



Muestra los formatos de archivo Adobe Illustrator que pueden utilizarse. Para utilizar otro formato, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Haga clic para exportar texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con seguridad que no necesitará editar el texto de nuevo o si no está seguro de qué fuentes se encuentran disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida con los que se vaya a usar el archivo.

Haga clic para exportar el texto como caracteres editables.

Haga clic para exportar archivos que se editarán en un sistema Macintosh.

Haga clic para exportar archivos que se editarán en un PC.

Habilite esta casilla si desea convertir los colores directos en colores de cuatricromía cuando exporte el archivo.

Habilite esta casilla si desea simular los efectos aplicados al contorno (como la adición de flechas o esquinas, o la creación de líneas discontinuas) en Adobe Illustrator. Al hacerlo, los contornos aparecen con el aspecto que tenían en la aplicación de Corel, pero no son editables. Deshabilite esta casilla si desea editar los contornos en Adobe Illustrator.



Habilite esta casilla si desea incluir imágenes colocadas en el archivo exportado.

Habilite esta casilla si desea simular curvas rellenas complejas. Al hacerlo, los contornos rellenos aparecen con el aspecto que tenían en la aplicación de Corel, pero no pueden editarse. Deshabilite esta casilla si desea editar el relleno en Adobe Illustrator.

Muestra los tamaños de imagen disponibles. Para utilizar otro tamaño, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Muestra las profundidades de color disponibles. Para utilizar otra, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjala en la lista.

Muestra la imagen Photo CD que va a abrir.

Haga clic para aplicar la corrección de color Gamut CD (TM), que utiliza la asignación de gama para mejorar la fidelidad del color y los rangos tonales de la imagen CD. La asignación de gama garantiza que los colores de una imagen electrónica pueden reproducirse en una impresora.

Haga clic para aplicar la corrección de color Kodak, que permite alterar las tintas de colores y ajustar el brillo, la saturación y el contraste.

Muestra la imagen Photo CD que se va a abrir.



Habilite esta casilla si desea que los píxeles más claros de la imagen se hagan más brillantes o más oscuros. Indique el valor de brillo que desea asignar a los píxeles más claros en el cuadro Blanco absoluto situado más abajo.

Especifique el valor de brillo que desea asignar a los píxeles más claros de la imagen.

Habilite esta casilla si desea que los píxeles más oscuros de la imagen se vuelvan más brillantes o más oscuros.  
Indique el valor de brillo que desea asignar a los píxeles más oscuros en el cuadro Negro absoluto situado más abajo.

Especifique el valor de brillo que desea asignar a los píxeles más oscuros de la imagen.

Haga clic para ver el aspecto que tendría la imagen si aplicase los valores actuales.

Muestra el color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no se encuentra en la ventana de previsualización, muestra el último color utilizado.

Haga clic para utilizar Previsualización rápida. Ésta se obtiene con mayor rapidez que Mejor previsualización, pero los colores no son tan exactos.

Haga clic para utilizar Mejor Previsualización. Ésta tarda más que Previsualización rápida, pero la representación de colores es más exacta.



Para seleccionar un área específica en la que aplicar la corrección de color, haga clic en este botón y arrastre el cursor en la ventana de previsualización para definir dicha área.

Para especificar colores neutros, haga clic en este botón y luego en blancos, negros y grises puros dentro de la ventana de previsualización.

Haga clic para restablecer el estado en el que se encontraba la imagen antes de que se hicieran cambios.

Haga clic para aplicar la corrección de color Gamut CD (TM), que utiliza la asignación de gama para mejorar la fidelidad del color y los rangos tonales de la imagen CD. La asignación de gama garantiza que los colores de una imagen en formato electrónico pueden reproducirse en una impresora.

Haga clic para aplicar la corrección de color Kodak, que permite alterar las tintas de colores y ajustar el brillo, la saturación y el contraste.

Muestra la imagen Photo CD que se va a abrir.

Haga clic para ver el aspecto que tendría la imagen si aplicase los valores actuales.

Haga clic para restablecer los valores predeterminados de los controles en el cuadro de diálogo.



Controla la cantidad de rojo utilizada en la imagen. Los valores positivos añaden más cantidad rojo, los negativos la reducen.

Controla la cantidad de verde utilizada en la imagen. Los valores positivos añaden más cantidad verde, los negativos la reducen.

Controla la cantidad de azul utilizada en la imagen. Los valores positivos añaden más cantidad azul, los negativos la reducen.

Controla la saturación de la imagen. Los valores positivos incrementan el nivel de saturación, los negativos lo reducen.

Controla el brillo de la imagen. Los valores positivos aumentan el brillo de toda la imagen, mientras que los negativos lo reducen.

Habilite esta casilla si desea utilizar Ajuste del equilibrio de escena, que es un ajuste realizado al escanear la imagen y guardarla en el disco de Photo CD.

Habilite esta casilla para comprobar la existencia de colores fuera de gama. Estos colores se muestran como rojo puro o azul puro.

Muestra los métodos disponibles para ajustar el contraste. Para utilizar otro método, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.



Haga clic para utilizar el formato de archivo OS/2 versión 1.3. Este formato no admite la compresión de archivos.

Haga clic para utilizar OS/2 versión 2.0 o posteriores. Este formato admite compresión de archivos.

Muestra la imagen original, tal y como se encontraba antes de que se hiciesen modificaciones.

Muestra la imagen una vez hechas las modificaciones.

Restablece la ventana de previsualización para mostrar la imagen en el estado en el que se encontraba antes de que se hiciesen modificaciones.

Permite ver el aspecto que tendrá la imagen antes de exportarla.

Mueva el deslizador o especifique un número en el cuadro para ajustar la compresión de la imagen.

Alterna entre la visualización de la imagen en las ventanas Original/Resultado y la visualización en la ventana Resultado.



Mueva el deslizador o especifique un número en el cuadro para ajustar el suavizado de la imagen.

Habilite esta casilla si desea utilizar la carga progresiva. Cuando se carga una imagen de forma progresiva, toda ella aparece en la pantalla pero con una resolución baja y muy poca definición. Según se van cargando los datos de la imagen, la calidad mejora hasta verse con claridad.

Habilite esta casilla si desea utilizar el método de codificación más adecuado.

Seleccione un formato de método de codificación en el cuadro de lista. Puede elegir formato de compresión Estándar u opcional.

Muestra automáticamente la imagen actualizada en la ventana de resultado.

Haga clic para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con seguridad que no necesitará editar el texto de nuevo o si no está seguro de qué fuentes se encuentran disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida con los que se vaya a usar el archivo.

Haga clic para exportar las curvas como una combinación de pequeños segmentos de líneas.

