegable Opciones. Otra forma de activar y desactivar todos los Xtras es mantener presionada la tecla Opción y hacer clic en cualquier parte de la lista de Xtras (Macintosh) o hacer clic con el botón derecho en cualquier parte de la lista de Xtras (Windows). Haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows) para confirmar los cambios.

Para iniciar FreeHand sin los Xtras, mantenga presionada la tecla Mayús al iniciar la aplicación. Para cargar los Xtras después del inicio, seleccione Xtras > Administrador de Xtras y haga clic en OK (Macintosh) o Aceptar (Windows).

Después de realizar una operación Xtra, seleccione Xtras > Repetir [nombre Xtra] o seleccione Comando-Mayús= (Macintosh) o Control-Alt-Mayús-X (Windows) para aplicar de nuevo la última operación Xtra realizada.

Instalación y eliminación de Xtras

Para instalar Xtras, arrastre y suelte un archivo Xtra dentro de la carpeta FreeHand 9\Español\Xtras y reinicie el programa.

Para eliminar un Xtra, arrastre su archivo fuera de la carpeta Xtras y reinicie FreeHand.

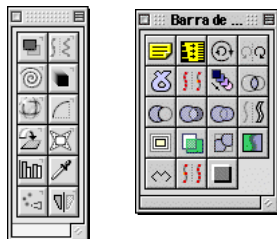
Submenús Xtras

Los Xtras que tienen características similares se agrupan en submenús. Dependiendo de cómo se hayan diseñado los Xtras de otros fabricantes y de cómo se haya personalizado la interfaz de usuario, pueden aparecer en el menú Xtras, en la barra de herramientas Xtras, en la barra de herramientas Operaciones Xtra, o en un panel personalizado.

Submenú	Contiene Xtras para
Animar	Crear de animaciones.
Gráfico	Manipular gráficos y pictogramas.
Simplificar	Aumentar la precisión en la manipulación de los trazados.
Colores	Modificar los colores del documento.
Crear	Formar nuevos objetos.
Borrar	Eliminar objetos.
Deformar	Modificar trazados.
Exportar	Exportar archivos.
Importar	Importar archivos.
Otros	Varios usos.
Operaciones de trazado	Manipular trazados.

Barras de herramientas Xtras

Las barras de herramientas Xtra y Operaciones Xtra proporcionan un acceso conveniente a algunos Xtras. Si las barras de herramientas no aparecen en pantalla, elija *Ventana > Barra de herramientas > Herramientas Xtra* u *Operaciones Xtra* para mostrarlas. Todas las barras de



Barras de herramientas Xtra y Operaciones Xtra

herramientas pueden personalizarse y sus botones se pueden intercambiar. Si desea obtener más información sobre la personalización de las barras de herramientas, consulte “Personalización del entorno” en la página 46.





Nota: Los Xtras vuelven a su posición predeterminada en la barra de herramientas si se les desactiva y reactiva o si se les elimina y reinstala.









Seleccione los objetos antes de aplicarles Xtras de la barra de herramientas Operaciones Xtra. Para utilizar cualquier Xtra, excepto el Xtra Gráfico, elija la herramienta correspondiente y a continuación, haga clic y arrastre para aplicarla. El Xtra Gráfico, que aparece en el menú Xtras y en la barra de herramientas Xtras, requiere pasos adicionales una vez que se hizo clic y se arrastró la herramienta.










Algunos Xtras tienen cuadros de diálogo propios que contienen diversas opciones. Si aparece un símbolo en la esquina superior derecha del botón de una herramienta Xtra, haga doble clic en él para mostrar el cuadro de diálogo correspondiente a esa operación.











Resumen de Xtras


La siguiente tabla enumera los Xtras que se suministran con FreeHand. Si desea obtener más información sobre estos Xtras, el modo de utilizarlos, sus opciones de configuración y ver ejemplos, consulte la ayuda de FreeHand.

Utilice el Xtra	Ubicación	Para
Rotación 3D 	Barra de herramientas Xtra	Aplicar rotaciones tridimensionales a objetos bidimensionales .
Agregar puntos 	Xtras > Deformar y en la barra de herramientas Operaciones Xtra	Agregar puntos intermedios entre todos los puntos de un trazado.
Arco 	Barra de herramientas Xtra	Crear un trazado abierto o cerrado, cóncavo o convexo.
Curvar 	Barra de herramientas Xtra	Crear una apariencia espigada o hinchada.

Utilice el Xtra	Ubicación	Para
Fusión 	Xtras > Crear, Modificar > Combinar, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Crear una transición suave entre dos o más trazados con respecto a la forma, trazo y relleno.
Gráfico 	Xtras > Gráfico y la barra de herramientas Xtra	Crear gráficos o pictogramas.
Control de color	Xtras > Colores	Ajustar los colores CMAN, RVA o MBS de los objetos seleccionados.
Convertir en escala de grises	Xtras > Convertir en escala de grises	Convertir los colores de los objetos seleccionados en escala de grises.
Corregir dirección 	Xtras > Simplificar, Modificar > Alterar trazado, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Alternar la dirección de los trazados en un trazado compuesto.
Recorte 	Xtras > Operaciones de trazado, Modificar > Combinar, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Eliminar fragmentos de trazados cerrados seleccionados fuera del área del trazado cerrado situado en la parte superior.
Oscurecer color	Xtras > Colores	Reducir el valor de luminosidad del color en un 5%.
Bloques vacíos de texto	Xtras > Borrar	Eliminar bloques vacíos de texto.
Nombres de colores sin usar	Xtras > Borrar	Eliminar colores definidos sin usar de la Lista de colores.
Desaturar color	Xtras > Colores	Reducir el valor de saturación del color en un 5%.
Dividir 	Xtras > Operaciones de trazado, Modificar > Combinar, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Cortar los trazados seleccionados en secciones definidas por áreas de superposición.
Relieve 	Xtras > Crear y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Crear un efecto de relieve o de bajorrelieve.
Ampliar trazo 	Xtras > Operaciones de trazado, Modificar > Alterar trazado, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Convertir un trazado abierto en un trazado cerrado.
Cuentagotas 	Barra de herramientas Xtra y paleta de herramientas	Extraer un color de muestra de cualquier objeto, incluida cualquier imagen de mapa de bits importada, y aplicarlo a otro objeto.

Utilice el Xtra	Ubicación	Para
Lente ojo de pez 	Barra de herramientas Xtra	Crear un efecto de lente cóncava o convexa.
Fractalizar 	Xtras > Deformar y en la barra de herramientas Operaciones Xtra	Aplicar transformaciones geométricas regulares a un trazado.
Surtidor de gráficos 	Barra de herramientas Xtra	Dispersar o unir objetos siguiendo un motivo establecido.
Importación de tabla de colores RVA	Xtras > Colores	Cargar los colores de un documento importado a la Lista de colores de FreeHand.
Cambiar el tamaño 	Xtras > Operaciones de trazado, Modificar > Alterar trazado, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Crear un segundo trazado con el mismo contorno interior o exterior que el del original. Los valores positivos reducen el tamaño del original; y los negativos lo amplían.
Intersección 	Xtras > Operaciones de trazado, Modificar > Combinar, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Crear un trazado que englobe el área común a todos los trazados cerrados seleccionados.
Aclarar color	Xtras > Colores	Aumentar el valor de luminosidad del color en un 5%.
Herramienta Reflejar 	Barra de herramientas Xtra	Crear el reflejo de un objeto (Vertical, Horizontal), una matriz de reflexiones de un objeto de 2x2 (Vertical y Horizontal), un grupo radial de objetos duplicados y sus reflexiones (Múltiple con Reflejar) o un grupo radial de objetos duplicados (Múltiple con Girar).
Nombrar todos los colores	Xtras > Colores	Nombrar todos los colores y ubicarlos en la Lista de colores.
Imagen PICT (sólo Macintosh) 	Xtras > Crear y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Convertir gráficos vectoriales en un formato PICT de mapa de bits. Puede configurar el número de colores, la resolución de la imagen, si se utiliza el efecto de atenuación y el alcance del suavizado.
Perforación 	Xtras > Operaciones de trazado, Modificar > Combinar, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Eliminar fragmentos de trazados cerrados seleccionados debajo del trazado cerrado situado en la parte superior.
Lista aleatoria de colores	Xtras > Colores	Reasignar colores a todo el documento.
Separar por capas 	Xtras > Animar y en la barra de herramientas Operaciones	Desagrupar una fusión, bloque de texto, gráfico perfilado o grupo y colocar cada objeto en su propia capa.

Utilice el Xtra	Ubicación	Para
Eliminar superposiciones 	Xtras > Simplificar, Modificar > Alterar trazado, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Eliminar partes superpuestas de un trazado cerrado que se cruza a sí mismo.
Invertir dirección 	Xtras > Simplificar, Modificar > Alterar trazado, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Cambiar la dirección de cualquier trazado.
Rugosidad 	Barra de herramientas Xtra	Crear un efecto dentado.
Saturar color Nota 	Xtras > Colores	Aumentar el valor de saturación del color en un 5%.
Sombreado 	Barra de herramientas Xtra	Aplicar sombras a objetos vectoriales.
Simplificar 	Xtras > Simplificar, Modificar > Alterar trazado, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Reducir el número de puntos de un trazado.
Difuminar 	Barra de herramientas Xtra	Crear efectos variados, como bordes suavizados o sombras.
Ordenar lista de colores Espiral 	Xtras > Colores	Ordenar los colores en orden alfanumérico.
Transparencia 	Xtras > Operaciones de trazado, Modificar > Combinar, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Crear un trazado nuevo a partir del área común a dos o más trazados cerrados que contengan rellenos Básicos.
Reventado 	Xtras > Crear y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Crear extensiones y estrangulamientos para compensar defectos al imprimir.

