

Unidad Didáctica 10

## **Adaptar texto a trayecto**



# Contenido

1. Adaptar texto a trayectos
2. La barra de propiedades adaptar texto a un trayecto
3. Reparar y separar texto de un trayecto
4. Vincular texto a un objeto

## 1. Adaptar texto a trayectos

Una de las mayores ventajas de CorelDraw es la facilidad con que se puede vincular el texto con los objetos. Y lo que aún hace más potente esta característica es el vínculo dinámico que los une.

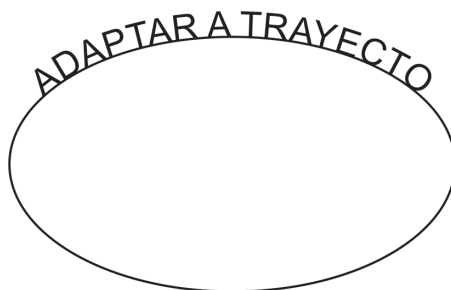
Se puede alinear un texto con el borde de un objeto o línea curva, por ejemplo, se puede utilizar un objeto como contenedor de texto e independientemente de la manipulación que se aplique a ese objeto, el texto lo seguirá.

No obstante, hay que destacar que sólo se puede adaptar Texto Artístico a trayectos.

Un texto artístico se puede aplicar a cualquier objeto como líneas curvas, rectángulos, elipses o polígonos. El trayecto del objeto puede ser abierto o cerrado, aunque ni siquiera es necesario que el objeto tenga un contorno. El único objeto vectorial al que no se le puede aplicar un texto es otro objeto de texto.

Para insertar directamente un texto en un trayecto una vez que el objeto ha sido posicionado en el área de dibujo debe seleccionar la herramienta **Texto** y pasar el cursor por encima del trayecto del objeto (el contorno del mismo). Como puede comprobar en la siguiente figura el cursor se transforma en un cursor de **Adaptar a trayecto**.

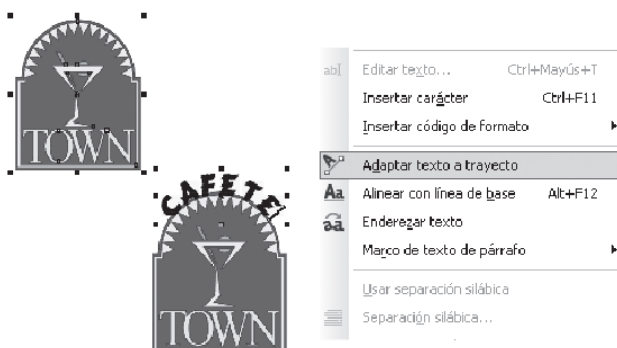
A continuación, lleve el cursor al lugar en que desee empezar a escribir el texto y haga clic para poner el cursor en el trayecto. Por último empiece a escribir.



Una vez ha escrito el texto, se puede editar tal como se haría con cualquier otro objeto de texto artístico. Se pueden seleccionar los caracteres, cambiar las propiedades en la barra de herramientas (tamaño, fuente, estilo, etc.). También se pueden utilizar los cuadros de diálogo Editar texto y Formato de texto, aunque el espaciado y algunas otras opciones no son aplicables.

Puede que en algunas ocasiones el cursor **Adaptar a trayecto** a lo largo de la curva no aparece. Para estos casos, seleccione el objeto con la herramienta **Selección** y a continuación haga clic en la opción **Adaptar texto a trayecto** del menú **Texto**.

Automáticamente el cursor se posicionará en el centro del objeto en disposición a que comience a escribir.



Una vez el texto ha sido introducido siguiendo el trayecto del objeto, para editarlo posteriormente sobre el trayecto haga doble clic en el texto con la herramienta texto.

Una vez ajustado un texto a una línea curva, es buena idea dejar unidos los objetos aún cuando no se desee que el trayecto aparezca en el dibujo final. Al dejarlos unidos se hace posible modificar la forma curvada del texto poste-

riormente. Es mejor hacer invisible la línea, quitándole el relleno y el color de contorno.

