

Vincular e incorporar (OLE)

Este documento contiene información básica, que no se incluye en los manuales de QuarkXPress para Windows, sobre la función de Windows de Microsoft llamada Vincular e incorporar (OLE). Puede que le interese imprimir este documento y guardarlo con sus manuales para consultarlo más fácilmente. Encontrará información más detallada sobre Vincular e incorporar en el capítulo 13 del *Manual del Usuario* correspondiente a la versión 3.1 de Windows de Microsoft.

Contenido

I. Introducción a Vincular e incorporar	1
II. Distintas maneras de utilizar OLE con QuarkXPress	2
III. Comandos OLE en QuarkXPress	4

I. Introducción a Vincular e incorporar

Los comandos **Pegar**, **Pegado especial**, **Pegar enlace** y **Vincular** del menú **Edición** y el comando de teclado para insertar objetos (CTRL+MAYÚS+I) le permiten trabajar con OLE. OLE le brinda la posibilidad de mover los datos llamados *objetos* entre aplicaciones y actualizarlos fácilmente. También le deja concentrarse más en su documento y menos en las herramientas (las distintas aplicaciones) que se utilizan para crearlo.

Una aplicación desde la cual se transfieren los datos se llama un *servidor*; una aplicación que recibe los datos se llama un *cliente*. QuarkXPress funciona siempre como un cliente, nunca como un servidor. Las siguientes aplicaciones servidoras se han probado satisfactoriamente con QuarkXPress:

- Corel Draw! 3.0
- Micrografx Charisma 2.1
- Excel 3.0 y superior de Microsoft
- Paintbrush de Microsoft (versión incluida con Windows 3.1)
- Aplicaciones de edición para dibujos, gráficos y ecuaciones incluidas con Word 2.0 de Microsoft

Si dispone de suficiente memoria para ejecutar simultáneamente QuarkXPress y otras aplicaciones, podrá utilizar OLE.

Varios comandos OLE le permiten personalizar la manera de utilizar esta función. A continuación se presenta un sumario breve.

A fin de utilizar OLE, cree una caja de imagen dentro de un documento QuarkXPress y asegúrese de que se encuentra seleccionada la herramienta Contenido en la paleta de herramientas. Con la caja de imagen activa, utilice el comando de teclado para insertar objetos (CTRL+MAYÚS+I) a fin de abrir una aplicación servidora OLE; o utilice uno de los comandos del menú **Edición** (**Pegar**, **Pegado especial** o **Pegar enlace**) para pegar un objeto que se haya copiado en el portapapeles desde una aplicación servidora OLE. OLE le permite acceder, por ejemplo, a aplicaciones de edición de dibujos, gráficos, hojas de cálculo y ecuaciones *desde dentro de QuarkXPress*. Usted puede utilizar estas aplicaciones para crear las ilustraciones que necesite en su documento (por ejemplo: dibujos, gráficos, cuadros, tablas y ecuaciones) y después importar estos objetos en cajas de imagen de QuarkXPress.

Si le hace falta editar un objeto OLE (por ejemplo, cambiar los datos en una tabla creada en Excel de Microsoft), haga doble "clic" en su caja de imagen de QuarkXPress para abrir la aplicación servidora (en este caso, Excel). Edite la tabla en Excel, elija **Actualizar** del menú **Archivo** de Excel o simplemente salga de Excel; se actualiza automáticamente la tabla en su documento QuarkXPress.