Utilice el Xtra	Ubicación	Para
Unión 	Xtras > Operaciones de trazado, Modificar > Combinar, y la barra de herramientas Operaciones Xtra	Combinar dos o más trazados cerrados en un solo trazado que englobe todo el área de los trazados originales.
Editor URL	Ventana > Barra de herramientas > Editor URL	Unir las URL a objetos.

ÍNDICE ANALÍTICO

A

- abrir documentos existentes 34
- Abrir, botón 29
- acercamiento 188
- Aclarar color (Xtra) 286
- activar páginas 34
- actualizar vínculos 268
- administración de color
 - ajustar colores de pantalla 245
 - calibrar monitores 245
 - configurar intento de representación 250
 - configurar perfil de monitor 249
 - configurar perfiles de impresora 249
 - controlar perfiles de controladores 253
 - crear perfiles 247
 - ICC (International Color Consortium, Consorcio Internacionl del Color) 247
 - imágenes RVA 252
 - introducción 244
 - La composición emula a la separación 250
 - nombrar perfiles 251
 - perfil de impresora Hexachrome 250
 - perfiles ColorSync 2 248–251
 - perfiles Tecnología digital Kodak 248–251
 - seleccionar imagen RVA predeterminada 250
 - seleccionar perfiles 248
 - tablas de color 251
 - utilizar perfiles 247
 - volver a crear tablas de color 248
- Administrador de Xtras 282
- Adobe Type Manager (ATM)
 - característica de sustitución de fuentes 272
 - FreeHand 239
- agregar
 - capas 80
 - colores a la Lista de colores 153
 - colores de gráficos importados 259
 - contenido de trazados de recorte 120
 - estilos 89
 - páginas 35
 - paneles en otro panel 22
 - reglas de párrafo 205
 - reglas entre columnas y filas 208
- Agregar puntos (Xtra) 284
- agrupar
 - definido 84
 - objetos 84–86, 117
- ajustar
 - paneles 22
 - texto 199
- ajustar manualmente
 - espaciado 180
 - interlineado 180
- alfa, canales 269
- alinear
 - caracteres 202–204
 - con la página 141
 - objetos 140–141
 - palabras 202–204
- Alinear, botón 29
- Alta precisión, opción 112
- Ampliar trazo (Xtra) 285
- anchura de trazo, reemplazar 144
- anclar paneles 23
- ángulo mínimo 163
- anular 232
 - unidades de medida 26
- aplicaciones
 - exportar gráficos o texto 260–266
 - importar gráficos o texto 256–259
 - modelado en 3D 257
- aplicar
 - atributos de párrafo 185–189
 - atributos de texto 185–189
 - efectos de texto 201
 - estilos 89
- AppleScript (Macintosh) 51
- archivos
 - ASCII 263
 - convertir de versiones anteriores de FreeHand 278
 - convertir en plantillas (Macintosh) 77
 - exportar 260–266
 - importar 256–259
 - organizar para impresión 242

- Rich Text Format (RTF) 264
- tipos 256
- UserPrep 227
- valores predeterminados 50–51
- archivos de Descripción de impresoras
 - PostScript. *Consulte* archivos PPD
- archivos de texto ASCII 263
- archivos Encapsulated PostScript.
 - Consulte* archivos EPS
- archivos EPS
 - convertir colores de imágenes RVA 253
 - Desktop Color Separation 259
 - exportar 263
 - importar 259
- archivos PPD, seleccionar 226–227
- archivos UserPrep 227
- Arco (Xtra) 284
- área de trabajo
 - definida 20
 - visualizar en Inspector de documento 25
- arrastrar y soltar
 - exportar 265
 - importar 258
- arrastrar, dibujar 102–105
- asistentes (Windows) 51
- atributos
 - copiar y pegar 89
 - modificar 142–145
 - relleno 97
 - trazo 24, 97
- atributos de texto 186
- Aumentar y reducir, herramienta 28, 36
- aumento 36
 - métodos abreviados 37
 - página 36
- aumento de página, configurar 36
- Autoeliminación de superposiciones, opción 105
- automático, trazado 113, 116

B

- Barra de estado (Windows) 31
- barra de herramientas principal 29
- barras de herramientas
 - mostrar y ocultar 27
 - personalizar 49–50
 - Texto 184
 - utilizar 31
 - Xtras 283

- biblioteca de símbolos
 - borrar símbolos 87
 - exportar 87
 - importar 87
- bibliotecas de colores 159
- biselada 163
- Bloquear, botón 29
- bloquear, capas 81
- bloques de texto
 - activar ajuste automático 179
 - alinear bloques de texto de ajuste automático 207
 - aplicar color 193
 - borrar bloques vacíos 181
 - cambiar tamaño de estándares 180
 - color del recuadro 193
 - crear 179
 - crear vínculos 181
 - desactivar ajuste automático 179
 - descripción 178–180
 - romper vínculos 181
 - romper vínculos y mantener posición 181
 - tamaño de estándares 180
 - vincular 181, 182
 - Xtra Bloques vacíos de texto 182
- bloques de texto de ajuste automático
 - alinear 207
 - definidos 178
- bloques de texto estándares 178
- bloques de texto vacíos, borrar 181
- Bloques vacíos de texto (Xtra) 182, 285
- Borde externo, configurar 115
- borrar
 - bloques de texto vacíos 181
 - capas 80
 - estilos 89
 - instancias 87
 - páginas 36
 - símbolos 87
 - trazados originales 121
- Borrar, botón 168
- botón derecho del ratón (Windows) 41, 184
- botones del ratón
 - seleccionar objetos (Windows) 41
 - seleccionar trazados (Windows) 100
- buscar
 - gráficos 142–145
 - objetos 142–145
 - texto con efectos 201

- buscar y reemplazar
 - activar y desactivar ajuste automático 179
 - códigos de caracteres especiales 215
 - fuentes 215
 - texto 214
- Buscar y reemplazar Gráficos
 - parámetros de búsqueda 144–145
 - simplificar trazados selectivamente 98
 - utilizar 142–145
- Buscar, botón 29

C

- calcular texto 209, 210
- calibrar monitores 245
- Cambiar el tamaño (Xtra) 285
- cambiar nombre
 - capas 78
 - colores de la Lista de colores 156
 - estilos 90
- cambiar tamaño
 - bloques de texto estándares 180
 - imágenes de mapa de bits 270
 - páginas 36
- campos de entrada de posición de punto 100
- canales alfa 269
- capas 78–82
 - activar 81
 - activar todo 81
 - agregar 80
 - bloquear 81
 - cambiar nombre 78
 - combinar capas de primer plano 80
 - combinar capas seleccionadas 80
 - copiar 80
 - definidas 78
 - definir color de resaltado 82
 - desactivar 81
 - desactivar todo 81
 - desbloquear 81
 - descripción 76
 - duplicar 80
 - eliminar 80
 - imprimir ocultas 81
 - mostrar 81
 - mostrar todo 81
 - mover 79
 - mover objetos a primer plano 83
 - mover objetos al fondo 83
 - mover objetos hacia atrás 83
 - mover objetos hacia delante 83
 - ocultar 81
 - ocultar todo 81
 - pegar delante de objetos seleccionados 83
 - pegar detrás de objetos seleccionados 83
 - reordenar 79
 - visualizar en modo Esquema 82
 - visualizar en modo Presentación preliminar 82
- capas de primer plano, combinar 80
- capas de trazado, seleccionar 115
- caracteres
 - atributos 185–189
 - espaciar 202–204
 - especiales 213
- caracteres especiales
 - código 215
 - insertar 183, 213
- Catálogo de trazos personalizados 165
- Cerrado, opción 98
- cerrar trazados 107
- códigos de caracteres 215
- códigos de neutralización de unidades 162
- color del recuadro 193
- Color del sistema 151
- colores
 - Administrador de colores 244
 - agregar a la Lista de colores 153
 - agregar a la rampa de colores 170
 - agregar colores de biblioteca a la Lista de colores 154
 - agregar colores de objetos a la Lista de colores 154
 - agregar colores importados a la Lista de colores 154
 - agregar desde bibliotecas 159
 - agregar desde gráficos importados 259
 - alterar los valores de los componentes 158
 - aplicar a bloques de texto 193
 - aplicar a objetos 153
 - aplicar a relleno 155
 - aplicar a texto 193
 - aplicar a trazo 155
 - aspecto impreso y en pantalla 161
 - bibliotecas de colores 159
 - cambiar los colores de la rampa de colores 170