Habilite esta casilla si desea utilizar el entrelazado al cargar la imagen. Éste carga la imagen en su totalidad, pero con una resolución baja y muy poca definición. Según se van cargando los datos, la calidad de la imagen mejora hasta verse con claridad.



Estos controles se utilizan para especificar en qué colores se convertirán los colores transparentes o inversos cuando se abra el archivo para su edición.

Muestra el archivo de cursor o de icono que se va a abrir.

Muestra el color que tendrán las zonas transparentes del icono o del cursor cuando se edite la imagen. Para asignar otro color a las zonas transparentes, haga clic en la flecha hacia abajo y elija un color en el selector de color.

Muestra el color que tendrán los colores inversos cuando se edite la imagen. Los colores que se hayan especificado como inversos en un archivo de icono o de cursor aparecerán como el inverso del fondo sobre el que se encuentren. Para convertir los colores inversos en otro color, haga clic en la flecha hacia abajo y luego en un color del selector de color.

Muestra el tamaño del icono o del cursor, así como el número de colores que utiliza.

Muestra el tamaño del icono o del cursor, así como el número de colores que utiliza.

Muestra la paleta de colores de la imagen.

Estos controles se utilizan para seleccionar las áreas o colores de la imagen que se harán transparentes.



Haga clic si no desea que determinadas áreas de la imagen aparezcan como transparentes en un examinador de Web.

Haga clic para que el área de la imagen que contiene la máscara sea transparente. Si desea seleccionar un color del examinador de Web para excluirlo de la visualización, haga clic en Seleccionar color y elija un color que no se esté utilizando en la imagen.

Haga clic para hacer que un color de la imagen se haga transparente. Cuando el examinador de Web detecta este color, sabe que no debe mostrarlo en pantalla. Utilice esta opción si desea que los fondos sean transparentes. Para seleccionar el color, puede hacer clic sobre él en la ventana de previsualización o en la paleta de colores, o bien introducir su número de índice en el cuadro Índice.

Haga clic para invertir la máscara de la imagen.

Habilite esta casilla si desea utilizar el entrelazado al cargar la imagen. Éste carga la imagen en su totalidad, pero con una resolución baja y muy poca definición. Según se van cargando los datos, la calidad de la imagen mejora hasta verse con claridad.

Muestra el valor de índice del color seleccionado. Si conoce el número de índice del color que desea hacer transparente, puede introducirlo aquí para seleccionarlo.

Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Color, en el que puede seleccionar el color que se volverá transparente cuando se visualice en un examinador de Web.

Muestra el color que se ha seleccionado para volverse transparente cuando se visualice en un examinador de Web.



Muestra los valores que poseen los componentes del color seleccionado.

Muestra los valores que poseen los componentes del color seleccionado.

Muestra los valores que poseen los componentes del color seleccionado.

Muestra la imagen original, tal y como se encontraba antes de que se hiciesen modificaciones.

Muestra la imagen resultante de las modificaciones.

Alterna entre la visualización de la imagen en las ventanas Original/Resultado y la visualización en la ventana Resultado.

Haga clic para seleccionar el color que desea convertir en transparente.

Muestra automáticamente la imagen actualizada en la ventana de resultado.



Restablece el formato que tenía la imagen antes de que se hiciesen modificaciones.

Ofrece una previsualización de los cambios que se han aplicado a la imagen.

Muestra las plumas que pueden asignarse a los distintos colores a fin de poder reproducir la imagen en un trazador.

Muestra las plumas que pueden asignarse a los distintos colores a fin de poder reproducir la imagen en un trazador.

Muestra las plumas que pueden asignarse a los distintos colores a fin de poder reproducir la imagen en un trazador.

Muestra el color asignado a la pluma seleccionada. Para utilizar otro color, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista. Si hay más plumas de las que necesita, puede definir las plumas sobrantes como Sin uso.

Muestra el color asignado a la pluma seleccionada. Para utilizar otro color, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista. Si hay más plumas de las que necesita, puede definir las sobrantes como Sin uso.

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.



Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la velocidad asignada a la pluma en mm. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que se ajuste a las especificaciones de tipo de pluma y trazador que vaya a utilizar para imprimir la imagen.

Muestra la velocidad asignada a la pluma en cm por segundo. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que se ajuste a las especificaciones de tipo de pluma y trazador que vaya a utilizar para imprimir la imagen.

Muestra la velocidad asignada a la pluma. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que se ajuste a las especificaciones de tipo de pluma y trazador que vaya a utilizar para imprimir la imagen.

Haga clic aquí para definir la pluma seleccionada como Sin uso.

Haga clic aquí para restablecer los valores predeterminados de los controles en el cuadro de diálogo.



Muestra todas las bibliotecas (configuraciones guardadas) de plumas disponibles. Para guardar los valores actuales como una biblioteca de plumas, especifique un nombre y haga clic en Guardar.

Muestra todas las bibliotecas (configuraciones guardadas) de plumas disponibles. Para guardar los valores actuales como una biblioteca de plumas, especifique un nombre y haga clic en Guardar.

Haga clic aquí para guardar la configuración actual como una biblioteca de plumas. Esta opción se encuentra disponible una vez que se ha especificado un nombre de biblioteca en el cuadro de lista Bibliotecas de plumas.

Haga clic aquí si desea eliminar la biblioteca seleccionada del cuadro de lista Bibliotecas de plumas.

Estos controles se utilizan para definir las opciones de escalado.

Muestra la escala con la que se va a importar o exportar el gráfico. Al 100%, la imagen se importa o exporta con su tamaño original. Para aplicar un tamaño en escala, introduzca un valor en el cuadro, o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente.

Haga clic aquí para encajar la imagen en el tamaño de página definido debajo.

Estos controles se utilizan para configurar el tamaño de página.



Muestra el tamaño de página seleccionado. Para utilizar otro tamaño, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Muestra el tamaño de página seleccionado. Para utilizar otro tamaño, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Muestra la anchura de la página. Para cambiarla, introduzca un valor en el cuadro.

Muestra la anchura de la página. Para cambiarla, introduzca un valor en el cuadro.

Muestra la unidad de medida utilizada para calcular la anchura de la página. Para utilizar otra unidad, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjala en la lista.

Muestra la altura de la página. Para cambiarla, introduzca un valor en el cuadro.

Muestra la altura de la página. Para cambiarla, introduzca un valor en el cuadro.

Muestra la unidad de medida utilizada para calcular la altura de la página. Para utilizar otra unidad, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjala en la lista.



Estos controles se utilizan para alinear la imagen con el centro o con el extremo inferior izquierdo del área imprimible.

Haga clic aquí para alinear la imagen con el centro del área imprimible.