La manera más fácil de utilizar OLE es por medio del comando para insertar objetos. (El comando de teclado para insertar objetos en QuarkXPress [CTRL+MAYÚS+I] corresponde al comando **Insertar Objeto** del menú **Edición** en algunas de las otras aplicaciones compatibles con OLE.) Este comando le permite transferir datos directamente desde una aplicación servidora hasta QuarkXPress, sin tener que utilizar el portapapeles como paso intermedio. Cuando se utiliza el comando de teclado para insertar objetos, no hace falta saber de qué aplicaciones servidoras se disponen, ya que al pulsar CTRL+MAYÚS+I, aparece en pantalla la caja de diálogo **Insertar Objeto**, la cual contiene una lista de todos los tipos de objetos que se pueden crear utilizando las aplicaciones servidoras instaladas. Desde la lista de desplazamiento **Tipo de objeto**, elija el tipo de objeto que desea crear y haga “clic” en **SI [Aceptar]** (o haga doble “clic” sobre el tipo de objeto) para abrir una aplicación servidora.

Tres de los comandos OLE del menú **Edición** en QuarkXPress (**Pegar**, **Pegado especial** y **Pegar enlace**) utilizan el portapapeles para mover datos entre las aplicaciones servidoras y QuarkXPress. (La función del cuarto comando OLE del menú **Edición**, **Vincular**, se explica en la sección III.)

Al cortar o copiar una imagen desde una aplicación servidora tal como Paintbrush de Windows, por ejemplo, se copia al portapapeles una representación de la imagen junto con una conexión con Paintbrush. Al elegir **Pegar**, **Pegado especial** o **Pegar enlace** del menú **Edición**, se coloca en una caja de imagen de QuarkXPress la representación de la imagen para su visualización en pantalla e impresión, a la vez que se establece una conexión con Paintbrush para poder editarla. Al hacer doble “clic” en la caja de imagen de QuarkXPress con la herramienta Contenido seleccionada, automáticamente se abre Paintbrush y se consigue acceso a las herramientas necesarias para editar la imagen.

El propósito de la representación del objeto que QuarkXPress recibe por medio del portapapeles (o directamente desde una aplicación servidora cuando se utiliza el comando de teclado CTRL+MAYÚS+I) es sólo proporcionar alguna idea del aspecto del objeto; puede que la representación no se parezca *exactamente* al objeto que ha sido editado en la aplicación servidora. El grado en que se asemeja la representación en una caja de imagen de QuarkXPress al objeto que fue editado dependerá de la determinada aplicación servidora y cómo ésta crea las representaciones que coloca en el portapapeles (o directamente en la caja de imagen de QuarkXPress cuando se utiliza CTRL+MAYÚS+I).

Debido a las amplias capacidades de manejo de imágenes de QuarkXPress (tales como rotación e inclinación), es posible que una aplicación servidora OLE no pueda imprimir las imágenes que se encuentran en los documentos QuarkXPress. Por tanto, QuarkXPress no puede utilizar las rutinas OLE normales para imprimir objetos; en su lugar utiliza para imprimir sólo la representación que recibió por medio del portapapeles. En términos generales, esto significa que cualquier representación que sea de una calidad inferior al objeto original probablemente producirá una hoja impresa poco satisfactoria. Le conviene experimentar con distintas aplicaciones servidoras para determinar qué calidad de hojas impresas puede esperar de cada una. (Hemos obtenido buenos resultados al imprimir las representaciones producidas por todas las aplicaciones que figuran en la página 1.)

II. Distintas maneras de utilizar OLE con QuarkXPress

QuarkXPress proporciona una variedad de controles para actualizar, editar e imprimir imágenes. Los controles disponibles para usted dependen de si se *importan* o *pegan* las imágenes en QuarkXPress. Cuando se utiliza el comando **Obtener Imagen** (menú **Archivo**) para importar imágenes, se pueden utilizar las funciones de QuarkXPress **Import. auto. de imág.** (a la cual se accede por medio del comando **Preferencias Generales** del menú **Edición**) e **Imágenes en uso** (menú **Utilidades**) para

ayudar a mantener y actualizar los enlaces entre el documento y los ficheros imagen importados antes de imprimir. Puede utilizarse la función **Imágenes en uso** para mostrar una lista de las imágenes importadas. Encontrará más información sobre estas dos funciones en la sección “Imprimir imágenes” del capítulo Imprimir en el manual *Utilizando QuarkXPress*.

