

Utilización de las herramientas de escritura

Las completas herramientas de escritura permiten corregir errores de ortografía y gramaticales de forma manual y automática, y mejorar el estilo de redacción. En CorelDRAW encontrará las siguientes herramientas:

- [Ortografía](#)
- [Grammatik](#)
- [Sinónimos](#)
- [Asistente de escritura](#)

{button ,AL('OVR Using writing utilities;',0," Defaultoverview",,)} [Información más detallada](#)



Utilización del Corrector ortográfico

El Corrector ortográfico puede utilizarse de forma que compruebe la ortografía de todo el documento de una vez o que verifique cada palabra según se va escribiendo. También pueden establecerse opciones para comprobar palabras con números, palabras duplicadas y mayúsculas incorrectas.

{button ,AL('OVR Using writing utilities';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Utilización del corrector ortográfico automático

Este corrector verifica la ortografía mientras se escribe. Puede habilitar o deshabilitar la casilla Realizar corrección de ortografía automática según desee realizar la operación. Los errores localizados por el corrector se subrayan con una línea roja ondulada. Puede indicar al corrector que identifique los errores de todos los marcos de texto de párrafo o de los marcos seleccionados y que señale con una línea azul ondulada aquéllos que se han ignorado durante la corrección ortográfica. También puede especificar el número máximo de errores que se pueden visualizar y añadir las correcciones automáticamente al Asistente de escritura.

El corrector ortográfico automático puede controlarse con el botón derecho del ratón y con el cuadro de diálogo Corrector ortográfico. Cuando se hace clic con el botón derecho del ratón sobre una palabra mal escrita, se puede elegir una palabra alternativa en una lista o utilizar la opción Ignorar todo para mantener la palabra tal cual. No olvide que esta opción no está disponible en el cuadro de diálogo Corrector ortográfico.

Para habilitar o deshabilitar el corrector ortográfico automático

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Texto y luego haga clic en Ortografía.
3. Realice una de las siguientes acciones:
 - Habilite la casilla Realizar corrección de ortografía automática.
 - Deshabilite la casilla Realizar corrección de ortografía automática.

Para ver los errores en todos los marcos, o sólo en los seleccionados

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Habilite uno de los siguientes botones:
 - Mostrar errores en todos los marcos de texto
 - Mostrar errores sólo en el marco de texto seleccionado

Para ver los errores que no se han tenido en cuenta durante la corrección ortográfica

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para habilitar o deshabilitar el corrector ortográfico automático".
2. Habilite la casilla Mostrar errores que se han omitido.

Para ignorar un error durante la corrección

- Haga clic con el botón derecho del ratón sobre la palabra errónea y elija Ignorar todo.

Para especificar el máximo número de sugerencias que puede mostrar el corrector ortográfico automático

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para habilitar o deshabilitar el corrector ortográfico automático".
2. Escriba un valor en el cuadro Mostrar sugerencias de ortografía.

Para añadir las correcciones al Asistente de escritura de forma automática

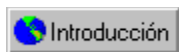
1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para habilitar o deshabilitar el corrector ortográfico automático".
2. Habilite la casilla Añadir correcciones en el Asistente de escritura.



Nota

- Puede eliminar la marca de Ignorar todo haciendo clic con el botón derecho del ratón en los errores ignorados y haciendo clic en No ignorar todo.

{button ,AL("PRC Using the Spell Checker";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Utilización del Corrector ortográfico

El Corrector ortográfico comprueba si hay errores ortográficos en los documentos. Es posible verificar documentos completos, párrafos, palabras sueltas o el texto que se especifique. Se puede utilizar el cuadro de diálogo Corrector ortográfico para insertar las correcciones o detener la operación para escribirlas directamente en la Ventana de dibujo.

Puede ocurrir que el Corrector no reconozca algunas palabras del documento y las señale como errores. Las palabras señaladas pueden añadirse a una lista de palabras de usuario para que se reconozcan la próxima vez que se realice una corrección ortográfica. Para obtener más información sobre las listas de palabras de usuario, consulte ["Utilización de listas de palabras de usuario."](#)

Conviene recordar que el Corrector ortográfico no puede detectar errores de palabras utilizadas en un contexto inadecuado. Por ejemplo, si se escribe "Ella le dio las manzana", en lugar de "Ella le dio la manzana", no señala la palabra "las" como incorrecta.

Para corregir todo el documento

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [Ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto que se encuentre seleccionado.
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Ortografía.
Los errores localizados aparecen en el cuadro No se encontró y la palabra correcta más aproximada se muestra en el cuadro Reemplazar por. En el cuadro Reemplazos aparece una lista de posibles alternativas.
3. Elija la palabra correcta en la citada lista de forma que aparezca en el cuadro Reemplazar por.
Si es necesario, escriba su propia corrección en ese cuadro y presione INTRO.
4. Haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Reemplazar, para sustituir la palabra resaltada del documento por la situada en el cuadro Reemplazar por.
 - Reemplazar automáticamente, para sustituir el mismo error ortográfico por la palabra situada en el cuadro Reemplazar por todas las veces que aparezca en el documento.
 - Pasar 1 vez, para no tener en cuenta el error en esa ocasión y pasar a la siguiente palabra.
 - Omitir todo, para no tener en cuenta esa palabra todas las veces que aparezca durante esa corrección ortográfica.

Para corregir parte del documento

1. Seleccione un objeto de texto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Ortografía.
3. Elija una opción en el cuadro de lista Verificar.
4. Haga clic en el botón Inicio o en Reanudar.

Para corregir el texto seleccionado

1. Seleccione la palabra o palabras con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Ortografía.

Para editar el texto directamente en la Ventana de dibujo durante la corrección ortográfica

1. Haga clic en la herramienta Texto.
2. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para corregir todo el documento".
El error aparece resaltado en el documento.
3. Seleccione el texto resaltado y escriba la palabra correcta en la Ventana de dibujo.
4. Haga clic en el botón reanudar para continuar con la operación.

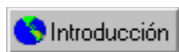
Para añadir palabras a una lista de palabras de usuario durante la corrección ortográfica

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para corregir todo el documento".
2. Haga clic en el botón Añadir cuando el Corrector ortográfico se detenga en una palabra que no reconoce.



Sugerencias

- Para comprobar todo el documento una vez que se ha verificado una selección, elija Documento en el cuadro de lista Verificar.
- Haga clic en el botón Deshacer para retroceder a la última corrección realizada durante la operación.



Especificación de opciones para el Corrector ortográfico

CorelDRAW ofrece varias opciones para determinar la forma en que el Corrector verifica y corrige los errores ortográficos. Como opción predeterminada, empieza automáticamente la corrección al abrirse, pero este valor puede cambiarse deshabilitando la opción Inicio automático. Una vez corregido un texto, si se vuelve a verificar, el Corrector ortográfico sólo comprueba las palabras nuevas o modificadas desde la última corrección. Si se habilita la opción Volver a revisar todo el texto, el Corrector señala como errores las palabras que no reconozca, aunque se haya seleccionado la opción Pasar siempre para ellas.

Para especificar las opciones de corrección ortográfica

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Ortografía.
2. Haga clic en el botón Opciones.
3. Habilite una de las siguientes opciones:
 - Inicio automático, para que empiece la ejecución nada más abrirlo.
 - Sonido audible al encontrar palabras mal escritas, para que CorelDRAW emita un sonido cuando localiza algún error.
 - Volver a revisar todo el texto, para comprobar todo el texto y no sólo las variaciones que se han introducido desde la última vez que se corrigió.
 - Verificar palabras con números, para comprobar cualquier texto que incluya números.
 - Verificar palabras duplicadas, para que considere como error dos palabras iguales juntas.
 - Verificar uso irregular de mayúsculas, para comprobar si hay mayúsculas mal utilizadas.
 - Avisar antes de Reemplazo automático, para que el corrector pregunte si debe reemplazar el texto antes de hacerlo automáticamente.
 - Mostrar sugerencias fonéticas, para ver una lista de palabras que suenan como la palabra situada en el cuadro Reemplazar por (o Insertar palabra).

Junto a las opciones habilitadas aparece una marca de verificación.

{button ,AL(PRC Using the Spell Checker;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de idioma en el Corrector ortográfico

El Corrector ortográfico incluye una serie de idiomas que pueden utilizarse para verificar la ortografía de los documentos. Cualquiera de estos idiomas puede establecerse como el predeterminado para su uso en todas las herramientas de escritura.

Para cambiar el idioma del Corrector ortográfico

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Ortografía.
2. Haga clic en el botón Opciones y luego en Idioma.
3. Realice una de las siguientes acciones:
 - Elija un idioma en la lista Idioma en uso.
 - Escriba el nombre abreviado del idioma en el cuadro Idioma.

Para guardar un idioma como predeterminado

1. Siga los pasos del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla Guardar como idioma de herramientas de escritura predeterminado

{button ,AL("PRC Using the Spell Checker";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Utilización de Grammatik

Grammatik puede utilizarse para comprobar la ortografía, la gramática, los errores de puntuación y el estilo de los documentos. Dado que distintas situaciones exigen distintos tonos de expresión, es posible elegir el estilo que Grammatik utilizará para la verificación de la escritura.

Cuando la utilidad encuentra un error gramatical, la frase incorrecta se puede reemplazar por la alternativa sugerida, pasar el error sólo en esa ocasión o pasarlo para el resto de la operación de verificación. También se puede desactivar la regla asociada al error, de forma que Grammatik pase por alto todos los errores de ese tipo.

{button ,AL(^OVR Using writing utilities;',0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Revisión del texto con Grammatik

Grammatik verifica la ortografía, la gramática y la puntuación de los documentos. Se puede elegir entre comprobar la gramática de todo el documento o una parte del mismo, o bien verificar un determinado texto. Asimismo, se puede utilizar el cuadro de diálogo Grammatik para editar texto o hacerlo directamente en la Ventana de dibujo.