Haga clic aquí para alinear la imagen con la parte inferior izquierda del área imprimible.

Estos controles se utilizan para establecer la orientación de la página.

Muestra la orientación de página actual.

Haga clic aquí para cambiar la orientación de página a Vertical.

Haga clic aquí para cambiar la orientación de página a Horizontal.

Muestra el número actual de unidades de trazador por pulgada. Para cambiar este número, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.



Muestra el número actual de unidades de trazador por pulgada. Para cambiar este número, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Estos controles se utilizan para determinar si el trazador creará rellenos simulados y el método que utilizará para hacerlo.

Muestra la forma en que el trazador crea los rellenos simulados. Puede utilizar patrones de líneas paralelas o trama. Para utilizar otro método, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Muestra el interlineado utilizado para las opciones líneas paralelas y trama. Para cambiar este espacio, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra el interlineado utilizado para las opciones de líneas paralelas y trama. Para cambiar este interlineado, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de inclinación utilizado para las opción de Líneas paralelas y para las líneas verticales de la opción Trama. Para cambiar este ángulo, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de inclinación utilizado para las opción de Líneas paralelas y para las líneas verticales de la opción Trama. Para cambiar este ángulo, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de inclinación utilizado para las opción de Líneas paralelas y para las líneas verticales de la opción Trama. Para cambiar este ángulo, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.



Muestra el ángulo de inclinación utilizado para las líneas verticales de la opción Trama. Para cambiar este ángulo, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de inclinación utilizado para las líneas verticales de la opción Trama. Para cambiar este ángulo, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de inclinación utilizado para las líneas verticales de la opción Trama. Para cambiar este ángulo, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Estos controles se utilizan para especificar el tamaño de las líneas utilizadas para representar las curvas de la imagen.

Muestra el tamaño de los segmentos de línea utilizados para crear curvas en la imagen. Cuanto más pequeños son estos segmentos, más suave es el trazado de la curva. Para cambiar este valor, introduzca uno nuevo en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la unidad de medida utilizada para determinar el tamaño de los segmentos de línea utilizados para crear curvas en la imagen. Para utilizar otra unidad, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjala en la lista.

Habilite esta casilla para eliminar las líneas que aparecen ocultas en la imagen original porque se encuentran cubiertas por un objeto relleno o por una capa superpuesta, pero que normalmente aparecerían en la imagen impresa por el trazador.

Habilite esta casilla para soldar los objetos solapados, de forma que el contorno aparezca como una sola forma.



Sin soldar   Soldados



Habilite esta casilla si no desea que los valores de anchura y velocidad de la pestaña Pluma se guarden con el archivo. Es conveniente utilizar esta opción si se va a imprimir la imagen en un trazador que no reconoce estos valores.

Muestra las plumas que pueden asignarse a los distintos colores a fin de poder reproducir la imagen en la página.

Muestra las plumas que pueden asignarse a los distintos colores a fin de reproducir la imagen en la página.

Muestra el color asignado a la pluma seleccionada. Para utilizar otro color, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista. Si hay más plumas de las que necesita, puede definir las sobrantes como Sin uso.

Muestra el color asignado a la pluma seleccionada. Para utilizar otro color, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista. Si hay más plumas de las que necesita, puede definir las sobrantes como Sin uso.

Muestra la anchura de la pluma seleccionada en mm. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra la velocidad asignada a la pluma. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que se ajuste a las especificaciones de tipo de pluma y trazador que vaya a utilizar para imprimir la imagen.



Muestra la velocidad asignada a la pluma en cm por segundo. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que se ajuste a las especificaciones de tipo de pluma y trazador que vaya a utilizar para imprimir la imagen.

Muestra la velocidad asignada a la pluma. Para cambiar ésta, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que se ajuste a las especificaciones de tipo de pluma y trazador que vaya a utilizar para imprimir la imagen.

Haga clic aquí para definir la pluma seleccionada como Sin uso.

Muestra todas las bibliotecas (configuraciones guardadas) de plumas disponibles. Para guardar los valores actuales como una biblioteca de plumas, especifique un nombre y haga clic en Guardar.

Haga clic aquí para guardar la configuración actual como una biblioteca de plumas. Esta opción se encuentra disponible una vez que se ha especificado un nombre de biblioteca en el cuadro de lista Bibliotecas de plumas.

Haga clic aquí si desea eliminar la biblioteca seleccionada del cuadro de lista Bibliotecas de plumas.

Habilite la casilla si desea importar la imagen en escala.

Muestra el tamaño con el que se importará la imagen. Si desea aplicarle una escala, habilite la casilla y especifique un valor en el cuadro.



Muestra el tamaño con el que se importará la imagen. Si desea aplicarle una escala, habilite la casilla y especifique un valor en el cuadro.

Muestra el número actual de unidades de trazador por pulgada. Para cambiar este número, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra el número actual de unidades de trazador por pulgada. Para cambiar este número, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Habilite esta casilla si desea sustituir los valores de anchura seleccionados para la pluma.

Restablece los valores predeterminados de la pluma.

Haga clic aquí para utilizar el formato normal de archivo. No pueden guardarse máscaras si se utiliza el formato de archivo TGA normal.

Haga clic aquí para utilizar el formato de archivo TGA mejorado, que guarda las máscaras asociadas a la imagen. No pueden guardarse imágenes en blanco y negro con el formato .TGA.

Haga clic aquí para exportar el texto como caracteres editables.



Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con seguridad que no necesitará editar el texto de nuevo o si no está seguro de qué fuentes se encuentran disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida con los que se vaya a usar el archivo.

Habilite esta opción si desea incluir junto al archivo una cabecera que indique las dimensiones de la imagen. Es conveniente utilizar esta opción, a menos que la aplicación que se va a utilizar para editar la imagen no reconozca este tipo de cabeceras.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con seguridad que no necesitará editar el texto de nuevo o si no está seguro de qué fuentes se encuentran disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida con los que se vaya a usar el archivo.

Haga clic aquí para exportar el texto como caracteres editables.

Habilite esta casilla si desea incluir información de fuentes PostScript en la imagen. Cuando ésta se imprima, las fuentes se cargarán en la impresora.

Habilite esta opción si desea incluir como cabecera del archivo una miniatura vectorial o en mapa de bits. Cuando importe la imagen en la aplicación, podrá ver la miniatura en la ventana de previsualización. Si no incluye la cabecera, esta ventana aparecerá tachada por una X.

Muestra el formato de la miniatura que está exportando con el archivo. Éste puede ser vectorial (WMF) o de mapa de bits (TIFF). Para utilizar otro formato, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Muestra la profundidad de color de la miniatura que va a guardar con el archivo. Para utilizar otra, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjala en la lista.