Cuando se utilizan los comandos del menú **Edición (Pegar, Pegado especial y Pegar enlace)** y el comando de teclado para insertar objetos (CTRL+MAYÚS+I) a fin de vincular o incorporar imágenes, se pueden utilizar las funciones OLE para mostrar una lista de las imágenes incorporadas y editar tanto las imágenes vinculadas como las incorporadas. A fin de mostrar una lista de las imágenes vinculadas, elija **Vincular** (menú **Edición**). A fin de editar una imagen colocada utilizando el comando **Pegar, Pegado especial, Pegar enlace** o el comando de teclado para insertar objetos, haga doble “clic” en su caja de imagen con la herramienta Contenido seleccionada para abrir la aplicación servidora.

Cuando se *vincula* una representación de una imagen en un documento QuarkXPress con la imagen en la aplicación servidora y, a continuación, se realizan cambios a la imagen en la aplicación servidora, *esos cambios se aplican a la representación en el documento QuarkXPress*. (Nota: El comando **Pegar enlace** no pega por sí solo el objeto. QuarkXPress mostrará una representación del objeto para su colocación.)

Cuando se *incorpora* en un documento QuarkXPress una imagen creada en una aplicación servidora, se guarda con el documento QuarkXPress una *representación* de esa imagen. Del mismo modo que se hace con una imagen vinculada, resulta posible hacer doble “clic” sobre la representación para abrir la aplicación servidora y editar la imagen utilizando la aplicación servidora.

¿Cuándo sería deseable vincular una imagen con un documento QuarkXPress y cuándo sería deseable incorporar una imagen? A continuación figura un ejemplo de cada caso.

Vincular: Si usted pega una tabla (por ejemplo, una tabla de las cifras de ventas mensuales) creada con Excel de Microsoft en varios documentos QuarkXPress y después realiza cambios a la tabla en Excel, le podría interesar que esos cambios se aplicasen a todos sus documentos QuarkXPress. Al vincular la tabla, puede aplicar los cambios a todos sus documentos QuarkXPress.

Incorporar: Incorporando un objeto en un documento QuarkXPress facilita el proceso de mover el documento a otro ordenador, ya que sólo hace falta mover el fichero QuarkXPress. El objeto incorporado (al contrario que un objeto vinculado) forma parte de su fichero QuarkXPress. La ventaja de incorporar una imagen (en comparación con simplemente pegarla en su documento QuarkXPress) es que se puede hacer doble “clic” en su representación para abrir la aplicación servidora y editar la imagen utilizando la aplicación servidora.

Una ventaja de vincular o incorporar una imagen en comparación con simplemente pegar o importarla.

Si se vincula o incorpora una imagen y después se cambia su formato (mover, modificar la escala o redimensionar la imagen, o centrar o encajar la imagen dentro de su caja de imagen), se puede editar la imagen en la aplicación servidora *sin perder los cambios del formato* que se realizaron en QuarkXPress. Sin embargo, si simplemente se pega o importa* una imagen, se cambia su formato y después se pega o importa una nueva imagen en la misma caja de imagen, se pierden todos los cambios que se realizaron al formato de la primera imagen. Es necesario realizar los mismos cambios al formato *cada vez* que se pega o importa una imagen nueva.

*Si las imágenes modificadas se actualizan utilizando el comando **Import. auto. de imág.** o **Imágenes en uso**, se conserva la información sobre la escala y el desplazamiento.

III. Comandos OLE en QuarkXPress

Insertar Objeto

El comando de teclado para insertar objetos en QuarkXPress (CTRL+MAYÚS+I) corresponde al comando **Insertar Objeto** del menú **Edición** en algunas de las otras aplicaciones compatibles con OLE. Este comando le permite transferir datos directamente desde una aplicación servidora hasta QuarkXPress, sin tener que utilizar el portapapeles como paso intermedio. Cuando se utiliza el comando de teclado para insertar objetos, no hace falta saber de qué aplicaciones servidoras se disponen ya que al pulsar CTRL+MAYÚS+I, aparece en pantalla la caja de diálogo **Insertar Objeto**, la cual contiene una lista de todos los tipos de objetos que se pueden crear utilizando las aplicaciones servidoras instaladas. Desde la lista de desplazamiento **Object Type**, elija el tipo de objeto que desea crear y haga “clic” en **SI [Aceptar]** (o haga doble “clic” sobre el tipo de objeto) para abrir una aplicación servidora.