Si la casilla Voz pasiva del cuadro de diálogo Editar estilos de revisión está habilitada, se pueden sustituir las frases en pasiva por frases en activa. Cuando el programa encuentra una frase escrita en voz pasiva, muestra frases alternativas en activa. Si se ha elegido añadir sujeto a la frase, Grammatik pide que se escriba el sujeto.

Para revisar la gramática de todo el documento

1. Seleccione el texto con la [herramienta Selección](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Elija Documento en el cuadro de lista Verificar.
Las sugerencias de posibles correcciones aparecen en el cuadro Reemplazos. La frase con la corrección sugerida se muestra en el cuadro Frase nueva.
4. Haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Reemplazar, para sustituir el texto resaltado en el documento por la alternativa resaltada en el cuadro Reemplazos.
 - Pasar 1 vez, para no tener en cuenta el texto resaltado en esta ocasión y pasar al siguiente error.
 - Omitir todo, para no tener en cuenta el texto resaltado todas las veces que aparezca durante esa revisión.
 - Reemplazar automáticamente, para sustituir el error por la alternativa mostrada en el cuadro Reemplazos todas las veces que aparezca en el documento.

Para revisar la gramática de una parte del documento

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Elija una opción en el cuadro de lista Verificar.
3. Haga clic en el botón Inicio o en el botón Reanudar.

Para revisar la gramática de un texto determinado

1. Seleccione la palabra o palabras con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.

Para editar el texto directamente en la Ventana de dibujo durante la revisión gramatical

1. Haga clic en la herramienta Texto.
2. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para corregir la gramática de todo el documento".
3. Seleccione el texto resaltado y escriba la expresión correcta en la [Ventana de dibujo](#).
4. Haga clic en el botón reanudar para continuar con la operación.

Para reemplazar una frase en pasiva por otra en activa.

1. Siga los pasos del 1 al 3 del procedimiento "Para corregir la gramática de todo el documento".
2. Elija el texto alternativo en el cuadro Reemplazos.
3. Haga clic en el botón Reemplazar.
Si selecciona un texto de sustitución que empieza por ASUNTO, especifique un nuevo sujeto para la frase en el cuadro Tema nuevo.

Para añadir palabras a una lista de palabras de usuario durante la corrección ortográfica

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para corregir la gramática de todo el documento".
2. Haga clic en el botón Añadir cuando Grammatik se detenga en una palabra que no reconoce.



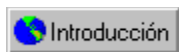
Notas

- Grammatik señala las frases pasivas cuando está habilitada la regla Voz pasiva.
- Para habilitar esta regla, haga clic en el botón Opciones del cuadro de diálogo Grammatik, luego en Comprobando estilos y finalmente en el botón Editar. Habilite la casilla de verificación Voz pasiva en la lista Clases de regla. Por último, haga clic en Guardar para modificar el estilo de revisión gramatical o en Guardar como para crear un estilo nuevo.



Sugerencia

- Haga clic en el botón Deshacer si desea cancelar los cambios realizados en el cuadro de diálogo Grammatik.



Cambio del estilo de revisión gramatical

Grammatik basa la comprobación del texto en distintos estilos de revisión gramatical. Estos estilos se componen de reglas gramaticales, estilos de escritura y niveles de formalidad. Al cambiar el estilo de revisión, se cambia la interpretación de todos estos elementos.

Es posible que un determinado estilo de revisión contenga reglas gramaticales que no se quieren aplicar al documento. Tales reglas pueden deshabilitarse durante el proceso de revisión. Al hacerlo, aparece un asterisco (*) junto al nombre de estilo para indicar que se ha modificado. También se pueden crear estilos de revisión gramatical o modificar los que ya existen. Si desea obtener más información, consulte ["Creación y modificación de estilos de revisión gramatical"](#).

Para cambiar el estilo de revisión gramatical

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Elija una de las siguientes opciones en el cuadro de lista Verificando estilo.
 - El estilo de ficción admite licencias de escritura propias de la literatura. En él se deshabilitan muchas clases de reglas y el nivel de formalidad es Informal.
 - El estilo publicitario está diseñado para guiones de publicidad y demás tipos de folletos publicitarios y de marketing. En este caso, se hace énfasis en los mecanismos y la precisión de la gramática más que en el estilo. Se deshabilitan algunas clases de reglas y el nivel de formalidad es Informal.
 - El estilo de documentación o discurso está diseñado para documentos destinados a un público general, no especializado. No se admiten las jergas ni la terminología especializada y el nivel de formalidad es Estándar.
 - El estilo técnico o científico está diseñado para publicaciones especializadas en ciencias, que contienen frases nominales largas y complejas y vocabulario técnico. El nivel de formalidad es Formal.
 - El estilo de memorandos y cartas informales está diseñado para cartas y documentos menos formales. En este caso se admite la jerga específica del sector y el nivel de formalidad es Informal.
 - El estilo de memorandos y cartas formales está diseñado para documentos que exigen un tono formal y una interpretación precisa de las reglas gramaticales. Es un estilo adecuado para correspondencia empresarial, resúmenes de reuniones y documentos legales, y su nivel de formalidad es Formal.
 - El estilo de redacción académica está diseñado para documentos de gran tamaño y su nivel de formalidad es Formal.
 - El estilo de corrección ortográfica mejorada está diseñado para revisar con rapidez la ortografía y las reglas básicas como son la puntuación y el uso de las mayúsculas. El nivel de formalidad es Estándar.
 - El estilo de revisión rápida está diseñado para la mayoría de los documentos escritos para un público general, como correspondencia normal, y documentos, redacciones y discursos de carácter informal. El nivel de formalidad es Estándar.
 - El estilo de revisión estricta está diseñado para documentos que exigen un tono formal y una interpretación precisa de las reglas gramaticales. Es un estilo adecuado para correspondencia empresarial, resúmenes de reuniones y documentos legales, y su nivel de formalidad es Formal.
3. Haga clic en el botón Reanudar.

Para deshabilitar una regla durante el proceso de revisión

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Desactivar cuando el programa muestre un error y no desee señalarlo.

Para habilitar clases de reglas durante el proceso de revisión

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones y habilite la casilla Activar reglas.
3. Habilite en la lista Reglas las casillas de verificación correspondientes a las reglas que desea activar.



Nota

- La opción Activar reglas sólo está disponible cuando se ha deshabilitado una regla durante una sesión de revisión.

{button ,AL("PRC Using Grammatik";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación y modificación de estilos de revisión gramatical

Cuando Grammatik verifica un documento, utiliza un estilo de revisión gramatical para identificar errores de escritura, gramática y estilo. Los estilos predefinidos pueden personalizarse, y también es posible crear otros nuevos para utilizarlos en los documentos personales. No olvide que se pueden restablecer los valores originales de los estilos de revisión predefinidos, pero no los de creación propia. Si desea obtener más información, consulte ["Restablecimiento de estilos de revisión gramatical modificados"](#).

Para personalizar las reglas de un estilo de revisión gramatical

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones y luego en Verificando estilos
3. Elija en el cuadro de lista el estilo de revisión que desea modificar.
4. Haga clic en el botón Editar.
5. Realice una de las siguientes acciones:
 - Habilite las casillas de verificación correspondientes a las reglas que desea aplicar en la lista Clases de reglas.
 - Deshabilite las casillas de verificación correspondientes a las reglas que no desea aplicar en la lista Clases de reglas.
6. Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en Guardar para conservar los cambios realizados en el estilo.
 - Haga clic en Guardar como para crear un nuevo estilo de revisión con los cambios. Escriba el nombre del nuevo estilo en el cuadro Nombre de estilo personalizado.

Para cambiar los valores máximos permitidos

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de elementos consecutivos en la lista Clases de reglas.
3. Realice cualquiera de las siguientes acciones:
 - Escriba un valor en el cuadro Nombres consecutivos para indicar el número de nombres consecutivos permitidos.
 - Escriba un valor en el cuadro Frases preposicionales consecutivas para indicar el número de frases de este tipo que se admiten de forma consecutiva.
 - Escriba un valor en el cuadro Longitud de oraciones largas para indicar el máximo número de palabras admitidas en una frase.
 - Escriba un valor en el cuadro Indicar números inferiores o iguales a para indicar el rango de números que quedan fuera de la revisión ortográfica. Establezca el valor cero si no desea que los números se señalen como errores.
 - Escriba un valor en el cuadro Palabras permitidas en dividir infinitivo para indicar el número de palabras que se admiten en un infinitivo dividido.
4. Realice el paso 6 del procedimiento anterior.

Para establecer el nivel de formalidad

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento "Para personalizar las reglas de un estilo de revisión gramatical".
2. Haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Informal, para revisar documentos con un estilo coloquial.
 - Estándar, para revisar dentro de un estilo normal de uso cotidiano.
 - Formal, para seguir con exactitud las reglas gramaticales.
3. Realice el paso 6 del procedimiento "Para personalizar las reglas de un estilo de revisión gramatical".



Nota

- Cuando se guarda un estilo de revisión predeterminado, aparece un asterisco (*) junto al nombre del mismo.



Restablecimiento de estilos de revisión gramatical modificados

Los valores originales de los estilos de revisión predefinidos pueden recuperarse utilizando el cuadro de diálogo Editar estilos de revisión. Los estilos que se han modificado pueden identificarse porque hay un asterisco (*) junto a su nombre.

Para restaurar un estilo de revisión modificado

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones y luego en Verificando estilos
3. Elija en el cuadro de lista el estilo de revisión que desea restablecer.
4. Haga clic en el botón Editar.
5. Haga clic en el botón Restaurar.
6. Haga clic en el botón Guardar.

{button ,AL('PRC Using Grammatik;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Eliminación de estilos de revisión gramatical

Es posible que le interese eliminar estilos de revisión gramatical que no va a utilizar. No olvide que sólo pueden eliminarse los estilos de creación propia, no los predefinidos.

Para eliminar un estilo de revisión

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones y luego en Verificando estilos
3. Elija en el cuadro de lista el estilo de revisión que desea eliminar.