Muestra la resolución de la miniatura que va a guardar con el archivo. Para cambiarla, introduzca un nuevo valor en la casilla o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Estos controles se utilizan para definir las opciones de sobreimpresión automática.

Habilite esta casilla para crear una sobreimpresión de color por la cual cualquier objeto que contenga el 95 por ciento (o más) de negro sobreimprima cualquier objeto que se encuentre debajo.

Habilite esta casilla si desea crear una sobreimpresión de color asignando a un objeto un contorno igual a su relleno y haciendo que sobreimprima los objetos situados debajo.

Muestra el valor máximo de sobreimpresión. Para cambiarlo, introduzca un nuevo valor en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra el valor de la opción Texto por encima de, que es el tamaño mínimo al que puede aplicarse la extensión automática.

Habilite esta casilla si desea exportar cajas delimitadoras en los objetos.

Muestra el número de etapas utilizado para reproducir rellenos degradados. Para cambiar este valor, introduzca uno nuevo en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.



Habilite esta casilla si desea convertir los mapas de bits de colores en escala de grises. Utilice esta opción si va a imprimir el archivo en una impresora en blanco y negro.

Habilite esta casilla si desea incrementar automáticamente el número de etapas utilizado para crear rellenos degradados. Utilice esta opción para reducir las bandas.

Habilite esta casilla si desea indicar al servidor OPI (Open Pre-Press Interface) que sustituya las imágenes de alta resolución por las correspondientes imágenes de baja resolución del archivo. Esta sustitución se realiza antes de que el archivo de impresión se convierta en un archivo Ráster y se reproduzca en película.

Habilite esta casilla si desea exportar el archivo con los colores según están definidos en el perfil de impresora en uso.

Introduzca un nombre de usuario para identificar las opciones seleccionadas.

Muestra el tamaño en bytes de la cabecera de la imagen sin comprimir.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con seguridad que no necesitará editar el texto de nuevo o si no está seguro de qué fuentes se encuentran disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida con los que se vaya a usar el archivo.

Haga clic aquí para exportar el texto como caracteres editables.



Habilite esta casilla para recibir información de los errores PostScript que puedan producirse durante la conversión.

Mueva el deslizador para especificar la cantidad de memoria virtual.

Mueva el deslizador para especificar la cantidad de memoria virtual.

Haga clic aquí para definir el blanco como color de fondo de la imagen.

Haga clic aquí para definir el negro como color de fondo de la imagen.

Habilite esta casilla si desea exportar la página completa en lugar de los objetos seleccionados.

Habilite esta casilla si desea exportar la imagen con formato de colores de 16 bits.

Habilite esta casilla si desea exportar la imagen con formato de colores de 256 bits.



Habilite esta casilla si desea exportar el texto como caracteres editables.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con seguridad que no necesitará editar el texto de nuevo o si no está seguro de qué fuentes se encuentran disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida con los que se vaya a usar el archivo.

Haga clic aquí si desea exportar el archivo con formato WordPerfect Versión 1.

Haga clic aquí si desea exportar el archivo con formato WordPerfect Versión 2.

Muestra el formato Computer Graphics Metafile con el que se va a exportar el archivo. Para exportar el archivo con otro formato, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Mueva el deslizador para ajustar la compresión del archivo.

Mueva el deslizador para ajustar el contraste del archivo.

Mueva el deslizador para ajustar el borde del archivo.



Seleccione en la lista la velocidad del método de codificación que desea utilizar. Las velocidades disponibles son normal y rápida.

Seleccione el número de trayectos que desea utilizar en la imagen.

Permite obtener un visualización previa de la imagen final.

Alterna entre la visualización de la imagen en las ventanas Original/Resultado y la visualización en la ventana Resultado.

Restablece la ventana de resultado para recuperar la imagen original.

Muestra la imagen original.

Muestra la imagen una vez realizados los cambios.

Muestra automáticamente la imagen actualizada en la ventana de resultado.



Muévalo para establecer el nivel de compresión. El método de compresión MPEG es con pérdida, lo que significa que, a mayor nivel de compresión, más datos se pierden.

Muévalo para establecer el nivel de compresión. El método de compresión MPEG es con pérdida, lo que significa que, a mayor nivel de compresión, más datos se pierden.

Muévalo para controlar la velocidad y calidad del archivo.

Muévalo para controlar la velocidad y calidad del archivo.

Habilite esta casilla para exportar únicamente la porción de audio del archivo.

Habilite esta casilla para exportar únicamente la porción de vídeo del archivo.

Habilite esta casilla para exportar las partes de audio y de vídeo del archivo.

Haga clic aquí para exportar el mapa de bits con formato .GIF.



Haga clic aquí para exportar el mapa de bits con formato .JPEG.

Seleccione un tipo de mapa de imagen en la lista. El tipo de imagen puede ser cliente, lo que significa que el código del mapa de imagen tiene que residir en el ordenador del usuario, o servidor, lo que implica, que dicho código debe residir en el servidor.

Cambia la cantidad de azul utilizada en toda la imagen.

Cambia la cantidad de verde utilizada en toda la imagen.

Cambia la cantidad de rojo utilizada en toda la imagen.

Cambia la cantidad de luz que emite la imagen.

Cambia el contraste entre los píxeles de la imagen para mejorar el enfoque y los bordes.

Cambia la saturación. La saturación determina la pureza del color, es decir la medida en que un color se compone exclusivamente de un tono en lugar de una mezcla de ese tono y otros complementos.



Cambia la proporción entre la parte más clara y más oscura de de la imagen.

Actualiza la ventana de previsualización para reflejar los valores del cuadro de diálogo.

Restablece los valores predeterminados en aquellas opciones en que se hayan cambiado.

Muestra una previsualización de la imagen que refleja los valores del cuadro de diálogo.

Deshabilita cualquier transformación (por ejemplo, de tamaño o color) que se haya aplicado a la imagen con anterioridad.

Muestra los datos de contenido asignados al archivo cuando se guardó la imagen.

Muestra la descripción de gente que se añadió a la imagen en el momento de guardarla.

Muestra la descripción de los objetos que se añadió a la imagen en el momento de guardarla.



Muestra la descripción de los lugares que se añadió a la imagen en el momento de guardarla.

Muestra la descripción de los acontecimientos que se añadió a la imagen en el momento de guardarla.

Muestra cualquier comentario que el autor haya añadido a la imagen en el momento de guardarla.

Muestra el nombre del autor del archivo.

Muestra el tema asignado cuando se creó el archivo.

Muestra la fecha y hora de creación del archivo.

Muestra la fecha y la hora de la última vez que se cambió el archivo.

Muestra el nombre de la última persona que realizó cambios en el archivo.