- Color del sistema 151
- control 155
- convenciones de nombre 151, 155
- convertir 158
- convertir durante la exportación 159
- copiar colores de la rampa de colores 170
- crear 151–153
- crear colores CMAN 151
- crear colores RVA 151
- crear matices 152
- definir los colores sin nombre de la
 - Lista de colores 156
- duplicar en la Lista de colores 157
- eliminar de la lista de colores 157
- eliminar de la rampa de colores 170
- exportar a bibliotecas de colores 159
- importar desde bibliotecas de colores
 - personalizados 159
- luminosidad 152
- matiz 152
- modelo de color CMAN 151
- modelo de color MBS 151
- modelo de color RVA 151
- modificar 158
- nombres duplicados en la Lista de colores 156
- nombres personalizados 156
- ocultar nombres en la Lista de colores 157
- organizar la Lista de colores 155
- operaciones eficaces 150–151
- ordenar en la Lista de colores 157
- organizar Lista de colores 158
- panel Matices 152
- reemplazar 143
- reemplazar en la Lista de colores 158
- reordenar en la Lista de colores 156
- resaltado 100
- reubicar en la rampa de colores 170
- saturación 152
- utilizar los selectores de la Lista de colores 155
- visualizar en la Paleta de colores 151
- Xtra Aclarar color 286
- Xtra Control del color 284
- Xtra Corregir dirección 284
- Xtra Cuentagotas 285
- Xtra Desaturar color 285
- Xtra Importar tabla de colores RVA 285
- Xtra Lista aleatoria de colores 286
- Xtra Nombrar todos los colores 157, 286
- Xtra Nombres de colores sin usar 285
- Xtra Ordenar lista de colores 287
- Xtra Oscurecer color 285
- Xtra Saturar color 286
- Xtra Transparencia 287
- colores de biblioteca 154
- colores de resaltado
 - utilizar 82
 - visualizar trazados 100
- colores sin nombre, definir 156
- ColorSync 2, perfiles 248–251
- columnas
 - crear texto 208
 - operaciones 208–209
- comillas
 - abrir o cerrar 213
 - especiales 213
 - ignorar especial 214
- comillas especiales
 - anular 214
 - utilizar 213
- conectores, puntos 44, 99
- Configuración de impresión, cuadro de diálogo 226, 238
- configurar
 - alineación de párrafo 206
 - aumento de página 36
 - Borde externo 115
 - configuraciones de impresión 227
 - conformidad de trazado 116
 - Contorno 115
 - documentos 31–34
 - espaciado manual 180
 - especificaciones de tipo 185–192
 - imprimir (Macintosh) 220
 - imprimir (Windows) 222
 - interlineado manual 180
 - márgenes de texto 192
 - monitor para emular 249
 - niveles de Deshacer 31
 - opciones de preimpresión PostScript 226, 238
 - orientación de página 31
 - perfiles de impresora 249
 - plantilla predeterminada 77
 - proyectos 31–34
 - sangrías 191

- sangrías flotantes 191
- tabuladores 190–191
- tamaño de cuadrícula 32
- tamaño de página 31
- tolerancia al ruido 116
- conformidad de trazado, configurar 116
- Consorcio Internacional del Color (ICC, International Color Consortium) 247
- contenido
 - transformar 134
 - trazados de recorte 119
- Contorno, configurar 115
- Control de color (Xtra) 284
- control de los colores en uso 155
- Conversión del trazado, menú desplegable 115
- convertir
 - archivos de FreeHand en plantillas (Macintosh) 77
 - archivos de versiones anteriores de FreeHand 278
 - color de imágenes RVA y archivos EPS 253
 - colores 158
 - colores durante la exportación 160
 - colores durante la importación 160
 - formato 187
 - texto en trazados 193
 - versalita 187
 - Xtra Imagen PICT (Macintosh) 286
- coordenadas x, mostrar 100
- coordenadas y, mostrar 100
- copiar
 - información de capas en otro documento 80
 - información de estilo 93
- Copiar especial 265
- copiar y pegar
 - Copiar especial 265
 - exportar 265
 - importar 258
 - objetos de otras aplicaciones 258
 - objetos en otras aplicaciones 265
 - Pegado especial 258
- CorelDRAW, importar 277
- corrección ortográfica 212
 - cambiar preferencias 213
- Corregir dirección (Xtra) 284
- Corregir dirección, aplicar 118
- corregir errores. *Consulte* Deshacer, comando
- crear
 - bloques de texto 179
 - Cambiar el tamaño 122
 - canales alfa 269
 - colores 151–153
 - colores CMAN 151
 - colores RVA 151
 - columnas de texto 208
 - documentos nuevos 34
 - estrangulamientos 235
 - estrellas 103
 - extensiones 235
 - filas de texto 208
 - flechas 164
 - formas básicas 102
 - fusiones 123
 - instancias 87
 - matices 152
 - nuevos trazados a partir de trazados existentes 120–126
 - polígonos 103
 - rellenos de mosaico 174
 - símbolos 86
 - tablas utilizando columnas y filas 210
 - tablas utilizando tabuladores y reglas 211
 - trazados compuestos 117
 - trazados de recorte 119
 - vínculos con bloques de texto 181
 - Xtra Gráfico 284
- Cuadrícula de perspectiva 129–133
 - activar 131
 - atributos 132
 - crear 131
 - crear y modificar 131
 - eliminar objetos 132
 - modificar 132
 - modificar objetos 130
 - unir objetos 130
- cuadrículas
 - configurar tamaño 32
 - definida 32
 - modificar 33
 - mostrar y ocultar 33
 - relativa 32
 - utilizar 33
- Cuchilla, herramienta 28, 112

- Cuentagotas
 - herramienta 27
 - Xtra 285
- cursores
 - ajuste 33
 - trazado 107
- Curva Bezier, herramienta 28, 105–106
- curva, puntos 44, 99
- Curvar (Xtra) 284
- D**
- definir
 - códigos de neutralización de unidades 162
 - configuraciones de impresión 227
 - ecuaciones matemáticas 27
 - funciones matemáticas admitidas 27
 - tolerancia de color de varita mágica 116
 - unidades de medida 26
- degradación
 - lineal 169
 - logarítmica 169
- densidad de pantalla
 - definida 228
 - imágenes en escala de grises 229
 - líneas guía 229
- desagrupar objetos 84
- desanclar paneles 23
- Desaturar color (Xtra) 285
- desbloquear capas 81
- Desbloquear, botón 29
- descripción de páginas, lenguajes 219
- deseleccionar
 - dentro de un grupo 85
 - todos los objetos de un documento 40
- Deshacer, comando 31
- desinstalar FreeHand 15
- Desktop Color Separation (DCS EPS).
 - Consulte* archivos EPS
- desplazar
 - documento 34–38
 - en panel Capas 78–80
 - línea de base 188
 - panel Estilos 88
- dibujar 95–145, 286
 - a mano alzada 43
 - arrastrar 102–105
 - elementos básicos 44, 102, 116
 - elipses 43
 - gráficos vectoriales 96–102
 - herramientas 43, 44
 - herramientas de forma básicas 102
 - insertar puntos 105–106
 - inspectores 23–26
 - introducción 40
 - líneas 43
 - polígonos 43
 - rectángulos 43
 - restringir 44
 - trazado automático 113, 116
 - trazados 101, 115
 - vectores 96–102
 - Xtra Arco 284
 - Xtra Curvar 284
 - Xtra Espiral 287
 - Xtra Fusión 284
 - Xtra Reflejar 286
 - Xtra Relieve 285
 - Xtra Surtidor de gráficos 285
- Difuminar (Xtra) 287
- digitalizar, Macintosh 270
- dirección, trazado 97, 118
- disco de ángulos 169
- disponer texto alrededor de objetos 197
- Distorsionar, herramienta 28
- Dividir
 - herramienta 120
 - Xtra 285
- dividir
 - trazados 112
 - trazados compuestos 117–118
- documento nuevo, crear 34
- documentos
 - abrir 34
 - activar páginas 34
 - códigos de neutralización de unidades 162
 - configurar 31–34
 - configurar aumento y reducción de página 36
 - configurar plantilla predeterminada 77
 - copiar información de capas 80
 - crear 34
 - definir unidades de medida 26
 - deseleccionar todos los objetos 40
 - ecuaciones matemáticas 27
 - exportar PDF 273