{button ,AL("PRC Using Grammatik;",0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



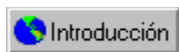
Especificación de opciones de Grammatik

Es posible determinar la manera en que va a trabajar Grammatik especificando las opciones correspondientes en el cuadro de diálogo Grammatik. Junto a las opciones habilitadas aparece una marca de verificación.

Para especificar la opciones de Grammatik

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones.
3. Haga clic en una de estas opciones:
 - Inicio automático, para que la revisión empiece nada más abrir Grammatik.
 - Avisar antes de Reemplazo automático, para que Grammatik muestre un mensaje preguntando si debe reemplazar el texto antes de hacerlo automáticamente.
 - Sugerir cambios de ortografía, para que muestre automáticamente opciones alternativas al error encontrado.

{button ,AL("PRC Using Grammatik;";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de idioma de la revisión gramatical

Cada idioma tiene su propia manera de escribir las fechas, la hora, los símbolos de divisa y otros tipos de texto. Grammatik permite verificar las convenciones de formato de otros idiomas, para escribir, por ejemplo, las fechas del documento en el idioma seleccionado ("12 avril 1996" en el caso del francés).

Para cambiar el idioma

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
2. Haga clic en el botón Opciones y luego en Idioma.
3. Elija un idioma en la lista Idioma en uso.

Para guardar un idioma como predeterminado para la revisión gramatical

1. Siga los pasos del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla Guardar como idioma de herramientas de escritura predeterminado.

{button ,AL('PRC Using Grammatik;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Utilización de Grammatik para analizar estilos de escritura

Grammatik puede analizar la estructura gramatical de los textos, así como el estilo de escritura para determinar el nivel de legibilidad. Esta información puede utilizarse para decidir cómo se quieren corregir los posibles errores y refinar el estilo de redacción.

Grammatik asigna una categoría gramatical, o parte de voz, a cada palabra o grupo de palabras (por ejemplo, sujeto, verbo y frase subordinada), y la muestra en un árbol de análisis. También se pueden analizar los componentes de cada categoría en una frase seleccionada para localizar las conjunciones, abreviaturas, preposiciones, etc.

Grammatik permite ver también tres resúmenes estadísticos: recuentos básicos, lista de elementos señalados e informe de legibilidad.

Para analizar el texto

1. Utilizando la [herramienta Texto](#), sitúe el cursor en la oración que desea analizar.
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Haga clic en el botón Opciones.
4. Haga clic en Análisis.
5. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Árbol de análisis, para analizar las partes de la oración.
 - Partes de la voz, para identificar los componentes de las partes de la oración.
 - Cuenta básica, para obtener un recuento de los elementos de texto.
 - Indicado, para ver el número y tipo de errores gramaticales señalados.
 - Legibilidad, para analizar la facilidad de lectura del texto.

{button ,AL("PRC Using Grammatik;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Análisis de los componentes gramaticales

Cuando Grammatik analiza el texto, asigna a cada palabra o grupo de palabras de la frase una categoría gramatical (por ejemplo, sujeto, verbo y frase subordinada). Estas categorías, o partes de la voz, también se pueden analizar para ver sus componentes (por ejemplo, conjunciones, abreviaturas y preposiciones). Habilite la opción Usar partes de la voz para ver estas asignaciones.

La tabla siguiente contiene las abreviaturas que identifican las distintas categorías gramaticales.

Abreviatura	Significado
3v	Tercera persona del presente de un verbo.
<>	Puntuación
abrv	Abreviatura
adj	Adjetivo
adv	Adverbio
aux	Verbo auxiliar
bv	Verbo base, viene después de un infinitivo o un verbo modal.
.cj	Conjunción
c/s	Formas comparativas o superlativas de adjetivos y adverbios.
det	Formas determinadas
ij	Interjección
inf	Infinitivo
mod	Verbo modal
num	Número
pn	Nombre plural
poss	Forma posesiva
ppt	Participio pasado
prep	Preposición
pres-p	Participio presente
prn	Pronombre
pv	Tiempo pasado de un verbo
sn	Nombre singular

Para ver las partes de la voz

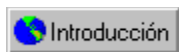
1. Utilizando la [herramienta Texto](#), sitúe el cursor en la oración que desea analizar.
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Haga clic en el botón Opciones.
4. Haga clic en Análisis.
5. Haga clic en Partes de la voz.



Sugerencia

- El cuadro de diálogo Partes de la voz se actualiza automáticamente cada vez que se encuentran errores.

{button ,AL("PRC Using Grammatik";'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Análisis de las partes de la oración

Al analizar las oraciones, Grammatik asigna a cada palabra o grupo de palabras una categoría gramatical, o parte de la voz. Las asignaciones que realiza pueden verse utilizando la opción Árbol de análisis. El cuadro de diálogo Árbol de análisis se actualiza automáticamente cada vez que se encuentran errores.

La tabla siguiente contiene las abreviaturas que identifican las distintas partes de la oración.

Abreviatura	Significado
adv	Adverbio
cj	Conjunción
direct object	Objeto directo
ij	Interjección
indirect object	Objeto indirecto
main clause	Frase principal
phrasal	Locución
prep phr	Sintagma preposicional
relative clause	Subordinada relativa
rel prn	Pronombre relativo
subject	Sujeto
subordinate clause	Frase subordinada, identificada como "Frase #Subord".
that clause	Frase subordinada de complemento directo
verb or verb phrase	Verbo o perífrasis verbal Verbo se utiliza cuando se trata de una palabra y perífrasis verbal cuando es un verbo compuesto.
wh- clause	Frase subordinada que empieza por las partículas "cuando", "como", "por qué" o "donde".

Para ver un árbol de análisis

1. Sitúe el [Punto de inserción](#) en la frase que desea analizar con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Haga clic en el botón Opciones.
4. Haga clic en Análisis.
5. Haga clic en Árbol de análisis.

{button ,AL("PRC Using Grammatik;";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Recuento básico de los elementos de texto utilizados

Las opciones Cuenta básica e Indicado permiten analizar el estilo de escritura y determinar el nivel de legibilidad.

Cuando se utiliza la opción Cuenta básica, Grammatik proporciona un recuento de las sílabas, párrafos, oraciones y palabras utilizados en el documento, así como sus niveles de complejidad. También indica el número medio de sílabas por palabra, palabras por oración y oraciones por párrafo que se ha utilizado. Los informes de recuentos básicos se pueden utilizar para determinar si se utilizan muchas palabras largas al escribir, o si los párrafos son demasiado largos y dificultan la lectura.

Cuando se habilita la opción Indicado, Grammatik genera una lista de tipos de errores señalados en el documento. También proporciona una lista del número de veces que se ha señalado cada error. Esta función puede ser útil para identificar el tipo de errores gramaticales que se repiten con frecuencia al redactar.

Para ver el recuento básico de palabras

1. Sitúe el [Punto de inserción](#) en la frase que desea analizar con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Haga clic en el botón Opciones.
4. Haga clic en Análisis.
5. Haga clic en Cuenta básica.

Junto a las opciones habilitadas aparece una marca de verificación.

Para ver la lista de tipos de error señalados

1. Siga los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en la opción Indicado.
Junto a las opciones habilitadas aparece una marca de verificación.

{button ,AL('PRC Using Grammatik';,0," Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Legibilidad de los documentos

La opción Legibilidad estima el esfuerzo que debe hacer el lector para comprender el documento. Grammatik analiza la facilidad de lectura del documento comparándolo con otro de referencia y genera un informe de legibilidad. Se puede elegir el documento de comparación de Grammatik o seleccionar uno propio.

Grammatik evalúa los documentos en función de:

- Una fórmula de legibilidad que depende del idioma seleccionado.
- El nivel de dificultad que entraña la lectura.
- La frecuencia con que se utiliza la voz pasiva.
- La longitud y complejidad de la estructura de las oraciones.
- La complejidad de las palabras.

Para comprobar la legibilidad de un documento

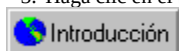
1. Sitúe el [Punto de inserción](#) en la frase que desea analizar con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik.
3. Haga clic en el botón Opciones.
4. Haga clic en Análisis.
5. Haga clic en Legibilidad.

Para cambiar el documento de comparación

1. Siga los pasos del procedimiento anterior.
2. Elija un documento en el cuadro de lista Documento de comparación.

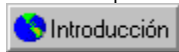
Para añadir un documento de comparación

1. Abra el documento que desea utilizar para la comparación.
2. Siga los pasos del procedimiento "Para comprobar la legibilidad de un documento".
3. Haga clic en el botón Añadir Documento.



Nota

- Sólo se puede añadir un documento de comparación personalizado cada vez.



Sugerencia

- Puede utilizar la función Comparar documentos para comprobar las mejoras en el estilo de escritura de un documento comparándolo con la siguiente versión que se haga del mismo.

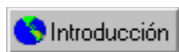
{button ,AL('PRC Using Grammatik;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Utilización de listas de palabras de usuario

Las listas de palabras de usuario son listas de vocabulario de creación propia a las que pueden añadirse palabras o frases que el usuario suele utilizar de forma incorrecta. Cuando el Corrector ortográfico o Grammatik detectan una frase o palabra desconocida, la consideran como un error. Se pueden añadir tales palabras a la lista para que la herramienta de escritura correspondiente la reconozca como correcta.

{button ,AL(`OVR Using writing utilities';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Creación y activación de listas de palabras de usuario

Estas listas de palabras contienen una relación de palabras o expresiones confeccionada por el usuario. CorelDRAW accede a ellas cuando se ejecuta el Corrector ortográfico o Grammatik.

El Corrector ortográfico busca en dos tipos de listas de palabras, las de usuario y las principales. Se pueden tener diez listas de cada tipo activas al utilizar las herramientas de escritura. CorelDRAW examina primero las listas de usuario activas. Si no encuentra la expresión en ellas, busca en las otras listas activas, en el orden establecido en opción Listas de palabras. Si el documento está escrito en otro idioma, puede ser conveniente crear una lista específica para ese idioma.

Las palabras alternativas aparecen en los cuadros de lista Reemplazos y Sugerencias del Corrector ortográfico y Grammatik.