Muestra las palabras clave que el autor asignó al archivo para las búsquedas de archivo por palabra clave.

Muestra el número de revisión asignado al archivo en el momento de guardarlo.

Muestra los comentarios incluidos en el archivo en el momento de guardarlo.

Muestra el título del archivo.



Proporciona un espacio donde puede describir a la gente incluida en la imagen.

Proporciona un espacio donde puede describir los objetos que aparecen en la imagen.

Proporciona un espacio donde puede describir los lugares incluidos en la imagen.



Proporciona un espacio donde puede describir los acontecimientos incluidos en la imagen.

Proporciona un espacio donde puede describir el contenido de la imagen para que aparezca en la información de archivo.

Proporciona un espacio donde pueden añadirse comentarios sobre la imagen.



Proporciona un espacio para asignar un título a la imagen. Esta imagen aparece en la página de resumen de propiedades cuando se abre la imagen.

Proporciona un espacio para escribir su nombre.

Proporciona un espacio donde puede describir el tema de la imagen.

Proporciona un espacio donde la puede escribir su nombre la última persona que trabaje con el archivo.



Proporciona un espacio donde puede describir la imagen para búsquedas por palabras clave.

Proporciona un espacio donde puede introducir el número de revisión.

Proporciona un espacio donde puede especificar cualquier otra información sobre el archivo.

Elimina transformaciones (como cambios en el tamaño y la orientación) que se hayan aplicado a la imagen.



## **Información de cabecera de la imagen original**

La información de cabecera del cuadro de diálogo Imagen original muestra información sobre la imagen que se va a abrir, permite cambiar las dimensiones de dicha imagen, así como algunos de sus atributos (por ejemplo, se puede elegir visualizar la imagen en posición invertida).

Introduzca la anchura de la imagen en píxeles.

Introduzca la altura de la imagen en píxeles.



Muestra las unidades de medida de la imagen.

Introduzca la profundidad de bits de la imagen.

Introduzca el tamaño de la cabecera de imagen.

Introduzca el tamaño de la cabecera de imagen.

Habilite esta casilla para cargar la imagen en posición invertida.



Muestra el tipo de imagen seleccionado. Para seleccionar otro tipo, haga clic en la flecha hacia abajo y elíjalo en la lista.

Introduzca la profundidad de bits de la imagen.



Indica las características de la imagen.

Introduzca el número de byte que marca el comienzo de la paleta.

Introduzca el número de colores de la paleta.

Haga clic aquí para que el orden utilizado en las entradas de la paleta sea rojo, verde y azul.

Haga clic aquí para que el orden utilizado en las entradas de la paleta sea verde, azul y rojo.

Haga clic [aquí](#) para utilizar el mismo número de entradas rojas, verde y azules para la paleta. Por ejemplo, si la imagen es de 256 colores, dispondría de 256 rojos, 256 verdes y 256 azules.

Permite cambiar los atributos de la paleta.

Habilite esta casilla para determinar automáticamente la anchura y altura del papel.



Introduzca un número en el cuadro o utilice la flecha de desplazamiento para ajustar la anchura de la imagen.

Introduzca un número en el cuadro o utilice la flecha de desplazamiento para ajustar la altura de la imagen.

Introduzca un número en el cuadro o utilice la flecha de desplazamiento para ajustar el número de colores de la imagen.

Introduzca un número en el cuadro o utilice la flecha de desplazamiento para ajustar los valores de color del fondo.

Habilite la casilla para que los fotogramas se visualicen en bucle. Esto significa que la secuencia de fotogramas se repite una vez que se han visto todos.

Habilite esta casilla para que las imágenes de animación se vuelvan a repetirse cada vez que acaba la secuencia.

Habilite este botón e introduzca un número en el cuadro para especificar el número de veces que debe repetirse la animación.

Habilite esta casilla para guardar sólo las diferencias entre los archivos en lugar de todos los archivos de imagen completos.



Deshabilite esta opción para seleccionar y especificar un color transparente dentro de la imagen.

Deshabilite esta opción para seleccionar y especificar un color transparente.

Haga clic aquí para seleccionar el color de la paleta que se hará transparente.

Muestra la posición del fotograma dentro de la secuencia.

Haga clic aquí para utilizar la paleta global.

Habilite la opción para utilizar la paleta local, que consta de los colores utilizados en la imagen.

Habilite esta opción para entrelazar las filas de píxeles de la imagen. El entrelazado consiste en que la imagen se actualiza después de cargar cada fotograma.

Introduzca un número en el cuadro para ajustar la demora del fotograma, que indica el lapso de tiempo que éste permanece en pantalla.



Elija una opción de la lista para determinar cómo desaparecerá el fotograma anterior.

Haga clic aquí para aplicar sólo los valores que han cambiado en los fotogramas.

Haga clic aquí para aplicar todos los valores de los fotogramas.

Haga clic aquí para obtener una visualización previa de la animación.

Mueva el deslizador para ajustar el índice de la paleta de colores.

Paleta de colores de la imagen.

Selecione el color de la imagen que desea hacer transparente.

Restablece el formato que tenía la imagen antes de que se hiciesen modificaciones.



Muestra la imagen con la que se está trabajando en ese momento.

Muestra una visualización de la imagen original.

Muestra una visualización de la imagen resultante.

Muestra automáticamente la imagen resultante según se van realizando los cambios.

Elija un tipo de compresión en la lista. Estos son los tipos de compresión disponibles: Ninguna, Color único, JPEG sin especificar y JPEG según calidad.

Elija el tipo de decimación en la lista. Los tipos disponibles son: Estándar (2x2) y Gaussiano (4x4).

Mueva el deslizador para ajustar la calidad de la imagen.

Alterna entre la visualización de la imagen en las ventanas Original/Resultado y la visualización en la ventana Resultado.



Abre el cuadro de propiedades de la imagen, donde puede incluir un resumen y una descripción de la misma.

Restablece el formato que tenía la imagen antes de que se hiciesen modificaciones.

Muestra una visualización previa de la imagen modificada.

Introduzca el nombre de familia de la fuente que desea exportar.

Habilite esta opción si desea exportar la fuente como símbolo.

Selecione un estilo en el cuadro de lista. Los estilos disponibles son Negrita, Negrita Cursiva, Cursiva y normal.

Selecione un tamaño de cuadrícula en la lista.

Introduzca la anchura de espacio deseada o utilice las flechas de desplazamiento para seleccionarla. La anchura de espacio controla la cantidad de espacio existente entre los caracteres.



Muestra una lista de caracteres y sus números.

Muestra el número del carácter en uso.

Habilite esta casilla para seleccionar automáticamente la anchura del carácter en función de otras opciones seleccionadas.