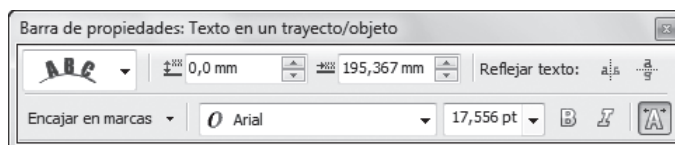
Hay un tercer método para adaptar un texto a un trayecto, que también hace uso del comando **Adaptar texto a trayecto**, aunque en este caso, no se inserta directamente el texto en el objeto.

Para ello, se debe dibujar el objeto y escribir el texto por separado. A continuación pulsando la tecla **[Mayúsculas]** y con la herramienta **Selección**, debe hacer clic en ambos elementos para seleccionarlos conjuntamente.

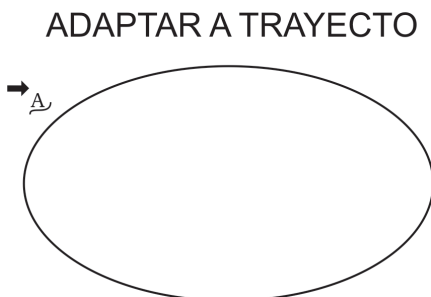
Por último seleccione la opción **Adaptar texto a trayecto** del menú **Texto**.



Para seleccionar el objeto combinado de texto (el texto y el objeto a la vez), es preciso seleccionar el texto con la herramienta Selección. En este caso se activará la barra de propiedades Texto en un trayecto/objeto. En caso contrario, si selecciona el objeto que sirve de trayecto, sólo quedará seleccionado ese objeto y no aparecerá la barra de propiedades mencionada.



También se puede seleccionar el comando **Adaptar texto a trayecto** inmediatamente después de escribir el texto o tras seleccionar únicamente este objeto. En este caso, el cursor se transformará en una flecha negra, con la que debe seleccionar el objeto del dibujo que haga las veces de trayecto. Al ir pasando el puntero por el trayecto, podremos ver una previa de cómo quedaría el texto.



Cuando se adapta un texto a un objeto cerrado, la construcción del objeto no tiene relación con la forma en que se coloca el texto. El texto se sitúa de igual forma en todos los objetos cerrados, por defecto, el texto se centra en la parte superior del objeto tal como está orientado el objeto dentro de la página.

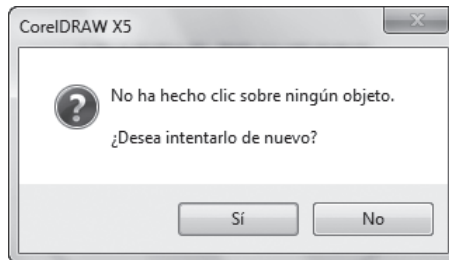
Por tanto, independientemente de la forma en que se haya transformado un objeto después de su creación, el texto siempre se sitúa a lo largo del borde superior del objeto. Aunque, como se estudiará más adelante, esta colocación puede ajustarse según sea necesario.

Con cierta frecuencia, resulta necesario adaptar más de una cadena de texto a un trayecto. Este caso es bastante fácil de resolver, no obstante, hay que hacerlo cadena por cadena ya que no es posible seleccionar múltiples cadenas de texto pulsando la tecla **[Mayúsculas]**. Pero se pueden adaptar múltiples líneas adicionales de texto a un trayecto sin separar el texto adaptado previamente al trayecto.

Para adaptar un segundo objeto de texto a un trayecto, una vez creado el primer texto adaptado al trayecto, cree un segundo objeto o bien seleccione uno con la herramienta Selección.

Utilice la combinación **Mayús** más la herramienta **Selección** para seleccionar el trayecto al que quiera aplicarle el texto. Asegúrese de que sólo hace clic en el objeto que hace las veces de trayecto.