Para crear una lista de palabras de usuario

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik u Ortografía.
2. Haga clic en el botón Opciones y luego en Listas de palabras de usuarios
3. Haga clic en Añadir lista.
4. Elija la unidad y la carpeta donde desea guardar el archivo y escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.
5. Haga clic en el botón Abrir.

Para añadir palabras a una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En Listas de palabras, habilite la casilla correspondiente a la lista donde desea añadir la palabra.
3. Haga clic en el botón Añadir entrada cuando Grammatik se detenga en una palabra que desea añadir.

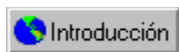
Para habilitar una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para crear una lista de palabras de usuario".
2. En Listas de palabras, habilite la casilla correspondiente a la lista de palabras que desea activar.

Para seleccionar una lista de palabras de usuario de otro idioma

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para crear una lista de palabras de usuario".
2. Elija un idioma en la lista Idioma.

{button ,AL("PRC Working with user word lists";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Personalización de listas de palabras de usuario

Es posible añadir a las listas palabras o expresiones para que el Corrector ortográfico y Grammatik las reemplacen o las ignoren. También puede añadirse una lista de palabras o expresiones alternativas para que estas herramientas las muestren. Si una lista de usuario contiene un error, puede corregirse o eliminarse la entrada correspondiente.

Conviene recordar que cada documento tiene su propia lista de palabras de usuario a la que se le pueden añadir expresiones que pertenezcan específicamente a ese documento. Pueden crearse y utilizarse varias listas de usuario cuando se corrige la ortografía o la gramática de un documento. Si se activan varias listas, la lista de palabras de usuario del documento es la que se examina en primer lugar.

Para añadir una lista de alternativas a una lista de palabras de usuario

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik u Ortografía.
2. Haga clic en el botón Opciones y luego en Listas de palabras de usuarios
3. En Listas de palabras, habilite la casilla correspondiente a la lista que desea editar.
4. Escriba en el cuadro Palabra/Frase la palabra o expresión que desea reemplazar y escriba la expresión alternativa en el cuadro Reemplazar con.
5. Haga clic en Añadir entrada.
6. Repita los pasos 3 y 4 por cada nueva palabra alternativa que quiera añadir.

Para añadir una palabra de reemplazo en una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir una lista de alternativas a una lista de palabras de usuario".
2. En Listas de palabras, habilite la casilla correspondiente a la lista que desea editar.
3. Escriba en el cuadro Palabra/Frase la palabra o expresión que desea reemplazar y escriba la expresión alternativa en el cuadro Reemplazar con.
4. Haga clic en Añadir entrada.

Para añadir palabras que deben omitirse a una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir una lista de alternativas a una lista de palabras de usuario".
2. En Listas de palabras, habilite la casilla correspondiente a la lista donde desea añadir la palabra o la frase.
3. Escriba en el cuadro Palabra/Frase la expresión que quiere omitir en las revisiones.
4. Haga clic en Añadir entrada.

Para eliminar palabras de una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir una lista de alternativas a una lista de palabras de usuario".
2. En Listas de palabras, habilite la casilla situada a la izquierda de la lista que desea modificar.
3. Elija la palabra o expresión que desea eliminar en el cuadro situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Listas de palabras de usuarios.
4. Haga clic en el botón Eliminar entrada.

Para modificar palabras o expresiones en una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir una lista de alternativas a una lista de palabras de usuario".
2. En Listas de palabras, habilite la casilla situada a la izquierda de la lista que contiene la palabra que desea modificar.
3. Seleccione la palabra o expresión que quiere editar en el cuadro situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Listas de palabras de usuarios.
4. Modifique la palabra o frase en el cuadro Reemplazar con.
5. Haga clic en el botón Reemplazar entrada.

{button ,AL("PRC Working with user word lists";0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Deshabilitación y eliminación de listas de palabras de usuario

Las listas de palabras de usuario pueden deshabilitarse o eliminarse fácilmente en los cuadros de diálogo Grammatik y Corrector ortográfico. Conviene recordar que, al eliminar una lista de usuario, ésta no se borra.

Para deshabilitar una lista de palabras de usuario

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Grammatik u Ortografía.
2. Haga clic en el botón Opciones y luego en Listas de palabras de usuarios
3. En Listas de palabras, deshabilite la casilla correspondiente a la lista de palabras que desea desactivar.

Para eliminar una lista de palabras de usuario

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Elija la lista que desea eliminar en el cuadro Listas de palabras.
3. Haga clic en Eliminar la lista.

{button ,AL(`PRC Working with user word lists;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Verificación de las estadísticas

Las estadísticas permiten contabilizar elementos de texto utilizados en el documento como el número de líneas, palabras y caracteres, o el nombre de las fuentes y estilos empleados. Se pueden ver los datos del texto seleccionado o de todo el documento. Si no hay objetos de texto seleccionados, se contabilizan todos los elementos de texto del documento, incluidos los tabuladores y espacios.

{button ,AL('OVR Using writing utilities';0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Verificación de las estadísticas de texto

Si desea contar el número de palabras y ver información sobre los estilos y fuentes utilizados en el documento, puede utilizar las estadísticas de texto.

Para contar los elementos de texto en los objetos seleccionados

1. Con la [herramienta Selección](#), seleccione un objeto de texto (una línea de [texto artístico](#) o un marco de [texto de párrafo](#)).
2. Haga clic en Texto, Estadísticas de texto.
3. Habilite la casilla Mostrar estadísticas de estilo para ver información sobre los [estilos](#) utilizados.

Para contar los elementos de texto de todo el documento

1. Haga clic en un espacio en blanco de la [Ventana de dibujo](#) para deseleccionar cualquier objeto que esté seleccionado.
2. Haga clic en Texto, Estadísticas de texto.



Utilización de Sinónimos

Sinónimos muestra una lista de sinónimos, antónimos, definiciones y ejemplos de utilización de palabras para las que se solicitan alternativas. Con esta herramienta se puede buscar una palabra específica en un documento, o escribir directamente la palabra cuya definición o sinónimo se quiere obtener.

`{button ,AL('OVR Using writing utilities';0,"Defaultoverview"),}` [Temas relacionados](#)



Búsqueda de expresiones alternativas

Sinónimos muestra en la lista Reemplazos una serie de alternativas a la palabra seleccionada. Si desea verificar el significado de una palabra, puede hacer doble clic en ella para ver una lista de sinónimos.

En la lista de definiciones pueden verse las definiciones y ejemplos de uso de las palabras seleccionadas, incluidas definiciones distintas en función de las partes de la oración donde se utilicen (por ejemplo, como nombre o como verbo).

Para utilizar Sinónimos

1. Seleccione el objeto de texto con la [herramienta Texto](#).
2. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Sinónimos.
La palabra seleccionada y la parte de la oración a la que pertenece aparecen en el cuadro Reemplazos. Las definiciones aparecen en la lista Definiciones
3. Haga clic en una de las palabras del cuadro Reemplazos si desea ver sus definiciones en la lista Definiciones de.
4. Haga clic en la palabra que quiera utilizar como texto de reemplazo.
5. Haga clic en el botón Reemplazar.

{button ,AL("PRC Using the Thesaurus";0,"Defaultoverview"),} [Temas relacionados](#)



Personalización de las opciones de Sinónimos

Con el botón Opciones de Sinónimos puede personalizarse la forma de uso de esta herramienta. Las opciones Búsqueda automática y Cerrar automático están predeterminadas. Esto significa que, al abrirlo, Sinónimos busca automáticamente la palabra donde se encuentra el punto de inserción y se cierra cuando se hace clic en el botón Reemplazar. También se puede especificar el idioma que se va a utilizar y si la herramienta va a mostrar las definiciones de las palabras, sugerencias de ortografía o todas las palabras correspondientes a una definición a la vez.

Para personalizar las opciones de Sinónimos

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Sinónimos.
 2. Haga clic en el botón Opciones.
 3. Habilite una de las siguientes opciones:
 - Búsqueda automática, para activar esta forma de búsqueda.
 - Cerrar automático, para cerrar Sinónimos al hacer clic en el botón Reemplazar.
 - Mostrar definiciones, para ver definiciones de las palabras.
 - Ayuda al escribir, para ver palabras alternativas cuando se escribe una palabra que Sinónimos no reconoce.
 - Idioma, y elija el idioma que desea utilizar en el cuadro Idioma en uso (si desea cambiarlo).
- Junto a las opciones habilitadas aparece una marca de verificación.

{button ,AL('PRC Using the Thesaurus','0',"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Personalización de las opciones de búsqueda de Sinónimos

Las opciones de búsqueda de Sinónimos pueden cambiarse para especificar qué tipos de palabras alternativas deben aparecer cuando se busca una palabra.

Para personalizar las opciones de búsqueda de Sinónimos

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Sinónimos.
2. Haga clic en el botón Opciones.
3. Habilite una de las siguientes opciones:
 - Sinónimos, para buscar palabras que tengan el mismo significado.
 - Palabras relacionadas, para buscar palabras que tengan un significado similar.
 - Anónimos, para buscar palabras con significado opuesto.
 - Palabras para una definición, para ver las palabras correspondientes a una definición de una palabra cada vez. Junto a las opciones habilitadas aparece una marca de verificación.
4. Seleccione una palabra o escribala en el cuadro Reemplazar con.
5. Haga clic en el botón Búsqueda.
También puede buscar palabras haciendo doble clic sobre ellas en el cuadro de diálogo Sinónimos.

{button ,AL('PRC Using the Thesaurus','0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Corrección y modificación automática del texto (Asistente de escritura)

El Asistente de escritura se utiliza para corregir errores en el uso de las mayúsculas y crear teclas de acceso rápido a palabras y expresiones que se utilizan con frecuencia. Por ejemplo, se puede guardar la expresión "Para su información" bajo la abreviatura PSI, de forma que cada vez que escriba PSI seguido de un espacio, se reemplace por la expresión completa.