Introduzca un número en el cuadro o utilice la flecha de desplazamiento para especificar la anchura de cada carácter.

Introduzca un número en el cuadro o utilice la flecha de desplazamiento para especificar el tamaño de diseño de los caracteres.

Selecione en la lista la unidad de medida que desea utilizar.

Haga clic aquí para especificar otras opciones de exportación TTF como el nombre de familia, la anchura de espacio, el tamaño de la cuadrícula y el número de los caracteres.

Introduzca el nombre de familia de la fuente que desea exportar.



Introduzca la anchura de espacio deseada o utilice las flechas de desplazamiento para seleccionarla. La anchura de espacio controla la cantidad de espacio existente entre los caracteres.

Haga clic aquí para cargar las métricas de fuente de los archivos.

Muestra una lista de caracteres y sus números.

Muestra el número del carácter en uso.

Introduzca un número en el cuadro o utilice la flecha de desplazamiento para especificar la anchura de cada carácter.

Haga clic aquí para eliminar el carácter seleccionado de la lista.

## Cuadro de diálogo Importar Actor/Decorado

Este cuadro de diálogo permite importar actores y decorados que se incluyen, como parte esencial, en los archivos de CorelMOVE (CMV). Elija uno o más actores y/o decorados en la lista para que se abran en pantalla.

### Nota

- Si se seleccionan varios actores y/o decorados, todos se incluyen en la misma ventana de imagen. Para editar o modificar los distintos actores/decorados de un archivo CorelMOVE, es preciso abrir cada uno por separado.

## Formato de archivo CGM

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95 cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.CGM, Computer Graphics Metafile**

Extensión correspondiente al formato de archivo Computer Graphics Metafile, un tipo de formato [vectorial](#). CGM está diseñado para el almacenamiento de datos gráficos de origen vectorial. Normalmente almacena esta información en formato ASCII, aunque también permite el almacenamiento en formato binario para generar archivos de menor tamaño. Los elementos que componen los archivos CGM están constituidos por objetos simples utilizados en todas las aplicaciones que se hayan diseñado para trabajar específicamente con gráficos vectoriales (como, por ejemplo, CorelDRAW).

El cuadro de diálogo CGM permite exportar el texto como curvas o caracteres de texto editables.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.



## Formato de archivo PICT de Macintosh

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.PICT, Macintosh**

Formato de archivo [vectorial](#) para ordenadores Macintosh desarrollado por Apple Computer Inc. y utilizado en su forma nativa por QuickDraw. PICT admite hasta [colores de 24 bits](#), PackBits y compresión JPEG. Está ampliamente extendido en aplicaciones gráficas para Macintosh.

El cuadro de diálogo PICT permite exportar el texto como curvas o caracteres de texto editables.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo PIF

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.PIF, IBM**

PIF es un formato de archivo [vectorial](#) desarrollado por IBM. Puede utilizarse en plataformas PC y aplicaciones IBM, pero su uso no está muy extendido.

El cuadro de diálogo PIF permite exportar el texto como curvas o caracteres de texto editables.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo AI

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.AI, Adobe Illustrator**

Extensión de los archivos Adobe Illustrator, un formato para gráficos [vectoriales](#) desarrollado por Adobe Systems.

AI puede utilizarse en Windows y en otras aplicaciones gráficas basadas en Windows, como CorelDRAW.

El cuadro de diálogo permite elegir un determinado formato Adobe Illustrator en función de la versión del programa donde se vaya a editar el archivo (por ejemplo, Adobe Illustrator 1.1, 88, 3.0). También permite exportar el texto como curvas o caracteres de texto editables.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo WPG

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.WPG, WordPerfect Graphics Metafile**

Extensión de los archivos gráficos de WordPerfect (5.0 & 5.1). Los archivos de gráficos WPG son inicialmente [vectoriales](#), pero pueden almacenar también datos en mapa de bits e incluir hasta 256 colores seleccionados de una paleta que contiene más de un millón de colores en total. WordPerfect 5 puede almacenar datos en mapa de bits o vectoriales, pero no ambos formatos al mismo tiempo. WordPerfect versión 5.1+ puede almacenar datos de imágenes en [mapa de bits](#) y [vectoriales](#) en el mismo formato de archivo a la vez. También es posible almacenar código PostScript encapsulado (EPS) en los archivos WPG.

El cuadro de diálogo permite exportar colores utilizando uno de los dos tipos de paletas (es decir, de 16 o de 256 colores) y exportar texto como curvas o caracteres de texto editables.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo GEM

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.GEM, Raster (.IMG)**

El formato GEM es nativo del entorno Graphical Environment Manager desarrollado por Digital Research. Se trata de un formato de [mapa de bits](#) que puede utilizarse en plataformas GEM, MS-DOS y Atari ST. El formato GEM Raster se utiliza fundamentalmente en la plataforma Atari ST, pero puede encontrarse también en entornos de edición para PC. Admite [compresión](#) RLE y hasta 16.384 colores; el máximo tamaño de imagen posible es de 64.000 píxeles por 64.000 píxeles. Las imágenes GEM Raster pueden ser en color, en escala de grises o en blanco y negro, y siempre se leen y escriben en formato big-endian.

Este cuadro de diálogo permite exportar el texto como curvas o caracteres de texto editables.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo WMF

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de mapa de bits, vectoriales, de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.WMF, Microsoft Windows Metafile**

Extensión de los archivos Microsoft Windows Metafile, un formato de archivo vectorial desarrollado por Microsoft Corporation. Puede utilizarse en Windows y en diversas aplicaciones gráficas basadas en este entorno. Admite colores de 24 bits y se utiliza con frecuencia para almacenar e intercambiar datos vectoriales y de mapa de bits entre distintas aplicaciones Windows.

Este cuadro de diálogo permite exportar el texto como curvas o caracteres de texto editables.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo DXF

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.DXF, AutoCADData eXchange Format**

DXF es un formato de archivos [vectoriales](#) nativo de AutoCAD, una aplicación de diseño asistido por ordenador. Admite hasta 256 colores y puede almacenar objetos tridimensionales. No permite la [compresión](#) de archivos y puede utilizarse también con diversas aplicaciones CAD y otros programas de dibujo, como CorelDRAW. Este cuadro de diálogo permite elegir dos opciones de colores de exportación de la imagen, la resolución de las curvas y el tratamiento que recibirán los objetos solapados.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo MPEG

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.MPEG, Motion Picture Experts Group**

MPEG es un formato de archivos de animación desarrollado por el grupo Motion Picture Experts Group de la organización International Standards Organization (ISO). Se puede utilizar en todas las plataformas. Admite [compresión](#) DCT y el tamaño máximo permitido para la imagen es de 4.095 píxeles por 4.095 píxeles con 30 fotogramas por segundo. Se utiliza para codificar datos de audio, vídeo, texto y gráficos. MPEG se diseñó para almacenar datos de audio y vídeo en CD-ROM para su utilización en sistemas multimedia con entornos Apple y Windows. MPEG utiliza compresión con pérdida, lo que significa que cuanto mayor es el nivel de compresión más datos se pierden.