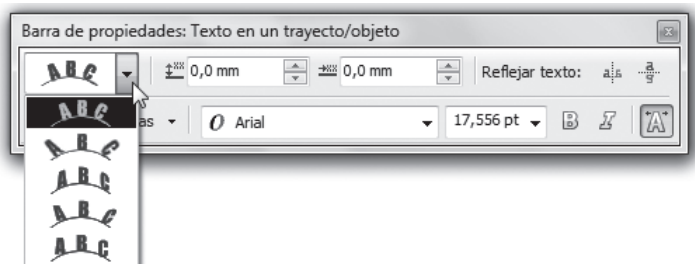
A continuación seleccione la opción **Adaptar texto a trayecto** en el menú **Texto**. Si se ha seleccionado correctamente el trayecto, el texto se adaptará al trayecto. En caso contrario, aparecerá un cuadro de diálogo informándole de que el objeto seleccionado no es el adecuado y si desea volver a seleccionar otro objeto.



Si no ha modificado la posición vertical o la posición del texto en el primer texto que haya adaptado al trayecto, quizá tenga que hacerlo ahora en la segunda cadena, ya que posiblemente ésta tape a la primera.

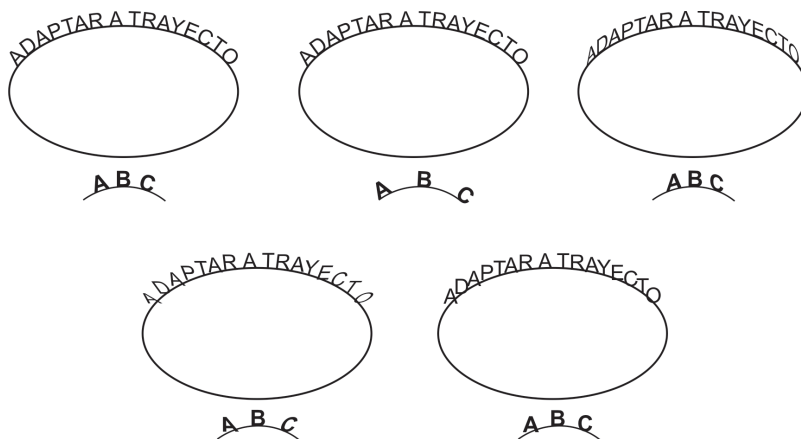
## 2. La barra de propiedades adaptar texto a un trayecto

Dependiendo de qué trayecto haya utilizado para adaptar texto al mismo, al seleccionar el elemento se activará una barra de herramientas u otra. Los controles son idénticos para un texto adaptado a una curva abierta o a un objeto cerrado salvo por las opciones de posición de texto.



En primer lugar estudiaremos cómo establecer la orientación del texto con la barra de propiedades. La orientación alude a la forma en que los caracteres de una cadena de texto siguen una curva. Esta configuración se establece en la lista desplegable **Orientación del texto**.

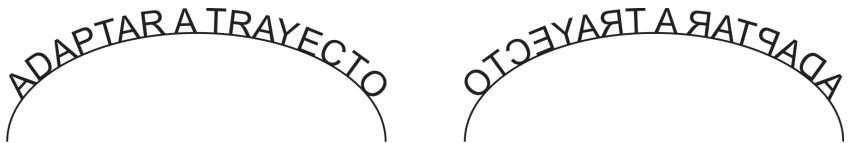
Las cinco opciones que componen esta lista dan una cierta idea del resultado que impone al texto cada una. Para obtener una mejor visualización del resultado final, lo más productivo es, una vez que el texto está ya adaptado a un trayecto, ir seleccionando las opciones para ver cuál de ellas tiene mejor aspecto.



No cabe duda que la primera opción proporciona el único texto semilegible para la mayoría de los trayectos y que en ocasiones habrá que aplicar unos cuantos retoques, por otra parte, la segunda opción le da más 'movimiento' al texto.