- funciones matemáticas admitidas 27
 - guardar como plantillas 76
 - guardar vistas personalizadas 38
 - importar PDF 272
 - imprimir secciones 235
 - Informe del documento 241
 - Inspector de documento 25
 - métodos abreviados de aumento y reducción 37
 - múltiples vistas 37
 - navegar 34–38
 - número de páginas 31
 - optimizar redibujado 38
 - organizar para impresión 242
 - PDF 272, 274
 - presentación preliminar 224
 - seleccionar opciones de impresión 238–239
 - seleccionar periféricos de salida 218–219
 - seleccionar todos los objetos 40
 - documentos PDF
 - Compatibilidad con Acrobat 274
 - compresión de imágenes 274
 - convertir colores 274
 - exportar 273
 - importar 272
 - duplicar
 - capas 80
 - colores de la Lista de colores 157
 - continuada 113
 - estilos 89
 - páginas 35
- E**
- ecuaciones matemáticas 27
 - editar
 - contenido de trazado de recorte 119–120
 - estilos de objeto 91
 - estilos de párrafo 91
 - guías 34
 - imágenes importadas 270
 - instancias 87
 - plantillas 77
 - símbolos 87
 - texto 182–183
 - texto existente 182
 - trazados compuestos 117
 - trazos personalizados 164–166
 - Editor de flechas 164
 - Editor de texto
 - mostrar símbolos que no se imprimen 182
 - utilizar 182–183
 - editores
 - configurar editores externos 270
 - Editor de flechas 164
 - Editor de texto 182–183
 - editores externos
 - configurar 270
 - utilizar 270
 - efectos de texto, aplicar 201
 - eliminar
 - capas 80
 - colores de la Lista de colores 157
 - contenido de trazado de recorte 120
 - estilos 89
 - fusión de trazados 126
 - páginas 36
 - paneles 22
 - secciones transparentes de trazados
 - compuestos 118
 - superponer áreas de un trazado compuesto 118
 - Xtras 282
 - Eliminar superposiciones (Xtra) 286
 - Elipse, herramienta 27, 102
 - entorno de trabajo
 - personalizar 46–51
 - entramar 266
 - enviar mensajes de correo (Windows) 45
 - Envoltura 138–140
 - aplicar 139
 - barra de herramientas 31
 - copiar 140
 - cuadrícula 140
 - eliminar 139
 - guardar 139
 - errores, PostScript 239–241
 - escala
 - bloques de texto estándares 180
 - imprimir 236
 - múltiples objetos 144
 - espaciado
 - ajustar manualmente 180
 - caracteres 202–204
 - palabras 202–204
 - texto 203

- espaciado de caracteres, ajustar 188
- espaciado de letras
 - configurar 188
 - definir manualmente 180
- espacio
 - indivisible 183
 - m 183
 - n 183
- Espiral
 - herramienta 27, 102
 - Xtra 287
- Esquema rápido, modo 38
- esquema, visualizar trazados 39
- estilo hijo, definido 93
- Estilo libre
 - Empujar/Estirar 110
 - herramienta 28, 102, 109–112
 - Remodelar área 111
- estilos 88–93
 - agregar 89, 90
 - agregar a partir de una selección 90
 - anular modificación 92
 - aplicar 89
 - basar en otro estilo 92
 - cambiar nombre 90
 - copiar en otro documento 93
 - copiar y pegar 89
 - duplicar 89, 90
 - editar estilos de objeto 91
 - editar estilos de párrafo 91
 - eliminar 89, 90
 - hijo 93
 - importar y exportar 90
 - mantener atributos de párrafo anteriores 91
 - modificar 91, 92
 - mostrar panel Estilos 88
 - mostrar y ocultar nombre 88
 - nuevos 90
 - objeto 88
 - ocultar panel Estilos 88
 - párrafo 88
 - presentaciones preliminares de estilos
 - de objeto 88
 - redefinir según la selección 92
- estilos de objeto 88
 - descripción 76
 - editar 91
- estilos de párrafo 88
 - descripción 76
 - editar 91
 - mantener atributos anteriores 91
- estrangulamientos
 - crear 235
 - definidos 234
- estrellas, crear 103
- exportar
 - abrir en aplicaciones externas 261
 - animaciones Flash 274
 - archivos 261
 - archivos EPS 259, 263
 - arrastrar y soltar 265
 - canales alfa 269
 - características admitidas por Flash 276
 - colores a bibliotecas 159
 - Compatibilidad con Acrobat en PDF 274
 - compresión de imágenes en PDF 274
 - convertir colores 159, 160
 - convertir colores en PDF 274
 - copiar y pegar 265
 - crear canales alfa 269
 - definir transparencia 270
 - documento PDF 273
 - estilos 90
 - exportar y lanzar automáticamente 261
 - formato SWF 274
 - formatos admitidos 260
 - gráficos 45, 260–265
 - gráficos y texto 260–266
 - RTF (Rich Text Format) 264
 - seleccionar formato 262
 - seleccionar formato para periféricos de salida 262
 - texto 264
 - texto con gráficos perfilados 264
- Exportar Flash (Xtra) 274
- Exportar PDF (Xtra) 272, 273, 274
- Extender 234
- extensiones 234
- extremos 162
 - cuadrado 162
 - redondo 162
 - seco 162

F

- Fijo, opción 104
- filas
 - crear texto 208
 - operaciones 208–209
- Flash
 - características admitidas 276
 - compatibilidad 276
 - compresión de imágenes 275
 - compresión de trazados 275
 - exportar 274
 - impresión de alta calidad 276
 - modo suavizado 16
 - opciones de animación 275
 - páginas 275
 - Protección de importación 276
 - Reproducción automática 276
 - Reproducción en pantalla completa 276
 - texto 275
 - Trazos discontinuos 275
 - Velocidad de fotogramas 276
- flechas
 - crear 164
 - crear a partir de flechas existentes 164
- fluir texto 181, 182
 - trazados 197
- forma
 - modificar 133–141
 - restringir 102
- formatear texto 183, 194
- Fractalizar (Xtra) 285
- FreeHand
 - administración de color 244
 - Adobe Type Manager (ATM) 239
 - archivo de valores predeterminados 50–51
 - Ayuda 15
 - convertir archivos de versiones anteriores 278
 - desinstalar 15
 - imprimir en Freehand 218
 - iniciar 14
 - iniciar sin Xtras 282
 - instalar e iniciar 14
 - lanzar aplicaciones 270
 - nuevas funciones 16
 - operaciones con versiones anteriores 278
 - recursos para aprender 15

fuentes

- Adobe Type Manager 239
- buscar y reemplazar 215
- faltan 240
- importar PDF 272
- imprimir 239
- no instaladas en periférico de salida 238
- PostScript 239
- presentación preliminar 186
- reemplazar 271
- reemplazar fuentes de ATM 272
- reemplazar las fuentes que faltan 264, 271
- sustitución automática 272
- TrueType 240
- fuentes que faltan 240
- fuentes que faltan, reemplazar 271
- funciones matemáticas admitidas 27
- Fusión
 - herramienta 120
 - Xtra 284
- fusiones
 - crear 123
 - eliminar de trazados 126
 - grupos 126
 - modificar 124–126
 - operaciones 123–126
 - trazados compuestos 126

G

- GIF, formato 271
- girar
 - múltiples objetos 144
- Girar, herramienta 28
- gradiente 169–170
- gradientes radiales 170
- Gráfico (Xtra) 284
- gráficos
 - agregar colores al importar 259
 - Buscar y reemplazar Gráficos 142–145
 - editar atributos de texto 200
 - exportar 45, 260–266
 - importar 45, 256–259
 - incrustar 266
 - perfilados 199–201
 - vector 256
 - vincular 266

- gráficos perfilados
 - editar atributos de texto 200
 - editar estilo de párrafo 201
 - exportar texto 264
 - operaciones 199–201
 - situar 199
 - transformar 200
- gráficos vectoriales 96, 256
 - RAM 269
- Grosor, opción de la herramienta Cuchilla 112, 138
- grosor, trazo 162
- grupos
 - descripción 76
 - fusionar 126
 - subseleccionar en un grupo 85
 - subseleccionar grupos anidados 86
- grupos anidados, subseleccionar 86
- guardar
 - documentos como plantillas 76
 - vistas personalizadas 38
- Guardar, botón 29
- guías
 - bloquear 33
 - convertir objetos 82
 - distancia de ajuste 33
 - editar 33, 34
 - mostrar y ocultar 33
 - operaciones 33
 - utilizar 32
 - visualizar 82
 - visualizar en color 82
- guión m 183
- guión n 183
- H**
- herramienta de forma básica 102
- herramientas
 - Aumentar y reducir 28
 - Cuchilla 28, 112
 - Cuentagotas 27
 - Curva Bezier 28, 105–106
 - dibujar 43, 44
 - dibujar trazados 101
 - Distorsionar 28
 - Elipse 27
 - Espiral 27
 - Estilo libre 28, 102
 - forma básica 102
 - Girar 28
 - Lazo 42
 - Línea 28
 - Mano alzada 28, 103–104
 - Página 28, 34
 - Pluma 28, 105–106
 - Pluma caligráfica 104–105
 - Polígono 28
 - Puntero 27, 99–100
 - Rectángulo 27
 - Reflejar 28, 137
 - Relieve 128
 - Rotación 3D 134
 - Sombreado 127
 - Tamaño 28
 - Texto 28
 - transformación 133–137
 - Trazar 28, 114, 116
 - Trazo variable 104–105
- herramientas de transformación, utilizar 133–137
- huérfanas, texto 202
- I**
- iconos en miniatura
 - Inspector de documento 25
- iconos hexagonales 155
- ilustraciones
 - capas 78
 - organizar 53, 75–93
- Imagen PICT (Xtra) (Macintosh) 286
- imágenes de mapa de bits 96
 - aplicaciones 96
 - cambiar tamaño 270
 - definición 256
 - entramar 266
 - formato GIF 271
 - formato JPEG 271
 - formato PNG 271
 - formato PSD 271
 - operaciones 268
 - tolerancia al ruido 116
 - tolerancia de color de varita mágica 116
- imágenes en escala de grises
 - definir densidad de pantalla 229
 - trazar 114
- imágenes RVA, administrador de colores 252