Utilice la aplicación servidora para crear una ilustración (por ejemplo, dibujo, gráfico, cuadro, tabla o ecuación). Al salir de la aplicación servidora, una caja de diálogo le preguntará si desea actualizar el objeto en QuarkXPress. Haga “clic” en **Sí** o **No** según proceda.

Un objeto colocado utilizando el comando para insertar objetos se incorpora en el documento QuarkXPress. Haga doble “clic” en su caja de imagen con la herramienta Contenido seleccionada para abrir la aplicación servidora y editar el objeto en ella.

Pegar

El comando **Pegar** (menú **Edición**) le permite pegar en la caja de imagen activa un objeto que ha sido copiado en el portapapeles e incorporar ese objeto en su documento QuarkXPress. Este comando está disponible cuando la herramienta Contenido se encuentra seleccionada, una caja de imagen está activa y el portapapeles contiene una imagen copiada de una aplicación servidora OLE. Cuando se pega una imagen en una caja de imagen, QuarkXPress sustituye toda imagen que se encuentra en la caja.

Si se copia en el portapapeles una imagen desde una aplicación servidora OLE tal como Paintbrush y se le pega en una caja de imagen de QuarkXPress, es posible abrir la aplicación servidora haciendo doble “clic” en la caja de imagen con la herramienta Contenido seleccionada. Después se puede editar la imagen en Paintbrush. Al salir de Paintbrush, una caja de diálogo le preguntará si desea actualizar el objeto en QuarkXPress. Haga “clic” en **Sí** o **No** según proceda.

Pegado especial

El comando **Pegado especial** le permite tomar una decisión sobre el *formato* de un objeto que simplemente se pega, se pega e incorpora, o se pega y vincula en el documento QuarkXPress. Este comando está disponible para imágenes cuando la herramienta Contenido se encuentra seleccionada, una caja de imagen está activa y el portapapeles contiene una imagen copiada de una aplicación servidora OLE. Al elegir **Pegado especial**, aparece la caja de diálogo **Pegado especial**.

Tipo de dato

A fin de elegir un formato para el objeto que desea pegar en la caja de imagen activa, seleccione un formato de la lista de desplazamiento **Tipo de dato**. Esta lista de desplazamiento muestra todos los formatos que QuarkXPress puede utilizar para pegar el objeto copiado en el portapapeles.

Muchas aplicaciones servidoras proporcionan una variedad de formatos para un objeto copiado en el portapapeles. Por ejemplo, una imagen en el portapapeles podría figurar en la lista de desplazamiento **Tipo de dato** como un objeto bitmap, metafile u OLE. Elija un formato bitmap o

metafile si simplemente desea pegar el objeto. Si lo desea pegar e incorporar o pegar y vincular, elija un formato con un nombre que contiene la palabra "object".

Pegar

A fin de simplemente pegar un objeto que ha sido copiado en el portapapeles (sin vincularlo o incorporarlo), haga "clic" en **Pegar** al encontrarse seleccionada en formato bitmap o metafile en la lista de desplazamiento **Tipo de dato**. (Un objeto copiado en el portapapeles como un fichero metafile figurará en la lista como "Picture".)

Para pegar e *incorporar* un objeto que ha sido copiado en el portapapeles, haga "clic" en **Pegar** cuando se encuentra seleccionada en la lista de desplazamiento **Tipo de dato** un formato cuyo nombre contiene la palabra "object" (por ejemplo, "Excel WorkSheet Object").