{button ,AL(`OVR Using writing utilities;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Utilización del Asistente de escritura

[El Asistente de escritura](#) permite reemplazar texto y signos de puntuación, así como cambiar las mayúsculas y minúsculas de forma automática. Cuando se habilita la casilla Corregir dos mayúsculas iniciales consecutivas, no se realiza ningún cambio en el caso de que una letra en mayúsculas vaya seguida de un espacio o un punto, o si una palabra contiene otras letras en mayúsculas. Recuerde que también puede utilizar el comando Cambiar mayús./minús. en lugar de habilitar la casilla Poner en mayúscula la primera letra de las frases para adaptar el texto seleccionado a las mayúsculas y minúsculas propias de las frases.

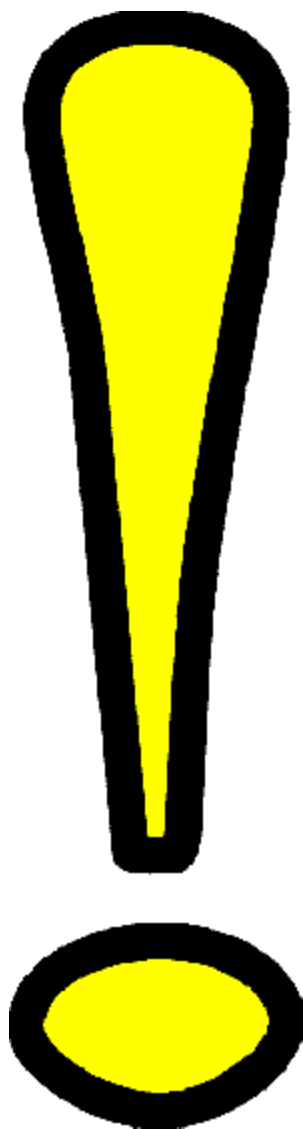
Para personalizar el Asistente de escritura

1. Haga clic en Texto, Herramientas de escritura, Asistente de escritura.
2. Habilite cualquiera de las casillas de verificación siguientes:
 - Poner en mayúscula la primera letra de las frases
 - Cambiar comillas normales por tipográficas
 - Corregir dos mayúsculas iniciales consecutivas
 - Poner en mayúsculas los nombres de los días
 - Reemplazar texto al escribir, y escriba el texto en el cuadro Reemplazar. Escriba el texto de reemplazo en el cuadro Con y haga clic en el botón Añadir.

No se han encontrado temas relacionados.

No se han encontrado temas.

Esta zona todavía se está creando





Permite seleccionar, mover y cambiar el tamaño de los objetos mediante el ratón. Una vez seleccionado un objeto, puede utilizar comandos de los menús o la barra de herramientas para cambiar su aspecto. También puede realizar la edición básica de nodos con la herramienta Selección.



Permite manejar nodos y trayectos para cambiar la forma de líneas, texto, mapas de bits, rectángulos y elipses. La función de la herramienta Forma varía según el tipo de objeto seleccionado.



Si mantiene presionado el botón del ratón sobre cualquiera de ambas herramientas, se abre el menú lateral Zoom. Este menú lateral da acceso a las herramientas Aumentar y Panorámica — utilizadas para cambiar el punto de ventaja en el dibujo.



Si mantiene presionado el botón del ratón en cualquiera de las cinco herramientas mostradas, se abre el menú lateral Curva. El menú lateral permite acceder a las herramientas Mano alzada, Bézier, Pluma natural, Cota y Línea de conexión.



Si mantiene presionado el botón del ratón en cualquiera de las cinco herramientas mostradas, se abre el menú lateral Herramienta interactiva. Este menú lateral da acceso a las herramientas interactivas Mezclar, Distorsión, Envoltura, Extrusión y Sombra.



Permite dibujar líneas y formas a mano alzada utilizando un método de hacer clic y arrastrar similar a la manera en que se mueve un lápiz sobre el papel.



Permite crear curvas utilizando un método de dibujo de conexión de puntos en el que se especifican los puntos inicial y final de la línea o curva que se quiere trazar. CorelDRAW luego conecta dichos puntos.



Permite crear objetos cerrados que tienen forma de curva con un grosor variable. Existen cuatro tipos de herramienta Pluma natural disponibles en la Barra de propiedades.



Permite dibujar curvas que tienen un grosor idéntico a lo largo de toda su longitud.



Permite dibujar curvas que cambian de grosor, según la información recibida desde una pluma sensible a la presión o el teclado.



Permite dibujar curvas que cambian el grosor, basándose en la dirección de la curva. Esto crea un efecto parecido al obtenido con una pluma de caligrafía.



Permite dibujar curvas que cambian de grosor según los tipos de línea preestablecidos seleccionados en un cuadro de lista.



Permite dibujar líneas de cota verticales, horizontales, inclinadas y angulares.



Permite crear etiquetas donde se indiquen las longitudes de los objetos o las distancias entre ellos.



Permite crear etiquetas donde se indiquen las longitudes de los objetos o las distancias entre ellos.



Permite crear etiquetas donde se indiquen las longitudes de los objetos o las distancias entre ellos.




Permite crear un ángulo y medir la distancia entre los dos puntos y un eje.



Permite crear etiquetas que se adjuntan con los objetos. Una línea de nota puede consistir en uno o dos segmentos.



Permite unir dos objetos con una línea  creando una conexión que se mantiene al mover cualquiera de ambos objetos "vinculados".



Permite dibujar rectángulos y cuadrados arrastrando el ratón. La Barra de estado muestra las dimensiones del rectángulo mientras lo dibuja. Los objetos que dibuje con la herramienta Rectángulo utilizan el relleno, pluma y atributos de color predeterminados actuales del contorno.



Permite dibujar elipses y círculos arrastrando el ratón. La Barra de estado muestra las dimensiones de la elipse mientras la dibuja. Los objetos que dibuje con la herramienta Elipse utilizan el relleno, pluma y atributos de color predeterminados actuales del contorno.



Si mantiene presionado el botón del ratón en cualquiera de las tres herramientas mostradas, se abre el menú lateral Objeto. Este menú lateral permite acceder a las herramientas Polígono, Espiral y Papel gráfico.



Permite dibujar polígonos y estrellas arrastrando el ratón.



Permite crear espirales haciendo clic con el ratón y arrastrando.



Permite crear una espiral simétrica. En una espiral simétrica, la distancia entre cada una de sus revoluciones es constante.



Permite crear una espiral logarítmica. En una espiral logarítmica, la distancia entre cada una de sus revoluciones aumenta hacia el borde exterior de la espiral.



Permite crear una cuadrícula de líneas, similar al papel gráfico, haciendo clic con el ratón y arrastrando.

Una barra de herramientas sensible al contexto que muestra información y controles diferentes según la herramienta u objeto seleccionados. Puede utilizar la Barra de propiedades para realizar prácticamente cualquier operación, desde cambiar el tamaño de un objeto hasta asignar formato al texto y colocar objetos en la pantalla.



La herramienta Transparencia interactiva le permitirá aplicar transparencias uniformes, degradadas, de patrón o de textura a objetos. Aunque parezca que está aplicando un relleno al objeto, en realidad, está aplicando una máscara de escala de grises sobre el relleno actual del mismo. En consecuencia, los colores que se especifiquen para la transparencia se pierden una vez aplicada ésta. Asimismo, como la transparencia se aplica encima de cualquier otro atributo asignado al objeto, las propiedades de relleno aplicadas antes de la transparencia se mostrarán a través de ésta.



La herramienta Relleno interactivo permite aplicar rellenos mediante el ratón. La dirección y posición de los rellenos se controlan con flechas de relleno que pueden arrastrarse por la superficie del objeto seleccionado.



El botón Bloquear al nodo de conexión permite definir líneas conectoras que siempre estén bloqueadas en los mismos nodos de los objetos que conectan. Cuando este botón se deshabilita, las líneas conectoras siempre conectan dos objetos a lo largo de la distancia más corta posible.

En una espiral simétrica, la distancia entre cada una de sus revoluciones es constante. En las espirales logarítmicas, esta distancia aumenta conforme se acerca al borde externo de la espiral.



La herramienta Cota automática puede dibujar tanto líneas de cota horizontal como vertical. Es útil para experimentar y ver qué tipo de línea es más adecuado para un determinado objeto.

Las heramientas de dibujo incluyen Rectángulo, Elipse, Polígono, Espiral y Papel gráfico.



Proporciona acceso a las cuatro herramientas Transformación libre de la Barra de propiedades.



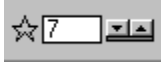
Permite borrar porciones de un objeto sin separar ningún trayecto cerrado. Por ejemplo, si arrastra la herramienta Borrador por un cuadrado relleno, creará un objeto con dos subtrayectos cerrados.



Permite convertir un polígono en una estrella, y volver a convertir la estrella en polígono. Cuando está presionado, este botón cambia a una estrella.

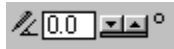


Establece la nitidez de las estrellas y polígonos con forma de estrella.



Permite cambiar el número de lados de un polígono o el número de puntas de una estrella.

Permite especificar la anchura de la línea en su punto más ancho.



Permite establecer el ángulo de la Pluma natural caligráfica. Introduzca 0 grados si desea que la punta de la pluma esté horizontal, y 90 grados si la desea vertical. Si quiere que esté en ángulo, escriba un valor entre 0 y 360 grados.



Muestra las unidades junto al texto de cotas. Esta opción aparece atenuada para U.S. Engineering y U.S. Architectural.



Muestra los botones de situación de cotas. Haga clic en uno de estos botones para especificar dónde quiere colocar el texto de cotas respecto a la línea de cota.



Permite separar un subtrayecto de un objeto para crear otro trayecto.



Cambia la manera en los nodos seleccionados se desplazan al arrastrarlos con el ratón. Si no se marca, todos los nodos se mueven la misma distancia dejando sin cambios la forma del objeto. Al marcarse, los nodos se mueven en proporción a su distancia respecto al nodo base (por ejemplo, el nodo que está arrastrando). El resultado final es que la curva se comporta como una goma elástica, expandiéndose y contrayéndose en respuesta al movimiento del ratón.