El cuadro de diálogo permite determinar el nivel de compresión que se va a utilizar al guardar el archivo, la calidad de éste y tres opciones de exportación.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.



## Formato de archivo SCODL

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.SCODL**

Formato utilizado por las grabadoras de película para realizar diapositivas. CorelDRAW puede exportar archivos en formato SCODL (.SCD).

El cuadro de diálogo permite elegir un color de fondo cuando la imagen no ocupa todo el marco de la diapositiva o ampliar la imagen de forma que se ajuste al área de la diapositiva y evitar así la aparición de un fondo.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## **Formato de archivo HPGL**

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de mapa de bits, vectoriales, de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.HPGL, Hewlett Packard Graphics Language**

Formato de archivo vectorial desarrollado por Hewlett Packard. Lo crean algunos programas como AutoCAD para imprimir dibujos en trazadores. Puede utilizarse tanto en PC como en Macintosh y en todas las aplicaciones de dibujo. Está muy extendido como lenguaje de descripción de páginas.

El cuadro de diálogo permite seleccionar una lista de los colores de plumas que se asignarán a cada color de la imagen, crear bibliotecas de plumas, establecer opciones de página (por ejemplo, tamaño de página, encajar en página y orientación), y elegir opciones avanzadas para el tratamiento de las curvas y el relleno.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo EPS

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de mapa de bits, vectoriales, de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.EPS, Encapsulated PostScript**

Extensión de los archivos PostScript encapsulado. Las aplicaciones Corel pueden importar y exportar archivos EPS. CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT exportan al formato EPS genérico, así como a archivos EPS con trayectos de recorte. Igualmente, es posible importar objetos que contengan un archivo EPS. Este formato se utiliza con frecuencia para incluir las partes gráficas de un documento.

Este cuadro de diálogo permite exportar el texto como curvas o caracteres de texto editables, así como elegir opciones de cabecera de imagen como son las de colores y relleno degradado.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo TTF

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### .TTF, fuente TrueType

Fuentes que se imprimen como gráficos [vectoriales](#) o de [mapa de bits](#) dependiendo de las características de la impresora. Las fuentes TrueType se imprimen tal y como parecen en pantalla y su tamaño puede cambiar hasta cualquier altura.

El cuadro de diálogo ofrece diversos tipos de opciones de información sobre los tipos de letra, que incluyen el estilo, tamaño y nombre de la familia de fuentes.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo JPEG

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.JPEG, Joint Photographics Experts Group**

Formato estándar internacional de [mapa de bits](#) para la compresión de imágenes. Ofrece compresión prácticamente sin pérdida de datos, con proporciones que varían entre 20 y 1. También se conoce como JFIF (de JPEG File Interchange Format). JPEG puede utilizarse en todas las plataformas y admite hasta [colores de 24 bits](#). El máximo tamaño de imagen permitido es 64.000 píxeles por 64.000 píxeles. Admite [compresión](#) JPEG. Se utiliza como formato de almacenamiento e intercambio para archivos que contienen datos comprimidos con JPEG.

El cuadro de diálogo permite especificar cómo se quieren importar o exportar los archivos de mapa de bits.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo TGA

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.TGA, Targa Bitmap**

Extensión de archivos Targa, formato de [mapa de bits](#) desarrollado por Truevision Inc. Los archivos TGA se utilizan habitualmente para guardar fotografías de color digitalizadas. Las aplicaciones de Corel importan archivos con este formato. TGA puede utilizarse con MS-DOS, Windows, UNIX, Atari y Amiga, entre otras plataformas, y con gran variedad de aplicaciones. Admite [colores de 32 bits](#). No indica ningún tamaño máximo para la imagen. Admite [compresión](#) RLE y se utiliza frecuentemente en aplicaciones de pintura, de gráficos y de dibujo. También está muy extendido para edición de imágenes de vídeo sin animación.

El cuadro de diálogo permite especificar cómo se quieren importar o exportar los archivos de mapa de bits.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo GIF

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de mapa de bits, vectoriales, de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.GIF, Graphics Interchange Format**

Extensión de archivo para el formato de mapa de bits creado por CompuServe Inc. y utilizado normalmente para almacenar fotografías en color digitalizadas. Las aplicaciones de Corel pueden importar archivos con este formato. El formato GIF puede utilizarse en MS-DOS, Macintosh, UNIX y Amiga, entre otras plataformas. Admite hasta 256 colores. El máximo tamaño de imagen permitido es 64.000 píxeles por 64.000 píxeles y emplea compresión LZW. Se utiliza principalmente como formato de intercambio, pero puede utilizarse en gran variedad de aplicaciones. Puede almacenar varias imágenes de mapa de bits en un solo archivo.

El cuadro de diálogo permite especificar cómo se quieren importar o exportar los archivos de mapa de bits.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## **formato de archivo WAVL**

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### **.WAVL, Wavelet Bitmap**

Formato de archivo de [mapa de bits](#) que admite colores de 24 bits. Utiliza [compresión](#) Wavelet y se emplea para almacenar información de mapa de bits con un alto nivel de compresión.

El cuadro de diálogo permite especificar cómo se quieren importar o exportar los archivos de mapa de bits.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.



## Formato de archivo CUR/ICO

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

### CUR/ICO

Los archivos CUR e ICO son formatos de recursos utilizados para crear iconos para interfaces Windows 3.1, Windows NT y Windows 95. Admite [colores de 1 bit y de 4 bits](#). Las aplicaciones de Corel sólo pueden importar estos formatos.

El cuadro de diálogo permite elegir un color de transparencia y un color de máscara/fondo. También muestra el tamaño actual y el número de los colores que componen la imagen.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## Formato de archivo DCS

Los datos de los archivos pueden guardarse utilizando distintos sistemas. El sistema que emplea cada archivo se conoce como el formato de ese archivo. Diferentes tipos de archivos, como son los de [mapa de bits](#), [vectoriales](#), de sonido, de texto, etc., utilizan distintos formatos, pero incluso dentro de un mismo tipo de formato, puede haber docenas de variaciones. Los formatos se identifican normalmente mediante la extensión que se les añade al guardarlos, por ejemplo .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En las aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato se indica mediante un icono diferente cuando se muestra en los administradores de archivos y en cuadros de diálogo como el denominado Abrir en Corel PHOTO-PAINT. Los formatos de archivo se crean a menudo para su utilización en aplicaciones específicas. Así, por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se guardan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como es el caso del tipo .TXT, que son archivos ASCII y no están asociados a ninguna aplicación en concreto.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

**Gráfico vectorial**

Las imágenes vectoriales se almacenan como ecuaciones algebraicas que definen las distintas líneas y curvas del dibujo. También pueden incluir información de mapa de bits y se crean en programas de dibujo, como CorelDRAW, o en aplicaciones de generación de mapas de bits, como Corel OCR-TRACE. Los formatos vectoriales no están limitados al uso de determinadas profundidades de color.