Otra opción que nos da esta barra de propiedades es la de reflejar texto hay dos formas:

- **Reflejar texto horizontalmente:** refleja el objeto de izquierda a derecha.



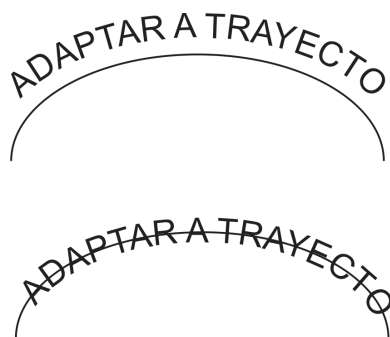
- **Reflejar texto verticalmente:** refleja el objeto de arriba a abajo.



Se puede fijar con precisión la distancia a la que se quiera que esté el texto del trayecto, empleando la caja de texto **Distancia al trayecto**. Todas las medidas están basadas en el ajuste de la línea base del texto.

De hecho, cuando se introduce una medida en esta caja de texto, las opciones de reflejar texto **verticalmente** se adapta automáticamente, pasando a la opción **Variable**.

Un valor positivo en **Distancia al trayecto** aleja el texto del trayecto, mientras que los valores negativos acercan el texto al trayecto.



La separación entre la línea y el texto también se puede establecer interactivamente empleando la herramienta Selección. Para ello debe seguir los siguientes pasos:

- Con la herramienta **Selección**, pulse **[Ctrl]** y haga clic una vez en el texto para seleccionarlo. A continuación suelte la tecla y desplace el texto hacia arriba o hacia abajo. Conforme desplace el texto, una línea punteada le indicará la distancia entre ambos elementos.



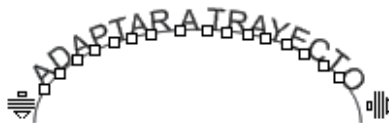
Si se detiene un instante, aparecerá un contorno de una curva imaginaria.

Por último, puede personalizar el desplazamiento horizontal escribiendo la distancia que mejor se ajuste a sus necesidades en la caja de texto **Desplazamiento horizontal**.

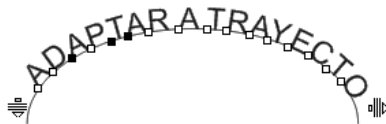
Los valores positivos alejan el texto del punto inicial de la curva abierta, mientras que los valores negativos desplazan el texto hacia el punto inicial.

Una vez ha configurado todos los parámetros, puede aplicar un efecto curioso en el que la cadena de texto pase al lado contrario del trayecto, como si se fuese reflejado en un espejo.

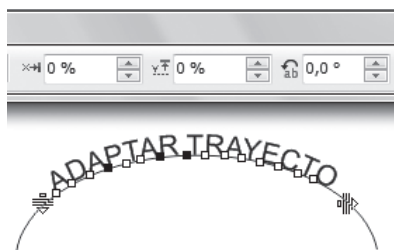
Dependiendo de la forma dada inicialmente para adaptar el texto a un trayecto, quizá sea necesario cambiar la posición de una letra o de toda una palabra con respecto al resto de la cadena. Esto se puede hacer empleando la herramienta **Forma**, seleccionando individualmente el tirador de control para cada carácter y arrastrándolo a lo largo del trayecto.



Pulse la tecla **[Mayús]** cuando esté efectuando una selección múltiple.



En la barra de propiedades, que pasará a ser **Barra propiedades: Texto con espaciado manual**, hay una caja de texto denominada **Ángulo de rotación** con la que puede girar los caracteres del texto.



Las propiedades tales como fuente, tamaño, relleno y contorno se pueden modificar para caracteres individuales; también se hace seleccionando cada uno de los caracteres con la herramienta **Forma** y modificando la propiedad que se desee en la barra de propiedades.

Las curvas y objetos que se utilizan como trayectos se pueden moldear y transformar editando sus nodos con la herramienta **Forma** después de haber adaptado el texto al trayecto. Si selecciona sólo el trayecto del objeto con esta herramienta, es posible manipularlo como si se tratase de cualquier otro objeto.