- Imágenes, panel 230
- Importación CorelDRAW (Xtra) 277
- importar
 - agregar colores 259
 - agregar colores a la Lista de colores 154
 - archivos 256–259
 - archivos de CorelDRAW 277
 - archivos EPS 259
 - arrastrar y soltar 258
 - colore de bibliotecas de colores
 - personalizados 159
 - convertir colores 160
 - copiar y pegar 258
 - documento PDF 272
 - estilos 90
 - formatos admitidos 258
 - gráficos 45
 - imágenes PDF de mapas de bits 273
 - reemplazar las fuentes que faltan 264
 - RTF (Rich Text Format) 264
 - texto 263
- Importar PDF (Xtra) 273
- Importar tabla de colores RVA (Xtra) 285
- Importar, botón 29
- impresoras
 - configurar perfiles 249
 - no PostScript (Macintosh) 221
 - no PostScript (Windows) 223
 - resolución 32
- imprimir
 - anular 232
 - archivos PostScript en disco 237
 - archivos UserPrep 227
 - aspecto impreso y en pantalla 161
 - calcular tamaño de papel 232
 - capas ocultas 81
 - configuraciones 227
 - configurar (Macintosh) 220
 - configurar (Windows) 222
 - convertir color e imágenes RVA 253
 - densidad de pantalla 228, 229
 - densidad de pantalla en escala de grises 229
 - escala 236
 - estrangulamientos 234, 235
 - Extender 234
 - extensiones 234, 235
 - FreeHand 218
 - fuentes 239
 - fuentes PostScript 239
 - fuentes que faltan 240
 - fuentes que faltan en periférico de salida 238
 - fuentes TrueType 240
 - impresoras no PostScript (Macintosh) 221
 - impresoras no PostScript (Windows) 223
 - indicaciones sobre el tamaño de reventado 234
 - Informe del documento 241
 - medios tonos a nivel de objeto 229
 - múltiples páginas en una página 236
 - objetos específicos 237
 - opciones para impresoras no
 - PostScript (Macintosh) 221
 - panel Imágenes 230
 - panel Separaciones 228–229
 - panel Tamaño del papel 230
 - Raster Image Processor (RIP) 168
 - reunir para impresión 242
 - reventado 161, 232
 - reventado de objetos del primer plano
 - a fondo claro 235
 - reventado de objetos del primer plano
 - a fondo en negro 235
 - reventados definidos 234
 - secciones de documentos 235
 - segmentación automática 237
 - segmentado 236
 - seleccionar opciones de impresión 238–239
 - seleccionar periféricos de salida 218–219
 - seleccionar tamaño de papel 231
 - sobreimprimir 161, 232–234
 - sobreimprimir rellenos de gradiente 233
 - sobreimprimir TIFF 233
 - sobreimprimir tintas 233
 - solución de problemas 238–241
 - valores de uniformidad 239
 - Xtra Reventar 287
- Imprimir, botón 29
- incrustar
 - definido 266
 - gráficos 266
- información de estilo, copiar 93
- Información, barra de herramientas 30
- Informe del documento 241
- insertar puntos
 - dibujar 105–106

- insertar, caracteres especiales 213
 - Inspector de caracteres de texto 185
 - Inspector de documento
 - iconos en miniatura 25
 - utilizar 25
 - Inspector de objeto
 - configurar márgenes 192
 - extender selectores de punto 108
 - utilizar 24
 - Inspector de objetos, botón 29
 - Inspector de relleno 24, 167
 - agregar colores a la rampa de colores 170
 - ángulo 169
 - cambiar los colores de la rampa de colores 170
 - copiar colores en la rampa de colores 170
 - crear rellenos de mosaico 174
 - definir el punto de centrado 170
 - eliminar colores de la rampa de colores 170
 - opción Sobreimpresión 233
 - oscurecer relleno de lente 173
 - rampa de colores 170
 - relinear rellenos de mosaico 174
 - relleno de lente monocromo 173
 - rellenos básicos 166
 - rellenos de gradiente 169–170
 - rellenos de lente 171–174
 - rellenos de mosaico 174–175
 - rellenos de textura 175
 - rellenos graduados 169
 - rellenos multicolores 170
 - rellenos personalizados 166
 - rellenos radiales 170
 - reubicar colores en la rampa de colores 170
 - utilizar rellenos de lente 173
 - Inspector de texto 24, 183
 - subpaneles 24
 - Inspector de trazo 24, 164
 - agregar valores preestablecidos 162
 - ángulo mínimo 163
 - Catálogo de trazos personalizados 165
 - crear flechas 164
 - crear flechas a partir de flechas existentes 164
 - editar trazos discontinuos 163
 - editar valores preestablecidos 162
 - extremos 162
 - grosor 162
 - motivos 167
 - trazos básicos 161–164
 - trazos discontinuos 163
 - trazos personalizados 164–166
 - uniones 163
 - inspectores
 - Inspector de caracteres de texto 185
 - Inspector de documento 25
 - Inspector de objeto 24
 - Inspector de relleno 24
 - Inspector de texto 24, 183
 - Inspector de trazo 24
 - utilizar 23
 - instalar
 - FreeHand 14
 - Xtras 282
 - instancias 86–87
 - borrar 87
 - crear 87
 - romper vínculos 87
 - interlineado
 - ajustar 187
 - ajustar manualmente 180
 - rellenar columnas 210
 - Intersección
 - operaciones 120
 - Xtra 286
 - invertir 168
 - botón 168
 - relleno de lente 172
 - Invertir dirección (Xtra) 286
- J**
- JPEG, formato 271
- L**
- La composición emula a la separación, opción 250
 - lanzar y editar 270
 - Lazo
 - herramienta 28, 42
 - opción Por contacto 42
 - Lenguaje de control de impresoras (PCL) 219
 - lenguajes de descripción de páginas 219
 - lente 171–174
 - aclarar 173
 - aumentar y reducir 172
 - instantánea 172
 - invertir 172

- monocromo 173
- oscurecer 173
- punto de centrado 171
- transparencia 172
- utilizar 173
- Lente ojo de pez (Xtra) 285
- letras capitales 199
- Lím áng. 163
- Línea central, configurar 115
- línea de base, desplazar 188
- Línea discontinua, opción 104
- Línea, herramienta 28, 102
- Líneas uniformes, opción 115
- líneas, mantener juntas 204
- Lista aleatoria de colores (Xtra) 286
- Lista de colores 150, 155
 - agregar colores 153
 - agregar colores de bibliotecas 154, 159
 - agregar colores de objetos 154
 - agregar colores importados 154
 - aplicar colores 155
 - cambiar el nombre de los colores 156
 - colores predeterminados 155
 - convertir colores 158
 - definir colores sin nombre 156
 - duplicar colores 157
 - eliminar colores 157
 - exportar colores a bibliotecas 159
 - iconos hexagonales 155
 - importar de bibliotecas de colores
 - personalizados 159
 - nombres de colores duplicados 156
 - nombres personalizados 156
 - ocultar nombres 157
 - ordenar colores 157
 - organizar colores 155, 158
 - reemplazar colores 158
 - reordenar colores 156
 - selector Ninguno 156
 - selector Relleno 155
 - selector Trazo 156
 - Xtra Nombrar todos los colores 157
- Lista de colores, botón 29
- luminosidad 152

M

- Macintosh
 - AppleScript 51
 - configurar impresión 220
 - convertir archivos de FreeHand en plantillas 77
 - digitalizar 270
 - Editor de guiones 51
 - impresoras no PostScript 221
- Macromedia Flash 274
- Mano alzada
 - controlar precisión 104
 - herramienta 28, 103–104
- mano, reubicar objetos 225
- mantener trazados originales 121
- márgenes
 - párrafo 204
 - texto 192
- matices 152
 - crear 152
 - panel Matices 152
- mayúscula, convertir 187
- medida, unidades 32
- medios tonos a nivel de objeto 229
- memoria de acceso aleatorio. *Consulte* RAM
- mensajes de correo, enviar (Windows) 45
- métodos abreviados. *Consulte* métodos
 - abreviados de teclado
- métodos abreviados de menú (Windows) 41
 - opciones de texto 184
- métodos abreviados de teclado
 - alinear texto 187
 - aumento 37
 - estilo de texto 186
 - paneles 22
 - personalizar 47–49
- Microsoft Windows
 - seleccionar trazados con el botón del ratón 100
- minúscula, convertir 187
- modelo de color
 - CMAN 151
 - MBL 151
 - RGB 151
- modificar
 - atributos 142–145
 - colores 158
 - estilos 91
 - forma 133–141

- fusiones 124–126
- objetos 120–126
- posición 133–141
- símbolos 87
- trazados 109–112
- modo de color, trazado 114
- modo Esquema 38
- modo Esquema, capas 82
- modo Presentación preliminar 38
- modo Presentación preliminar, capas 82
- modos de visualización 38
- modos de visualización, seleccionar 39
- monitores
 - calibrar 245
 - configurar monitor para emular 249
 - perfiles 249
- Mosaico 174–175
 - crear 174
 - desplazar 174
 - escala 174
 - espaciado 174
 - realinear 174
- mostrar 22
 - barras de herramientas 27
 - capas 81
 - coordenadas x e y 100
 - guías 33
 - inspectores 22
 - nombres de estilo 88
 - Paleta de herramientas 27
 - reglas 33
 - reglas de página 32
 - reglas de texto 189
 - todos los objetos 81
 - trazos y rellenos de motivos 167
- Mostrar invisibles 182
- motivos 167, 168
 - borrar 168
 - mostrar 167
 - presentación preliminar 167
 - rellenos 167
 - tipos 168
 - trazos 167
- mover
 - capas 79
 - colores de la Lista de colores 156