Permite establecer la dirección de un arco o sector circular. La dirección determina cómo se dibuja el arco o el sector circular por el trayecto de la elipse original.



Permite cambiar la elipse o el arco a un sector circular.



Permite cambiar la elipse o el sector circular a un arco.



Permite cambiar la redondez de las esquinas del rectángulo.



Convierte los objetos en objetos curvos.

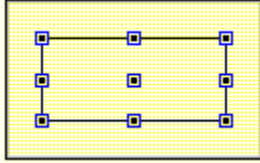
Permite cambiar el tamaño del área que borra la herramienta Borrador.



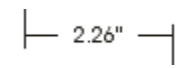
Permite establecer la herramienta Cuchillo para que cree subtrayectos de un único objeto en vez de objetos separados.



Permite establecer la herramienta Cuchillo para cerrar automáticamente los objetos cerrados cuando esta herramienta los corta.



Los puntos de encaje actúan como puntos de fijación de líneas de conexión, líneas de cotas y, si está habilitado Encajar en objetos, de otros objetos. Todos los objetos tienen puntos de encaje asociados a ellos. La ubicación exacta de dichos puntos depende del objeto. Cuando Encajar en objetos está habilitado, cada punto de encaje de un objeto ejerce un efecto gravitatorio, atrayendo otros objetos que dibuje o mueva cerca.



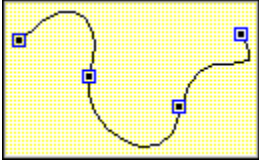
Texto que indica la distancia o ángulo medido por una línea de cotas. Puede personalizar el estilo y posición de un texto de cotas.

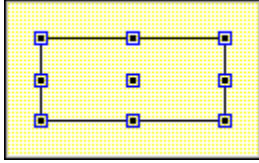
A control panel with a spiral icon, a text input field containing the number '4', and two arrow buttons for incrementing and decrementing the value.

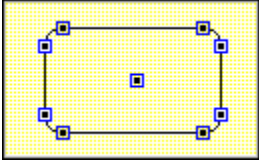
Establece el número de revoluciones de la espiral. La espiral aparecerá más cerrada cuando el número de revoluciones sea mayor.

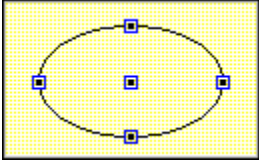
A slider control consisting of a horizontal bar with five tick marks. A small vertical slider is positioned at the fourth tick mark from the left. To the right of the bar is a small box containing the number 100.

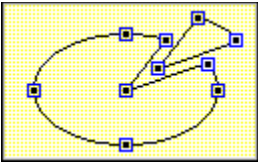
Establece la cantidad en que se incrementa la distancia entre cada revolución de una espiral logarítmica.

















	4		
	3		

Establece el número de filas y columnas en el papel gráfico.



Se habilita para seleccionar un nodo utilizando la herramienta Selección o cualquiera de las herramientas de dibujo básicas.



Simplifica los objetos eliminando los nodos sobrantes, es decir, los que se pueden eliminar sin cambiar la forma básica de un objeto. Puede controlar la cantidad de nodos que se eliminan si cambia la configuración de Reducir automáticamente en las propiedades de la herramienta Forma. Cuanto más alto es el valor de configuración, más nodos se eliminan.



El icono de impresora se encuentra en la segunda columna comenzando por la izquierda. Cuando no está atenuado (como en la cuarta fila), se imprime la capa.



Estos dos botones de flecha permiten recorrer las páginas del documento. Están ubicadas en la esquina inferior izquierda del cuadro Previsualización.



Añade un nodo en el punto a lo largo del segmento en que haga clic. Añade nodos si no puede dar la forma deseada a una curva moviendo los nodos y puntos de control existentes.



Elimina el nodo o segmento seleccionado. Se utiliza para eliminar los nodos sobrantes de un dibujo excesivamente complejo y suavizar los salientes no requeridos a lo largo de una curva.



Permite alinear los nodos seleccionados y sus puntos de control asociados. Se utiliza para alinear los bordes de los objetos que comparten un límite común, como por ejemplo, las regiones de un mapa.

Para alinear los nodos de distintos objetos, primero debe combinar los objetos con el comando Combinar del menú Organizar.



Divide la curva en dos o más subtrayectos. Aparecerán dos nodos no conectados en la interrupción. Es útil para separar curvas en un mapa de bits vectorizado.



Conecta dos nodos al principio o final de segmentos de curva que forman parte del mismo objeto. Se utiliza para cerrar un trayecto abierto o convertir dos subtrayectos en una sola curva continua.

Puede unir los nodos de distintos objetos si primero combina los objetos con el comando Combinar en el menú Organizar.



Muestra ocho tiradores de estiramiento y escalado que permiten estirar y escalar las partes seleccionadas de una curva.



Muestra ocho tiradores de rotación e inclinación que permiten rotar e inclinar las partes seleccionadas de una curva.



Permite dibujar una línea entre dos nodos no conectados. Cada nodo debe estar al final de un subtrayecto.





La herramienta Forma permite manejar nodos y trayectos.





Permite separar un objeto en objetos independientes. Por ejemplo, cuando corta un círculo por dos sitios, crea dos objetos independientes con forma de sector circular. También puede definir la herramienta Cuchillo para separar un objeto en subtrayectos en vez de objetos independientes.



El menú lateral Editar forma puede abrirse si hace clic en cualquiera de los cuatro botones de herramienta que contiene. Una de estas herramientas aparece en la Caja de herramientas.

Al aplicar un color de contorno a un objeto arrastrando y soltando, el cursor del ratón cambia de  a  a medida que se desplaza por el objeto, para mostrar dónde se aplica el color.

Al aplicar un color de contorno a un objeto arrastrando y soltando, el cursor del ratón cambia de  a  a medida que se desplaza por el objeto, para mostrar dónde se aplica el color.



Proporciona un acceso rápido a los estilos de contorno utilizados con mayor frecuencia, por ejemplo, grosor de contorno, patrón de líneas, efectos de pluma caligráfica y puntas de flecha.



Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abre el menú lateral Contorno (mostrado a continuación).





Abre el cuadro de diálogo Color del contorno, que permite crear y aplicar un color de contorno personalizado. También es posible crear y seleccionar colores en una paleta personalizada.



Abre la persiana Pluma, que permite definir y aplicar atributos de pluma como el grosor, las puntas de flecha y el color.



Abre el cuadro de diálogo Pluma de contorno, que permite definir y aplicar atributos de pluma de contorno como el color, la anchura, la forma de la punta y las puntas de flecha.



Elimina el contorno del objeto actual.



Si mantiene presionado el botón del ratón sobre esta herramienta, se abre el menú lateral Relleno (mostrado a continuación). Este menú proporciona rellenos preestablecidos, así como varias herramientas para definir rellenos uniformes, degradados, de textura y de patrón.





Abre el cuadro de diálogo Relleno uniforme, que permite crear y aplicar un color de relleno uniforme.



Abre la persiana Color, que permite crear y aplicar de forma rápida rellenos y colores de contorno.



Abre la persiana Relleno especial, que permite aplicar de forma rápida rellenos degradados, de textura, de vectores y de mapa de bits que haya personalizado.



Elimina el relleno del objeto actual, dejándolo transparente.



Sirve para especificar rellenos degradados. Puede elegir un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado.



Se utiliza para aplicar rellenos de patrón de mapa de bits de dos colores a los objetos.



Abre el cuadro de diálogo Relleno de patrón utilizado para aplicar rellenos de patrón de mapa de bits de dos colores, rellenos de mapa de bits a todo color, o rellenos de patrón de vectores a los objetos.



Se utiliza para aplicar rellenos de patrón a todo color a los objetos.



Se utiliza para aplicar rellenos de patrón de mapa de bits a los objetos.



Abre el cuadro de diálogo Relleno de textura, que sirve para aplicar rellenos de textura a los objetos.



Abre el cuadro de diálogo Relleno de texturas PostScript, que sirve para rellenar el objeto seleccionado con un tipo de relleno de patrón especial diseñado mediante el lenguaje PostScript.



Un tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en una línea recta. Un tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores que se realiza en una serie de círculos concéntricos desde el centro del objeto hacia afuera.



Un tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores que se realiza según un trayecto circular desde el centro del objeto. Puede aplicar rellenos radiales personalizados o integrados que utilicen la progresión directa de un color a otro o una cascada de distintos colores.



Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en una serie de círculos concéntricos que salen del centro del objeto hacia el exterior. Es posible aplicar rellenos cónicos integrados o personalizados que utilicen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en forma de cuadrados concéntricos que salen del centro del objeto. Es posible aplicar rellenos de cuadrados integrados o personalizados que utilicen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Tipo de transparencia de degradado que muestra una progresión de transparencias en línea recta. Es posible aplicar transparencias lineales incorporadas o personalizadas que utilicen la progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Tipo de transparencia de degradado que muestra una progresión de colores que se realiza según un trayecto circular desde el centro del objeto. Es posible aplicar transparencias radiales incorporadas o personalizadas que usen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Tipo de transparencia de degradado que muestra la progresión de colores que se realiza en una serie de círculos concéntricos desde el centro del objeto hacia afuera. Es posible aplicar transparencias cónicas incorporadas o personalizadas que utilicen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Tipo de transparencia de degradado que muestra la progresión de colores que se realiza en una serie de cuadrados concéntricos desde el centro del objeto hacia afuera. Es posible aplicar transparencias cuadradas incorporadas o personalizadas que utilicen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.



Haga clic en el botón Modelos de color para mostrar una ventana de previsualización que represente el modelo de color seleccionado.



Haga clic en el botón Paletas para mostrar una paleta de colores.



Haga clic en el botón Mezclador de color para mostrar un cuadro de previsualización que permita mezclar colores.



Haga clic en el botón Zona de mezcla para mostrar un área donde pueda crear sus propios colores a partir de mezclas de colores.



Haga clic en la herramienta Pincel para aplicar color al área de mezcla (el cursor adquiere la forma de un pincel).