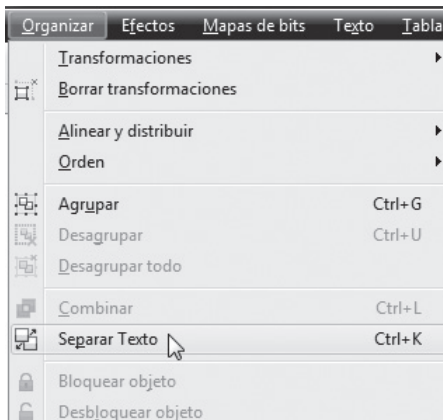
Las características de los objetos especiales, como los rectángulos (esquinas redondeadas), elipses (arcos y sectores circulares) y los polígonos siguen siendo válidas.

Después de haber hecho modificaciones en los nodos empleando la herramienta **Forma**, el texto vuelve a adaptarse al trayecto, manteniendo intactas todas las configuraciones.

### 3. Reparar y separar texto de un trayecto

A pesar de que adaptando texto a un trayecto puede conseguir efectos muy espectaculares, si desea añadir efectos especiales al texto, más allá de los contornos y rellenos, es necesario separar los dos objetos.

La separación de un texto adaptado a un trayecto es una operación de dos pasos. Para ello, seleccione el combinado original trayecto-texto haciendo clic con la herramienta **Selección** y a continuación seleccione la opción **Separar texto** en el menú **Organizar**.



Si se ha adaptado más de una cadena de texto al trayecto, se aplica el mismo procedimiento. Todos los textos se pueden separar del objeto usado como trayecto haciendo clic en una de las cadenas de texto y seleccionando la opción **Separar**.

Si desea separar una cadena de texto de un trayecto que tenga adaptada más de una cadena, utilice la herramienta Selección y la tecla **[Ctrl]** para seleccionar el texto que quiera separar y a continuación seleccione la opción **Separar texto** del menú **Organizar**.

No obstante, si después de haber pasado una buena cantidad de tiempo escribiendo un texto y adaptándolo a un trayecto no le gustan los resultados, hay un par de comandos que pueden ayudarle a restaurar las propiedades originales del texto.

Antes de restaurar el texto, es preciso separarlo del objeto que hace las veces de trayecto.

Una vez separado abra el menú **Texto** y elija entre las opciones: **Alinear texto con línea de base** y **Enderizar texto**.

- **Alinear texto con línea de base:** Seleccionando esta opción se restaura la línea de base original del texto. Después de aplicárselo al texto que se ha seleccionado, éste puede seguir siendo ilegible, aunque en algunos casos puede utilizarse para darle un aspecto aleatorio al texto. Esta opción también se le puede aplicar al texto seleccionado pulsando la combinación de teclas **[Alt + F12]**.
- **Enderizar texto:** Esta opción se puede aplicar al texto que se haya alineado primero con su línea base, o bien se puede aplicar directamente al texto después de separarlo del trayecto. Este comando restaura completamente el texto devolviéndole a su estado original y eliminando los posibles cambios efectuados en el espaciado de caracteres o las rotaciones que pudieran haberse producido al adaptarlo a un trayecto o empleando la herramienta **Forma**.

## 4. Vincular texto a un objeto

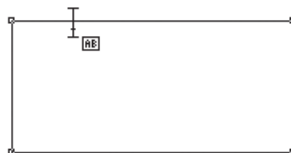
CorelDraw no sólo permite presentar un texto a lo largo del trayecto de un objeto, además permite utilizar prácticamente cualquier objeto gráfico como contenedor para el texto. Los objetos contenedores funcionan exactamente igual que los marcos de texto de párrafo y se pueden vincular entre sí para que el flujo de texto continúe de un objeto a otro.