- objetos 42
- objetos a capas diferentes 79
- teclas de cursor 42
- múltiples objetos
 - escala 144
 - girar 144

N

- navegar
 - documento 34–38
 - panel Capas 78–80
 - panel Estilos 88
- Ninguno de la Lista de colores, selector 156
- nivel de objeto 232–234
 - medios tonos 229
- niveles de Deshacer 31
- nombrar
 - colores personalizados 155
 - colores sin nombre 156
 - colores sin nombre en la Lista de colores 156
 - perfiles de colores 251
 - vistas personalizadas 38
- Nombrar todos los colores (Xtra) 157, 286
- nombres de colores personalizados 156
- Nombres de colores sin usar (Xtra) 285
- Nota (Xtra) 286
- Nuevo, botón 29

O

- objetos
 - agregar colores a la Lista de colores 154
 - agregar colores importados a la Lista de colores 154
 - agrupar 84–86, 117
 - ajustar texto alrededor de objetos complejos 198
 - alinear 140–141
 - alterar los valores de los colores 158
 - anidados 85
 - anidar en un grupo existente 85
 - aplicar color directamente 153
 - aplicar colores de relleno 155
 - aplicar colores de trazo 155
 - Buscar y reemplazar Gráficos 142–145
 - complejos 117–120
 - convertir colores durante la exportación 159
 - convertir en guías 82

- convertir en imágenes de mapa de bits 266
- copiar estilos 89
- definir color de resaltado de capa 82
- desagrupar 84
- deseleccionar dentro de un grupo 85
- deseleccionar todos en un documento 40
- dimensión 24
- disponer texto alrededor 197
- entramar 266
- exportar arrastrando y soltando 265
- exportar mediante copiar y pegar 265
- herramientas de dibujo 43, 44
- importar arrastrando y soltando 258
- importar mediante copiar y pegar 258
- imprimir específicos 237
- Inspector de objeto 24
- modificar 120–126
- mostrar todo 81
- mover 42
- mover a capas diferentes 79
- mover a primer plano 83
- mover al fondo 83
- mover hacia atrás 83
- mover hacia delante 83
- mover mediante las teclas de cursor 42
- múltiples 144
- ocultar en una capa 81
- ocultar seleccionado 81
- orden de apilado 83
- organizar en una capa 83
- pegar delante de objetos seleccionados 83
- pegar detrás de objetos seleccionados 83
- posición 24
- rellenar 166–175
- rellenos básicos 166
- rellenos de gradiente 169–170
- rellenos de lente 171–174
- rellenos de mosaico 174–175
- rellenos de textura 175
- rellenos personalizados 166
- seleccionar 40
- seleccionar detrás en un grupo 85
- seleccionar en un documento 40
- seleccionar en un grupo 85
- seleccionar grupos 85
- seleccionar múltiples 40
- seleccionar todos excepto la selección actual 85
- seleccionar todos los de la página 40
- seleccionar todos los del grupo 85
- subseleccionar 85
- superponer 79
- texto como objeto 192
- tipos de puntos 44
- todos los objetos excepto la selección actual 40
- transformar 133–137
- trazar 113, 116
- trazos básicos 161–164
- trazos personalizados 164–166
- visualizar en una capa 81
- Xtra Curvar 284
- Xtra Difuminar 287
- Xtra Fusión 284
- Xtra Lente ojo de pez 285
- Xtra Nota 286
- Xtra Reflejar 286
- Xtra Relieve 285
- Xtra Rotación 3D 284
- Xtra Rugosidad 286
- Xtra Sombreado 287
- Xtra Surtidor de gráficos 285
- objetos anidados
 - en un grupo existente 85
 - operaciones 85
- objetos complejos, operaciones 117–120
- ocultar
 - barras de herramientas 27
 - capas 81
 - guías 33
 - inspectores 22
 - nombres de estilo 88
 - nombres de la Lista de colores 157
 - objetos seleccionados 81
 - Paleta de herramientas 27
 - paneles 22
 - reglas 33
 - reglas de página 32
 - reglas de texto 189
- OLE (Windows) 265
- ondulantes , rellenos 118
- opciones de impresión, seleccionar 238–239
- opciones de mayúsculas 187
- opciones de preimpresión, PostScript 238
- operación de cambio de tamaño 122
- Ordenar lista de colores (Xtra) 287

- organizar
 - archivos para impresión 242
 - colores de la Lista de colores 155, 157, 158
 - ilustraciones 53, 75–93
- orientación de página
 - horizontal 31
 - vertical 31
- ortografía, corregir 212
- Oscurecer color (Xtra) 285
- P**
- Página 28, 34
 - activar páginas 34
 - herramienta 28
- páginas
 - activar 34
 - agregar 35
 - cambiar orientación 36
 - cambiar tamaño 36
 - definir tamaño 31
 - duplicar 35
 - eliminar 36
 - Inspector de documento 25
 - modificar específicas 35
 - modificar mediante la herramienta Página 34
 - número 31
 - operaciones 37
 - optimizar redibujado 38
 - orientación 31
 - orientación horizontal 31
 - orientación vertical 31
 - tamaño 31
 - tamaño de sangría 31
 - utilizar 34
- palabras
 - configurar espaciado manualmente 180
 - espaciar 202–204
 - mantener juntas 203
- paleta de colores 150
 - alterar los valores de los componentes de color 158
 - visualizar 151
- Paleta de colores, botón 29
- Paleta de herramientas 27
 - herramientas para dibujar trazados 101
 - mostrar y ocultar 27

- panel Capas
 - navegar 78–80
 - visualizar y ocultar 78
- Panel de capas, botón 29
- Panel de símbolos, botón 29
- Panel de transformación, botón 29
- panel Estilos
 - mostrar y ocultar 88
 - mostrar y ocultar nombre 88
 - navegar 88
 - presentaciones preliminares 88
- panel Símbolos
 - abrir 87
- paneles 22
 - \$\$tabulados\$\$ 20
 - agregar en otro panel 22
 - ajustar 22
 - anclar y desanclar 23
 - Capas 78–80
 - componentes 20
 - devolver a las posiciones predeterminadas 22
 - eliminar 22
 - Estilos 88
 - Imágenes 230
 - Matices 152
 - métodos abreviados (Macintosh) 22
 - métodos abreviados (Windows) 22
 - Separaciones 228–229
 - Tamaño del papel 230
 - utilizar 20–23
- pantalla. *Consulte* monitores
- parámetros de búsqueda, personalizar 144–145
- pares/impares, rellenos 98, 118
- párrafos
 - agregar reglas 205
 - ajustar ancho desigual 206
 - aplicar atributos 185–189
 - configurar alineación 206
 - definir márgenes 204
 - editar reglas 205
 - espaciado 204
- Pegado especial 258
- Pegar delante 83
- Pegar dentro 119–120
- Pegar detrás 83
- películas SWF 274

- perfil de impresora Hexachrome 250
 - perfiles
 - ColorSync 2 248–251
 - crear 247
 - impresora 249
 - monitor 249
 - nombrar 251
 - seleccionar 248
 - Tecnología digital Kodak 248–251
 - Perforación
 - operaciones 120
 - Xtra 286
 - periféricos de salida
 - compatibilidad con trazos y rellenos 160
 - fuentes no instaladas 238
 - seleccionar 218–219
 - seleccionar formato de exportación 262
 - personalizar
 - barras de herramientas 49–50
 - distancia del cursor 47
 - entorno de trabajo 46–51
 - métodos abreviados 47–49
 - parámetros de búsqueda 144–145
 - Perspectiva, herramienta 129
 - plantillas 76–77
 - configurar predeterminado 77
 - convertir archivos de FreeHand (Macintosh) 77
 - crear 76
 - descripción 76
 - editar 77
 - guardar documentos 76
 - reemplazar 76
 - plataformas, perfiles de colores entre plataformas 251
 - Pluma caligráfica, herramienta 104–105
 - Pluma, herramienta 28, 105–106
 - PNG, formato 271
 - Polígono, herramienta 28, 102
 - polígonos, crear 103
 - Por contacto, opción 42
 - Por contacto, opción de la herramienta Puntero 40, 98
 - posición, modificar 133–141
 - PostScript
 - definido 219
 - errores 239–241
 - imprimir en disco 237
 - niveles 219
 - opciones de preimpresión 226, 238
 - operaciones con fuentes PostScript 239
 - recursos 168
 - rellenos 168
 - trazos 168
 - precisión, herramienta Mano alzada 104
 - predeterminado, plantilla 77
 - preferencias
 - ortografía 213
 - personalizar el entorno de trabajo 46
 - presentación preliminar
 - fuentes 186
 - imprimir 224
 - modos de visualización 225
 - reubicar documentos 225
 - trazos y rellenos de motivos 167
 - utilizar 224
 - visualizar trazados 39
 - Presentación preliminar rápida, modo 38
 - Presentación preliminar, modo 225
 - programas. *Consulte* aplicaciones
 - proyectos, configurar 31–34
 - PSD, formato 271
 - puntero
 - mostrar presentación preliminar 42
 - mover objetos 42
 - seleccionar puntos 99–100
 - utilizar 178
 - Puntero, herramienta 27
 - punto de centrado, relleno de lente 171
 - puntos
 - características 99–102
 - conectores 44, 99
 - curva 44, 99
 - insertar, dibujar 105–106
 - número 98
 - reubicar 107
 - seleccionar 41, 99–100
 - seleccionar múltiples 41
 - tipos 44
 - vértice 44, 99
 - Xtra Agregar puntos 284
 - puntuación flotante 206
- Q**
- QuickDraw 219