Haga clic en la herramienta Cuentagotas para seleccionar un color del área de mezcla (el cursor adquiere la forma de un cuentagotas).



Guarda el valor de etiqueta personalizado actual con un nombre especificado por el usuario.



Abre el cuadro de diálogo Guardar textura como, que permite añadir una textura nueva a una de las bibliotecas o sobrescribir una textura existente con la actual.



Elimina la textura actual de la lista.



Añade un estilo de etiqueta nuevo a la lista Estilo de etiqueta.



Guarda el relleno degradado personalizado actual. Si ha creado el relleno desde cero, primero debe escribir un nombre en el campo Preestablecidos.



Elimina el estilo de etiqueta actual de la lista Estilo de etiqueta.



Bloquea y desbloquea el cuadro Etapas. El cuadro Etapas se desbloquea cuando el botón está presionado.



Determina los colores de relleno intermedios a partir de los cambios de tono y saturación a lo largo de una línea recta, comenzando en el color De y siguiendo a lo largo de la rueda de colores hasta el color A.



Los colores intermedios del relleno degradado cambian según un trayecto realizado alrededor de la rueda de colores hacia la izquierda.



Los colores intermedios del relleno degradado cambian según un trayecto realizado alrededor de la rueda de colores hacia la derecha.



Muestra una paleta de colores. Haga clic en el color que desea, o bien, haga clic en el botón Más para seleccionar o crear un color personalizado.



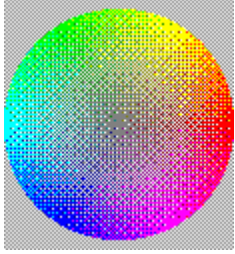
Muestra una paleta de colores. Haga clic en el color que desea, o bien, haga clic en el botón Otros para crear un color personalizado.



Herramienta que permite aplicar colores de relleno y de contorno haciendo clic con el botón izquierdo o derecho del ratón. Puede mostrar la paleta de colores en cualquier lugar de la ventana de CorelDRAW, aunque aparece de forma predeterminada en el lado derecho de la pantalla. También puede crear paletas de colores propias con los colores necesarios para dar al dibujo el aspecto que desea.



Previsualiza el relleno degradado personalizado. Es posible añadir, eliminar o editar marcadores de color haciendo clic justo encima de la franja de previsualización.



Muestra el trayecto de colores que determina los colores de relleno intermedios.



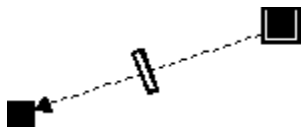
Muestra controles que permiten cambiar los colores de relleno y de contorno.



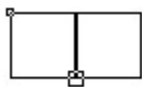
Elimina el color de relleno o de contorno del objeto actual, dejándolo transparente.



Utilice el deslizador de punto medio del vector de relleno para ajustar la transición de un color a otro.



Permite establecer la posición inicial y final de un relleno, además de ajustar el ángulo, punto medio y distribución del color.

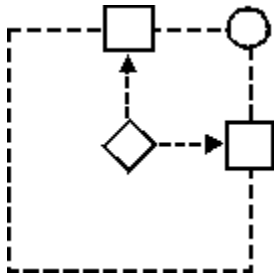


Permite ajustar el mosaico del objeto actual.

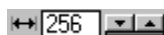
Especifica una anchura (cuadro superior) y altura (cuadro inferior) personalizadas de mosaico de patrón entre 0,10 pulg. y 15 pulg.



Habilita o deshabilita la transformación de un relleno de patrón con la transformación de un objeto.



Permite cambiar el tamaño, rotar, inclinar y colocar un relleno de patrón o textura.



Cambia el aspecto de los rellenos degradados, tanto en la pantalla como cuando se imprimen. El incremento del número de franjas utilizadas para visualizar el relleno degradado proporcionará una mezcla más suave, aunque la impresión tardará más tiempo. Si se reduce este valor, la impresión será más rápida, pero la transición entre los tonos puede ser bastante tosca, provocando un efecto de "bandas".

Cuando el cuadro Etapas está bloqueado, el relleno se imprime con el número de etapas indicado en el cuadro de diálogo Opciones de impresión y aparece en pantalla con los números de etapas especificados en el cuadro de diálogo Opciones.



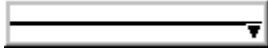
Desplace el deslizador para ajustar el punto medio del relleno degradado, que es una línea imaginaria entre dos colores en dicho relleno. El valor de punto medio representa la posición del punto medio respecto a dos colores del relleno degradado. Al ajustar este valor, podrá definir el punto de convergencia de dos colores de un relleno degradado.

También es posible ajustar el punto medio al escribir un valor específico en el cuadro Punto medio. Puede especificar un valor entre 1 y 99.



El ángulo (cuadro superior) cambia la inclinación de los rellenos degradados lineales, cónicos y cuadrados. El cambio del ángulo de degradado tiene efecto en el aspecto del relleno degradado. Los valores positivos rotan el relleno a la izquierda, y los valores negativos lo rotan a la derecha. El progreso de los rellenos degradados radiales se realiza en series de círculos concéntricos, por lo tanto no puede cambiar su ángulo.

El relleno del borde (cuadro inferior) determina la longitud basándose en colores sólidos de los colores iniciales y finales antes de empezar a fundirse con el siguiente color en el relleno degradado. Los valores altos permiten que los colores continúen siendo sólidos antes de mezclarse, con lo que se extenderán más rápidamente. Los valores inferiores producen una transformación gradual entre ambos colores. El valor máximo es 45%. Esta opción no se encuentra disponible para rellenos cónicos.



Abre un menú lateral que permite elegir de una variedad de estilos de línea. Presione la tecla Esc para salir sin realizar ninguna selección.



Definir la forma de la esquina puede afectar en gran medida al aspecto de las líneas y las curvas, sobre todo si el objeto tiene un grosor de línea particularmente grande o el objeto es especialmente pequeño.



Esquinas angulares genera esquinas angulares (en punta).



Esquinas redondeadas genera esquinas redondeadas.



Esquinas biseladas genera esquinas truncadas.



Los finales de línea determinan la forma de los extremos de la línea.



Los finales de línea cuadrados cortan las líneas justo en los puntos finales.



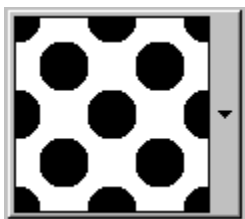
Redondea los extremos de cada uno de los segmentos de línea para que parezcan punteados.



Los finales de línea cuadrados extendidos hacen que los extremos de la línea tengan forma cuadrada.



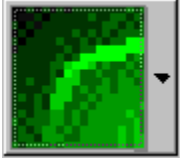
Muestra una imagen en miniatura del relleno degradado seleccionado. Es posible cambiar la orientación del relleno arrastrando el cursor en el cuadro de previsualización. Mantenga presionada la tecla Ctrl mientras arrastra el ratón para limitar el ángulo de la flecha a intervalos de 15 grados.



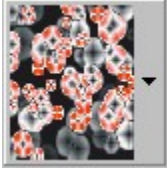
Muestra una imagen en miniatura del patrón seleccionado. Haga clic en el cuadro de previsualización para mostrar una lista de los patrones disponibles.



Muestra una imagen en miniatura del patrón seleccionado. Haga clic en el cuadro de previsualización para acceder a una lista de los patrones disponibles.



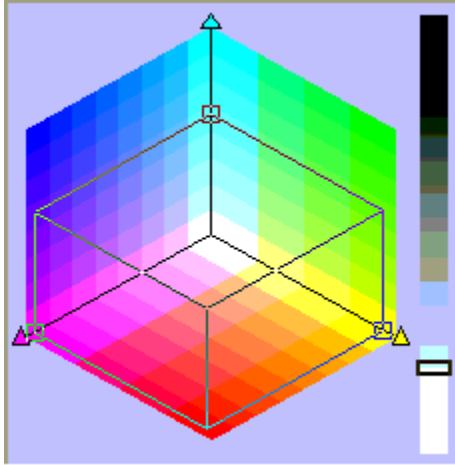
Muestra una imagen en miniatura del patrón seleccionado. Haga clic en el cuadro de previsualización para acceder a una lista de los patrones disponibles.



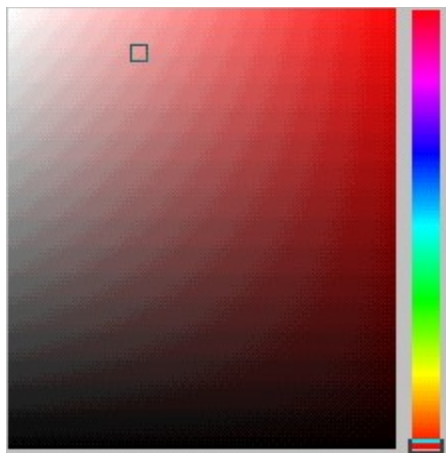
Muestra una imagen en miniatura del patrón seleccionado. Haga clic en el cuadro de previsualización para acceder a una lista de los patrones disponibles.



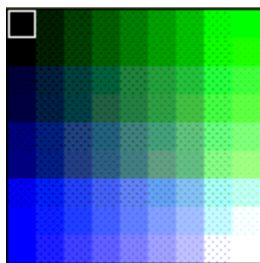
Muestra una imagen en miniatura del contorno seleccionado. Haga clic en las flechas de desplazamiento para ajustar el grosor de la línea en 0,01 pulgadas.



Muestra los colores disponibles para los modelos de colores CMYK y CMYK255. Cambie el nivel de cian, magenta y amarillo mediante el selector visual tridimensional; el deslizador vertical define el nivel de negro.



Muestra los colores disponibles según el modelo de colores seleccionado. Elija un color ajustando el deslizador vertical que aparece en pantalla. Es posible modificar el color haciendo clic y arrastrando el pequeño cuadro que puede verse dentro del cuadro de previsualización.



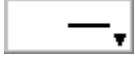
Muestra los colores disponibles según la mezcla de colores seleccionada. Seleccione un color haciendo clic en uno de los pequeños cuadros que aparecen en pantalla.