Se puede utilizar prácticamente cualquier objeto cerrado como contenedor para un bloque de texto, aunque se observará por experiencia que algunos funcionan mejor que otros, dependiendo del tamaño y longitud del texto.

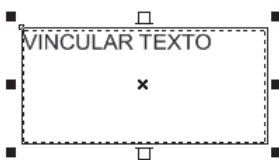
Es muy importante no incluir un número excesivo de saltos de línea en el texto, ya que por ejemplo chocaría con un contenedor curvado. También es conveniente fijar las propiedades de relleno y de contorno del objeto gráfico antes de añadirle el texto. Estos atributos se pueden añadir después, pero no con tanta facilidad.

Para vincular un texto a un trayecto, siga los siguientes pasos:

1. Dibuje o importe un objeto que haga las veces de contenedor del texto. Puede ser cualquier objeto cerrado. Establezca las propiedades de relleno y de contorno, si sabe en este momento cuáles deben ser.
2. Seleccione la herramienta **Texto** en la caja de herramientas.
3. Pase el cursor por encima del trayecto del objeto hasta que vea el cursor adaptar dentro de trayecto y haga clic justamente en el interior del objeto contenedor. Avanzando desde el exterior del objeto, cuando el cursor de texto se aproxima al contorno del objeto, primero se convierte en el cursor **Adaptar a trayecto** y posteriormente pasa a ser el cursor **Adaptar dentro de trayecto**. Si se avanza demasiado, vuelve a ser el cursor normal de la herramienta texto.

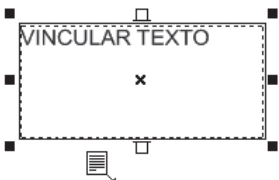


4. El cursor de texto aparece en la parte superior del objeto y puede empezar a insertar el texto. El texto fluye dentro del contorno del objeto.
5. Cuando haya terminado, seleccione la herramienta **Selección** o pulse **[Ctrl + Barra Espaciadora]**. A continuación aparecerán las fichas de flujo de texto en la parte superior e inferior del objeto. Estas fichas le pueden ser de gran utilidad cuando necesite ajustar el texto dentro del objeto. El marco y el texto se pueden seleccionar y editar como un objeto de texto párrafo normal. Una vez escrito el texto en un contenedor, es posible modificarlo y darle formato igual que en cualquier otro marco de párrafo. Se puede modificar en pantalla con la herramienta **Texto** y la barra de propiedades o bien se pueden utilizar los cuadros de diálogo **Editar texto** y **Formato de texto**.



El texto que reside en un objeto cerrado también se puede vincular con otros objetos proporcionando un flujo de texto continuo de un contenedor de texto a otro. Los contenedores se comportan exactamente igual que si fuesen marcos normales de texto párrafo.

Para vincular dos objetos con texto párrafo debe seguir los pasos:



1. Una vez haya insertado el texto en un contenedor, cree los otros objetos contenedores de texto. La posición de los objetos (y el orden en que están enlazados) puede ser modificada posteriormente.
2. Active la herramienta Selección y haga clic una sola vez en la ficha flujo de texto que se encuentra en la parte inferior del objeto para habilitar el cursor de enlazado de textos.
3. Posicione el cursor en el próximo objeto que quiera vincular dentro de la cadena, como podrá comprobar éste se transformará en una gruesa flecha negra, haga clic dentro del objeto que quiere enlazar. Una vez enlazados los dos objetos, este hecho se denota por la flecha azul que une ambos elementos. También se puede vincular objetos situados en páginas distintas. Para ello, una vez se ha habilitado el cursor de vínculo de texto, vaya a la página en que reside el objeto y haga clic en él.

Para eliminar el vínculo entre dos objetos, haga clic en el objeto que quiera separar empleando la herramienta **Texto** y después seleccione la opción **Separar** del menú **Organizar**.

Puede operar con los objetos vinculados como con cualquier otro, puede modificar su tamaño, puede moverlos,... el texto que contienen los objetos se redistribuirá entre ellos.