R

RAM

- imágenes vectoriales 269
- modo color 114
- preferencia Edición suavizada 82
- resolución 114

rampa de colores

- agregar colores 170
- cambiar colores 170
- copiar colores 170
- eliminar colores 170
- presentación preliminar 170
- reubicar colores 170

rango de acercamiento

- configurar manualmente 180
- definir 188

Raster Image Processor (RIP) 168

Recorte (Xtra) 284

Recorte, herramienta 120

Rectángulo, herramienta 27, 102

Recto, opción de la herramienta Cuchilla 112

recursos para aprender a utilizar FreeHand 15

redibujar, optimizar 38

redondeada 163

reducción 36

reemplazar

- anchura de trazo 144
- color 143
- colores de la Lista de colores 158
- fuentes 215, 271
- fuentes que faltan 271
- gráficos 142–145
- objetos 142–145
- texto 214

Reflejar

- herramienta 28, 137
- Xtra 286

reglas

- entre columnas y filas 208
- mostrar y ocultar 33
- reglas de página 32
- reglas de texto 189–192

reglas de página

- mostrar 32
- ocultar 32

reglas de texto

- mostrar y ocultar 189
- utilizar 189–192

Relieve

- herramienta 128

Xtra 285

Relleno de la Lista de colores, selector 155

relleno de objetos 166–175

rellenos

- agregar colores a la rampa de colores 170
 - ángulo 169
 - aplicar colores 155
 - aspecto impreso y en pantalla 161
 - atributos 97
 - básicos 166
 - cambiar los colores de la rampa de colores 170
 - compatibilidad con periféricos de salida 160
 - copiar colores de la rampa de colores 170
 - definir el punto de centrado 170
 - degradación lineal 169
 - degradación logarítmica 169
 - eliminar colores de la rampa de colores 170
 - gradiente 169–170
 - gradientes radiales 170
 - graduados 169
 - Inspector de relleno 24
 - instantánea del relleno de lente 172
 - lente 171–174
 - mosaico 174–175
 - motivos 167
 - multicolores 170
 - ondulantes 118
 - par/impar 98, 118
 - personalizados 166
 - PostScript 168
 - radiales 170
 - rampa de colores 170
 - reubicar colores en la rampa de colores 170
 - seleccionar tipos 160
 - selector Ninguno de la Lista de colores 156
 - selector Relleno de la Lista de colores 155
 - sobreimprimir 161
 - textura 175
 - transformar 134
- ### rellenos de gradiente
- sobreimprimir 233
- ### reordenar capas 79
- ### Repetición (Xtra) 282
- ### resolución
- impresoras 32
 - trazado 114

- restringir 44
 - formas 102
 - segmentos de trazado 108
 - retraer selectores de punto 108
 - reubicar
 - documentos en presentación preliminar 225
 - puntos 107
 - reventado 161, 232
 - definido 234
 - estrangulamientos 234
 - objetos de primer plano en fondo claro 235
 - objetos de primer plano en fondo oscuro 235
 - tamaño de líneas guía 234
 - Reventar (Xtra) 287
 - revisar antes de imprimir, Informe del documento 241
 - Rich Text Files. *Consulte* RTF
 - romper vínculos entre bloques de texto 181
 - Rotación 3D
 - herramienta 134
 - Xtra 284
 - rotación tridimensional 134
 - Rugosidad (Xtra) 286
- S**
- sangrías 31
 - calcular tamaño de papel 232
 - configurar 191
 - flotantes 191
 - saturación 152
 - Saturar color (Xtra) 286
 - Script Editor (Macintosh) 51
 - secciones transparentes, trazados compuestos 118
 - segmentos
 - automático 237
 - imprimir múltiples páginas 236
 - manual 236
 - seleccionar 41
 - seleccionar múltiples 41
 - segmentos de trazado
 - restringir 108
 - seleccionar 41, 99
 - seleccionar
 - archivos PPD 226–227
 - dentro de un grupo, trazado o fusión 40
 - formatos de importación 257
 - grupos con un objeto subseleccionado 85
 - múltiples objetos 40
 - múltiples puntos 41
 - múltiples segmentos 41
 - objetos 40
 - objetos detrás de otros objetos 41, 85
 - opción Por contacto de la herramienta Lazo 42
 - opciones de impresión 238–239
 - Pegar delante 83
 - Pegar detrás 83
 - puntos 41, 99–100
 - rellenos 160
 - segmentos 41
 - segmentos de trazado 99
 - subseleccionar 85
 - superseleccionar 41
 - tamaño de papel 231
 - texto con efectos 201
 - texto con el botón derecho del ratón 184
 - todos los objetos de la página 40
 - todos los objetos de un documento 40
 - todos los objetos de una capa 84
 - todos los objetos del grupo seleccionado 40, 85
 - todos los objetos excepto la selección
 - actual 40, 85
 - trazados 98, 100
 - trazos 160
 - un objeto de un grupo 85
 - utilizar la herramienta Lazo 42
 - selectores
 - ajustar forma de trazado 99
 - pegar dentro del selector 120
 - punto 107, 108
 - transformación 134
 - utilizar 155
 - selectores de la Lista de colores 155
 - selectores de punto
 - configurar automáticamente 100
 - extender 107, 108
 - manipular 107, 108
 - retraer 108
 - selectores de transformación 134–137
 - cursores 135
 - punto de centrado 136
 - separaciones
 - convertir colores 158
 - reventado 161
 - sobreimprimir 161
 - Separaciones, panel 228–229

- separar en capas 277
 - símbolos 86–87
 - abrir el panel Símbolos 87
 - borrar 87
 - borrar de biblioteca de símbolos 87
 - crear 86
 - descripción 76
 - exportar una biblioteca de símbolos 87
 - importar una biblioteca de símbolos 87
 - modificar 87
 - romper vínculos 87
 - símbolos e instancias 86–87
 - definidos 86
 - romper vínculos 87
 - Simplificar (Xtra) 287
 - Sitio web de Macromedia 15
 - sobreimprimir 161, 232–234
 - desactivar 232
 - rellenos de gradiente 233
 - reventado 232
 - TIFF 233
 - tintas 233
 - solución de problemas
 - errores de PostScript 239–241
 - imprimir problemas 238–241
 - Sombreado
 - herramienta 127
 - Xtra 287
 - subcapas, eliminar 80
 - subseleccionar
 - en grupo 85
 - grupo anidado 86
 - Sugerencias 29
 - superseleccionar 85
 - Surtidor de gráficos
 - opciones 146
 - Xtra 145–147, 285
 - sustituir fuentes de ATM 272
- T**
- tablas
 - crear utilizando columnas y filas 210
 - crear utilizando tabuladores y reglas 211
 - tablas de color 248, 251
 - tabuladores
 - agregar interlineado 191
 - configurar 190–191
 - configurar mediante arrastrar y soltar 190
 - configurar numéricamente 190
 - utilizar interlineado 191
 - tabulados, paneles 20
 - tamaño de papel
 - calcular 232
 - seleccionar 231
 - tamaño de reventado, líneas guía 234
 - Tamaño del papel, panel 230
 - Tamaño, herramienta 28
 - teclas de cursor
 - mover objetos 42
 - personalizar distancia 47
 - Tecnología digital Kodak, perfiles 248–251
 - Texto
 - barra de herramientas 29, 184
 - herramienta 28
 - menú 183
 - utilizar 178
 - texto
 - acercamiento 188
 - activar y desactivar ajuste automático 179
 - agregar reglas entre columnas y filas 208
 - agregar tabuladores de interlineado 191
 - ajustar 199
 - ajustar ancho desigual 206
 - ajustar espaciado de caracteres 188
 - ajustar espaciado en intervalo de caracteres 188
 - ajustar espacio manualmente 180
 - ajustar interlineado 187
 - ajustar interlineado manualmente 180
 - ajustar texto alrededor de objetos 197
 - ajustar zona de alineación 207
 - alinear bloques de texto de ajuste automático 207
 - alinear texto en trazados 195
 - anular comillas especiales 214
 - aplicar atributos de caracteres 185–189
 - aplicar atributos de párrafo 185–189
 - aplicar color 193
 - aplicar efectos 201
 - aplicar reglas 205
 - atributos 186
 - barra de herramientas Texto 29, 184
 - bloques de texto de ajuste automático 178
 - bloques de texto estándares 178
 - borrar bloques de texto vacíos 181
 - buscar fuentes 215