Pegar enlace

A fin de pegar una representación de un objeto que ha sido copiado en el portapapeles y *vincular* esta representación con el objeto en la aplicación servidora, haga "clic" en **Pegar enlace**. (Nota: El comando **Pegar enlace** no pega por sí solo el objeto. QuarkXPress mostrará una representación del objeto para su colocación.) **Pegar enlace** está disponible cuando se encuentra seleccionada en la lista de desplazamiento **Tipo de dato** un formato cuyo nombre contiene la palabra "object".

Pegar enlace

El comando **Pegar enlace** (menú **Edición**) le permite pegar una representación de un objeto que ha sido copiado en el portapapeles y *vincular* esa representación con el objeto en la aplicación servidora. (Nota: El comando **Pegar enlace** no pega por sí solo el objeto. QuarkXPress mostrará una representación del objeto para su colocación.) **Pegar enlace** está disponible cuando la herramienta Contenido se encuentra seleccionada, una caja de imagen está activa y el objeto que ha sido copiado en el portapapeles está en un formato que QuarkXPress puede vincular. Si se elige **Pegar enlace** del menú **Edición**, se consigue el mismo efecto que cuando se hace "clic" sobre el botón **Pegar enlace** en la caja de diálogo **Pegar enlace**.

Vincular

El comando **Vincular** (menú **Edición**) le permite controlar cómo los objetos en un documento QuarkXPress se vinculan con sus aplicaciones servidoras. Este comando está disponible cuando el documento QuarkXPress en uso contiene objetos vinculados. Al elegir **Vincular**, aparece la caja de diálogo **Vincular**. Las opciones en esta caja de diálogo le permiten actualizar, cancelar o cambiar un enlace.

Vincular

La lista de desplazamiento **Vincular** muestra los nombres de los objetos vinculados en un documento QuarkXPress en uso. Los nombres de los objetos incorporados no figuran en esta lista de desplazamiento.

Actualizar

A fin de actualizar automática o manualmente los cambios que se realizan al objeto (u objetos) seleccionado en la lista de desplazamiento **Vincular**, haga "clic" en **Automático** o **Manual** en la zona **Actualizar**. (Si se hace "clic" en **Automático** en la zona **Actualizar** de la caja de diálogo **Vincular**, se actualizarán los objetos vinculados en un documento QuarkXPress en uso en el momento de ser editados. Si se hace "clic" en **Manual** en la zona **Actualizar** de la caja de diálogo **Vincular**, se actualizarán los objetos vinculados en un documento QuarkXPress en uso cuando se los guarde en la aplicación servidora o cuando se salga de ésta. QuarkXPress actualiza los objetos tan pronto recibe un mensaje de la aplicación servidora indicando que los objetos han sido actualizados.)

Actualizar ahora

A fin de actualizar manualmente un enlace para los objetos seleccionados, haga “clic” en **Actualizar ahora**. El comando **Actualizar ahora** está disponible cuando se hace “clic” sobre **Manual** en la zona **Actualizar**.

Cancelar vínculo

Para romper de forma permanente el enlace entre un objeto seleccionado en la lista de desplazamiento **Vincular** y el objeto original en su aplicación servidora, haga “clic” en **Cancelar vínculo**. El objeto vinculado anteriormente ya no puede ser actualizado o editado utilizando las técnicas OLE estándar.

Cambiar vínculo

A fin de cambiar el fichero con el que está establecido un enlace o reestablecer un enlace si el objeto original ha sido desplazado o si se le ha asignado otro nombre, haga “clic” en **Cambiar vínculo**. Al hacer “clic” en **Cambiar vínculo**, aparece la caja de diálogo **Cambiar vínculo**.

Para cambiar la aplicación servidora de un objeto, introduzca el nombre de una aplicación en el campo **Aplicación**.

Para cambiar el nombre de un objeto, introduzca un nombre en el campo **Nombre de fichero**.

###