**Compresión de archivos**

Los archivos se guardan con frecuencia en formato comprimido para ahorrar espacio en el disco duro del ordenador. Existen varios sistemas de compresión que pueden utilizarse en función del formato del archivo original. En general, cuanto más comprimido está un archivo, más lento es el acceso al mismo para operaciones de escritura y lectura. La compresión puede ser con o sin pérdida de datos. La segunda mantiene todos los datos originales durante los procesos de compresión y descompresión. Está recomendada para almacenar texto o datos numéricos, como los de las hojas de cálculo. La compresión con pérdida no conserva los datos originales en su totalidad, pero, en función de las necesidades, la pérdida no tiene por qué suponer diferencias en resultado final del trabajo. Este tipo aplica un nivel de compresión muy superior al del tipo de compresión sin pérdida, por lo que puede resultar la opción adecuada cuando es importante ahorrar espacio en disco.

**Profundidad de color**

Hace referencia al número de colores que puede admitir un archivo. Un archivo de 1 bit admite dos colores (normalmente blanco y negro), el archivo de 2 bits admite cuatro colores, el de 4 bits admite 16 colores, el de 8 bits admite 256 colores y el de 24 bits, 16 millones de colores. Las imágenes en escala de grises son archivos de 8 bits con 256 incrementos entre el negro y el blanco. Cuanto mayor es la profundidad de color admitida por un archivo, más espacio ocupa en disco.

**Gráfico de mapa de bits**

Los mapas de bits son imágenes compuestas por matrices de puntos rectangulares ("píxeles"). Se crean en programas de generación de imágenes como Corel PHOTO-PAINT, o cuando se escanea un documento en papel.

## **formato de archivo PNG**

El formato PNG (Portable Network Graphics) está diseñado para proporcionar un estándar abierto, sin trabas legales, bien comprimido y bien especificado para archivos de mapa de bits con compresión sin pérdidas. Aunque el motivo inicial para desarrollar PNG fue reemplazar el formato GIF, su diseño aporta algunas funciones que no se encuentran disponibles en éste último y que representan un coste mínimo para los desarrolladores. Algunas de las características que no se encuentran disponibles en el formato GIF son las imágenes Truecolor (hasta 48 bits por píxel), imágenes en escala de grises de hasta 16 bits por píxel, canal alfa completo (máscaras de transparencia generales), indicación de brillo Gamma, mejor detección de archivos dañados y mayor rapidez de carga en el modo de visualización progresiva.

## **Formato de archivo Kodak FlashPix**

El formato Kodak FlashPIx almacena información de varias resoluciones en un mismo archivo de imagen. Cada archivo contiene un algoritmo matemático que controla el tamaño de la imagen. Flashpix elige automáticamente la resolución que mejor se adapta a cada necesidad.

También accede de forma aleatoria a los distintos "títulos" de píxeles de 64 por 64 de la imagen. Si, por ejemplo, se aplica el zoom, el PC sólo procesa los títulos que se quieren ver, y no toda la imagen. Los cambios efectuados en el archivo original se almacenan en otro archivo, de forma que el original permanece intacto.



### **Formato de archivo Kodak FlashPix /Mejora**

Esta pantalla permite ver la imagen que se va a importar y ajustar diversos valores de la misma. Es posible ajustar las cantidades de rojo, verde y azul que se van a utilizar en la imagen, así como los valores de brillo, contraste, saturación y perfilado.

## **Formato de archivo Kodak FlashPix /Contenido de la escena**

Esta pantalla permite introducir una descripción de la imagen que se va a guardar. La descripción se carga cuando se abre la imagen para su visualización. Introduzca una descripción de los objetos que componen la imagen en los distintos campos disponibles.

## **Formato de archivo Kodak FlashPix/Resumen**

Esta pantalla permite introducir un resumen de la imagen que se va a exportar. La descripción se carga cuando se abre la imagen para su visualización. Introduzca un resumen de los objetos que componen la imagen en los distintos campos de descripción disponibles.

## Cuadro de diálogo Photo CD

Este cuadro de diálogo permite especificar el tamaño y el modo de color de la imagen, así como efectuar correcciones de color en la misma.

### Modo de color

El modo de color afecta al tamaño del archivo, a la memoria del sistema y a la calidad de la imagen impresa. Es importante elegir un modo que proporcione los resultados deseados.

- Elija 256 escalas de grises si desea crear duotonos e imprimir en una impresora láser en blanco y negro.
- Elija 256 colores (8 bits) para crear imágenes no fotográficas e imprimir en una impresora de color de gama baja (o si hay poca memoria disponible en el sistema).
- Elija color de 24 bits para crear imágenes fotográficas en color de gran calidad y cuando vaya a imprimir en una impresora RGB o CMY.
- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

### Cuadro de diálogo Mejora de la imagen de Photo CD

La pestaña Mejora del cuadro de diálogo Imagen de Photo CD permite aplicar corrección de color a las imágenes Photo CD-ROM antes de importarlas a PHOTO-PAINT. Existen dos métodos de corrección de color: GamutCD y Kodak.

- **GamutCD**

Utiliza la asignación de gama para mejorar la fidelidad de los colores y los rangos tonales de la imagen y garantizar así que las imágenes del ordenador podrán reproducirse en una impresora.

- **Kodak**

Permite alterar las tintas de color, así como ajustar el brillo y la saturación y el contraste.

- Para obtener más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, consulte la Herramienta de Ayuda ¿Qué es esto?.

## **Formato de archivo GIF 89a**

Los archivos GIF de animación son imágenes estándar combinadas para formar una animación y convertidas al formato Gif 89a. El formato GIF89a permite compilar varias imágenes en un solo archivo GIF, de forma que las imágenes resultantes pueden utilizarse como fotogramas en una secuencia de animación.

Esta página permite crear archivos de animación utilizando imágenes ya existentes. Las animaciones se crean vinculando archivos de imágenes y visualizándolos en orden secuencial. En esta página puede ajustar la anchura y la altura de página, las opciones de color y la secuencia de los fotogramas.