buscar texto con efectos 201
buscar y reemplazar 214
calcular 210
calcular texto 209
cambiar tamaño de bloques estándares 180
caracteres especiales 213
características avanzadas 202–212
códigos de caracteres especiales 215
color del recuadro 193
comillas abiertas frente a cerradas 213
comillas especiales 213
como objetos 192
conceptos fundamentales 178
configurar alineación de párrafo 206
configurar especificaciones de tipo 185–192
configurar márgenes de párrafo 204
configurar porcentaje de cálculo de texto 210
configurar sangrías 191
configurar sangrías flotantes 191
configurar tabuladores 190–191
configurar tabuladores mediante arrastrar
y soltar 190
configurar tabuladores numéricamente 190
convertir en trazados 193
convertir mayúsculas y minúsculas 187
corregir ortografía 212
crear bloques de texto 179
crear columnas 208
crear filas 208
crear tablas utilizando columnas y filas 210
crear tablas utilizando tabuladores y reglas 211
definir márgenes 192
descripción 178–180
desplazar línea de base 188
desplazar texto de trazados manualmente 196
desplazar texto de trazados numéricamente 196
editar atributos de gráficos perfilados 200
editar estilo de párrafo de gráficos perfilados 201
editar reglas 205
editar texto existente 182
Editor de texto 182–183
equilibrio entre columnas 209
escala horizontal de caracteres 202
espaciado 203
espaciado de párrafos 204
espacio indivisible 183
espacio m 183
espacio n 183
exportar 264
exportar con gráficos perfilados 264
fluir en trazados 197
fluir texto existente dentro de los trazados 197
formato 183, 194
gráficos perfilados 199–201
guión m 183
guión n 183
huérfanas 202
importar 263
insertar caracteres especiales 183
Inspector de caracteres de texto 185
Inspector de texto 24, 183
invertir dirección del trazado 196
justificado 207
mantener las líneas juntas 204
mantener las palabras juntas 203
mayúsculas 199
menú Texto 183
métodos abreviados de teclado para
alinear texto 187
métodos abreviados de teclado para
estilos de texto 186
mostrar reglas de texto 189
ocultar reglas 189
opciones de mayúsculas 187
preferencias de ortografía 213
presentación preliminar de fuentes 186
puntuación flotante 206
rango de acercamiento 188
reemplazar fuentes 215
rellenar columnas 210
rodar objetos complejos 198
romper vínculos de bloques de texto 181
romper vínculos y mantener posición 181
seleccionar con el botón derecho del ratón 184
seleccionar texto con efectos 201
símbolos que no se imprimen 182
situar en elipse 195
situar en trazados 194
situar gráficos perfilados 199
transformar gráficos perfilados 200
unir a trazados 194
utilidades 212–216
utilizar la barra de herramientas Texto 178
utilizar la herramienta Puntero 178

- utilizar reglas 189–192
 - utilizar tabuladores de interlineado 191
 - vínculos con bloques de texto 181
 - viudas 202
 - Xtra Bloques vacíos de texto 182, 285
- texto justificado 207
- Texturas 175
- TIFF, sobreimprimir 233
- tintas, sobreimprimir 233
- tipo de objeto 98
- tipo, configurar especificaciones 185–192
- tipos de puntos, descripción 99
- tolerancia al ruido 116
- tolerancia de color de varita mágica 116
- transformar
 - contenido 134
 - gráficos perfilados 200
 - objetos 133–137
 - rellenos 134
- Transparencia
 - operaciones 120
 - Xtra 287
- transparencia 269
 - relleno de lente 172
- Tratar como unidad, opción 117
- trazados 96–102
 - abiertos 97
 - ajustar forma 99
 - alinear texto 195
 - áreas de color contiguas 116
 - asutomáticos 113
 - augmentar grosor 104
 - automáticos 116
 - borrar 121
 - cambiar dirección 97
 - cambio de tamaño 122
 - características 96–99
 - cerrados 97
 - cerrar 107
 - compuesto 117–119
 - controlar precisión 104
 - convertir texto 193
 - crear 115
 - crear a partir de trazados existentes 120–126
 - desplazar texto manualmente 196
 - desplazar texto numéricamente 196
 - dibujar 115
 - dirección 97
 - dirección del trazado 196
 - dividir 112
 - eliminar fusión 126
 - estilo libre 103–104
 - expandir trazo 122
 - fluir texto 197
 - fluir texto existente 197
 - fusionar 123–126
 - herramientas de dibujo 101
 - Inspector de trazo 24
 - invertir dirección del texto 196
 - manipular 109–112
 - mantener 121
 - modo de color 114
 - reducir grosor 104
 - resolución 114
 - seleccionar 98
 - seleccionar con el botón del ratón (Windows) 100
 - seleccionar puntos 41
 - seleccionar segmentos 41, 99
 - situar texto 194
 - situar texto en elipse 195
 - tipo de punto 44
 - tipos 97
 - trazados de recorte 119–120
 - unir 117
 - unir texto 194
 - visualización con color de resaltado 100
 - visualizar en Esquema 39
 - visualizar en Presentación preliminar 39
 - Xtra Ampliar trazo 285
 - Xtra Cambiar el tamaño 285
 - Xtra Dividir 285
 - Xtra Eliminar superposiciones 286
 - Xtra Fractalizar 285
 - Xtra Intersección 286
 - Xtra Invertir dirección 286
 - Xtra Perforación 286
 - Xtra Recorte 284
 - Xtra Simplificar 287
 - Xtra Unión 287
 - trazados abiertos 97
 - trazados cerrados 97

trazados compuestos 117–119
 crear 117
 dividir 117–118
 editar 117
 eliminar secciones transparentes 118
 fusionar 126

trazados de recorte 119–120

Trazar, herramienta 28, 114, 116

Trazo de la Lista de colores, selector 156

Trazo variable, herramienta 104–105

trazos

- agregar valores preestablecidos 162
- ángulo mínimo 163
- aplicar colores 155
- aspecto impreso y en pantalla 161
- atributos 97
- básicos 161–164
- Catálogo de trazos personalizados 165
- compatibilidad con periféricos de salida 160
- crear flechas 164
- crear flechas a partir de flechas existentes 164
- discontinuos 163
- editar discontinuos 163
- editar trazos personalizados 164–166
- editar valores preestablecidos 162
- Editor de flechas 164
- extremos 162
- grosor 162
- motivos 167
- personalizados 164–166
- PostScript 168
- seleccionar tipos 160
- selector Ninguno de la Lista de colores 156
- selector Trazo de la Lista de colores 156
- sobreimprimir 161
- tipos 24
- uniones 163
- visualizar atributos 24

TrueType, fuentes 240

U

unidades de medida 32

- anular 26
- códigos de neutralización de unidades 162
- definir 26
- ecuaciones matemáticas 27
- funciones matemáticas admitidas 27

uniformidad 98, 239

Unión

- operaciones 120
- Xtra 287

uniones 163

unir trazados 117

utilidades, texto 212–216

V

Variable, opción 104

ventana de documento, utilizar 20

vértice, puntos 44, 99

Vinculación e incrustación de objetos. *Consulte* OLE

vínculos

- actualizar 268
- administrar 267–268
- bloque de texto 181, 182
- buscar vínculos rotos (Macintosh) 268
- definido 266
- gráficos 266
- restablecer vínculos rotos 268
- romper 181
- romper y mantener posición 181
- rotos 267

vínculos rotos 267

Vínculos, cuadro de diálogo 267

vistas

- múltiples 37
- múltiples de documento 37
- personalizadas 38

visualizar

- atributos de trazo 24
- capas 82
- guías 82
- trazados con color de resaltado 100
- trazados en modo Esquema 39
- trazados en modo Presentación preliminar 39

viudas, texto 202

W

Windows

- asistentes 51
- Barra de estado 31
- botón derecho del ratón 41, 184
- configurar impresión 222
- enviar mensajes de correo 45
- impresoras no PostScript 223
- seleccionar objetos con el botón del ratón 41
- Vinculación e incrustación de objetos (OLE) 265

X

Xtras

- Aclarar color 286
- administración 282–284
- Administrador 282
- Agregar puntos 284
- Ampliar trazo 285
- aplicar 283
- Arco 284
- barra de herramientas 283
- Bloques vacíos de texto 182, 285
- Cambiar el tamaño 285
- Control de color 284
- Corregir dirección 284
- Cuentagotas 285
- Curvar 284
- Desaturar color 285
- Difuminar 287
- distorsionar 138
- Dividir 285
- Eliminar superposiciones 286
- Espiral 287
- Exportar Flash 274
- Exportar PDF 272, 273, 274
- Fractalizar 285
- Fusión 284
- Gráfico 284
- Imagen PICT (Macintosh) 286
- Importación CorelDRAW 277
- Importar PDF 273
- Importar tabla de colores RVA 285
- iniciar FreeHand sin Xtras 282
- instalar y eliminar 282
- Intersección 286
- Invertir dirección 286
- Lente ojo de pez 285

- Lista aleatoria de colores 286
- Nombrar todos los colores 157, 286
- Nombres de colores sin usar 285
- Nota 286
- Ordenar lista de colores 287
- Oscurecer color 285
- Perforación 286
- Recorte 284
- Reflejar 286
- Relieve 285
- Repetición 282
- Reventar 287
- Rotación 3D 284
- Rugosidad 286
- Saturar color 286
- Simplificar 287
- Sombreado 287
- submenús 282
- Surtidor de gráficos 285
- Transparencia 287
- Unión 287

Z

- zona de alineación 207