R	G	B
35	31	28

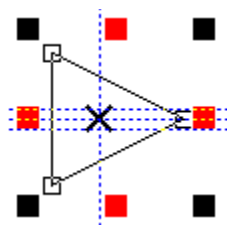
Los cuadros son distintos según el modelo de colores seleccionado. Por ejemplo, si selecciona RGB, aparecerán tres cuadros, representando el componente rojo, verde y azul del color.

C	M	Y	K
58	96	95	19

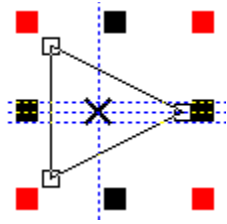
Los cuadros son distintos según el modelo de colores seleccionado. Por ejemplo, si elige CMYK, aparecerán cuatro cuadros, representando el componente cian, magenta, amarillo y negro del color.



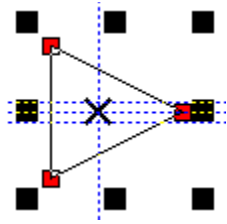
Abre un menú lateral que permite escoger entre varias formas de final de línea. Presione la tecla Esc para salir sin realizar ninguna selección.



Los nodos marcados en rojo estiran la punta de flecha en una dirección.



Los nodos marcados en rojo escalan la punta de flecha de forma uniforme.



Los nodos marcados en rojo mueven la punta de flecha sin cambiar su tamaño ni forma.



El botón Nuevo color secundario abre el cuadro de diálogo Crear un nuevo color secundario, que permite generar un color secundario. El vínculo entre los colores principal y secundarios está basado en un tono común. Los distintos matices se crean ajustando niveles de saturación y brillo para los colores secundarios.



El botón Editar estilo de color abre el cuadro de diálogo Editar estilo de color, que permite cambiar un color principal o secundario. Cuando se cambia un color principal, los colores secundarios vinculados a éste también cambian.



El botón Crear matices abre el cuadro de diálogo Crear matices, que permite crear colores secundarios de forma automática según el tono del color principal. Es posible crear automáticamente hasta 20 colores secundarios.



El botón Crear automáticamente estilos de color abre el cuadro de diálogo Crear automáticamente estilos de color, que permite generar estos estilos de forma automática de acuerdo a los colores utilizados en el dibujo actual.



El botón de trayecto permite iniciar un trayecto nuevo, mostrar un trayecto y separar objetos de un trayecto.



El botón de comienzo permite especificar un objeto inicial nuevo o mostrar el comienzo de una mezcla.



El botón de final permite especificar un objeto final nuevo o mostrar el final de una mezcla.



Ejecuta otra aplicación de la Familia de productos gráficos de CorelDRAW 8.



Inicia CorelTutor.



Inicia los Consejos en línea



Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo, que permite cargar una plantilla de dibujo o estilo en CorelDRAW. Si ya hay un dibujo abierto, el nuevo dibujose abrirá sobre el actual. Antes de abrir un archivo, le resultará útil habilitar la casilla de verificación Previsualización, para mostrar una miniatura del archivo, a fin de asegurarse de que es el que desea.



Guarda el archivo actual.



Restaura los cambios descartados con el comando Deshacer. Rehacer estará disponible inmediatamente después de seleccionar al comando Deshacer. El nombre del comando Deshacer cambia según la última acción realizada. Por ejemplo, Deshacer Relleno si la última acción ha sido una operación con un relleno, o Deshacer Rotación si la última acción ha sido una rotación. Si hace clic en la flecha a la izquierda del botón de lista, deshará la última acción realizada.



Repita el último comando o acción, si es posible. El nombre del comando depende de la acción que haya realizado más recientemente. Por ejemplo, Repetir Relleno si la última acción ha sido una operación con un relleno, o Repetir Rotación si la última acción ha sido una rotación. Si hace clic en la flecha a la izquierda del botón de lista, rehará la siguiente acción realizada. Si no se puede repetir una acción o si no hay acciones que puedan repetirse, el comando Repetir aparece atenuado.



Crea un nuevo dibujo representado por una página Dibujo en blanco. Si ya hay un dibujo abierto, el nuevo se abrirá sobre el actual. El nuevo dibujo utiliza las mismas configuraciones de programa que estaban activadas en el dibujo anterior.



Avanza una página.



Revela todos los colores de la paleta de colores.



Retrocede una página.

Muestra la página actual. Haga clic para mostrar un cuadro de diálogo donde puede especificar la página a la que desea ir.



Rota el objeto de acuerdo al número de grados especificado.



Refleja un objeto de izquierda a derecha, y viceversa.



Refleja un objeto de arriba a abajo, y viceversa.

Escriba un valor en el cuadro X para desplazar el objeto seleccionado horizontalmente respecto a las coordenadas de la regla horizontal.
Escriba un valor en el cuadro Y para desplazar el objeto seleccionado verticalmente respecto a las coordenadas de la regla vertical.

Escriba un valor en el cuadro superior para dimensionar el objeto seleccionado horizontalmente. Escriba un valor en el cuadro inferior para cambiar el tamaño del objeto seleccionado verticalmente.

100.	
100.	

Escriba un valor en el cuadro superior para escalar el objeto horizontalmente según un porcentaje. Escriba un valor en el cuadro inferior para escalar un objeto verticalmente según un porcentaje.



Permite rotar un objeto alrededor de un punto fijo, denominado el centro de rotación. Puede establecer el centro de rotación si hace clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo con la herramienta Rotación libre.



Permite reflejar un objeto según el ángulo que especifique. Puede especificar el ángulo si arrastra la línea de reflexión.



Permite escalar un objeto por el eje horizontal y vertical simultáneamente respecto al punto de anclaje. El punto de anclaje se establece haciendo clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo con la herramienta Escala libre.









Permite inclinar las líneas horizontales y verticales de un objeto simultáneamente respecto al punto de anclaje. El punto de anclaje se establece haciendo clic en cualquier lugar de la ventana de dibujo con la herramienta Inclinar libre.



Permite mover un objeto la distancia especificada desde su posición actual. Puede utilizar este botón combinado con los cuadros Posición de objetos y Posición del centro de rotación, también ubicados en la barra de herramientas Transformar.



Permite aplicar transformaciones a una copia del objeto cuando utiliza los controles de transformación en la barra de herramientas Transformar.

	3.835 "		
	4.17 "		

Permite establecer la posición horizontal y vertical del centro de rotación.

→	0.0	▼▲	°
↑	0.0	▼▲	°

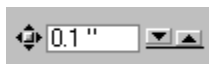
Permite especificar valores en grados para inclinar el objeto verticalmente y horizontalmente.



Permite cambiar el tamaño y escalar objetos no proporcionalmente. Deshabilite este botón para mantener la relación entre altura y anchura mientras utiliza los cuadros Tamaño de objetos y Factor de escala en la barra de herramientas Transformar.



Permite tratar los objetos no rellenos como si estuvieran rellenos. Permite seleccionar los objetos no rellenos haciendo clic en cualquier lugar dentro de ellos.



Permite establecer la distancia que se mueve el objeto seleccionado cuando presiona una de las teclas de flecha.



Permite introducir palabras directamente en la pantalla como texto artístico o en marcos como texto de párrafo.

Si introduce texto como texto artístico, puede ajustar el texto a un trayecto y aplicar todos los efectos especiales. Si lo introduce como texto de párrafo, puede crear proyectos con mucho texto, como anuncios y folletos. Las funciones de formato disponibles para el texto de párrafo permiten distribuir el texto en columnas, crear listas con marcas y definir tabuladores y sangrías. Las opciones incluyen la posibilidad de vincular bloques de texto de párrafo y ajustar texto alrededor y dentro de otros objetos.



Opción de formato de caracteres. Reduce el tamaño de fuente y coloca el texto seleccionado por encima de la línea base.



Opción de formato de caracteres. Reduce el tamaño de fuente y coloca el texto seleccionado por debajo de la línea base.

Opciones para adaptar texto artístico al trayecto. Determina la orientación de las letras en el trayecto.



Rotar letras. Rota caracteres individuales según el contorno del trayecto.

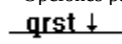
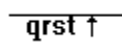
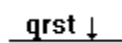
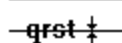
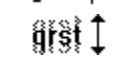


Inclinación vertical. Inclina cada carácter verticalmente, creando la impresión de que el texto está asentado en posición vertical sobre el trayecto. El grado de inclinación varía con la pendiente del trayecto.



Inclinación horizontal. Inclina cada carácter horizontalmente, creando la impresión de que el texto se está doblando hacia dentro en dirección a la pantalla. El grado de inclinación varía con la pendiente del trayecto.

Opciones para adaptar texto artístico al trayecto. Determina la posición vertical del texto artístico en un trayecto.

-  Línea base. Alinea la línea base del texto con el trayecto.
-  Superior. Alinea la línea superior de texto con el trayecto.
-  Inferior. Alinea la línea inferior de texto con el trayecto.
-  Centrar. Centra el texto verticalmente en el trayecto.
-  Variable. Permite desplazar el texto fuera del trayecto arrastrando el ratón.

Opciones para adaptar texto artístico a un trayecto abierto. Determina la posición horizontal del texto en relación con el trayecto.

abc ←

Alinea el texto con el nodo inicial de la línea o curva.

→ abc ←

Centra el texto en el trayecto.

→ abc

Alinea el texto con el punto final de la línea o curva.



Opciones para adaptar texto artístico a un trayecto cerrado. Especifica el cuadrante del objeto al que desea adaptar el texto artístico.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Cambia la orientación del texto adaptado a un trayecto.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Cambia la posición vertical del texto adaptado a un trayecto.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Cambia la posición horizontal del texto adaptado a un trayecto abierto.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Cambia la posición horizontal del texto adaptado a un trayecto cerrado.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Escriba un valor para indicar la posición vertical.

Botón de la Barra de propiedades para adaptar texto artístico al trayecto. Escriba un valor para indicar la posición horizontal.



Aplica el formato de caracteres negrita al texto seleccionado.



Aplica el formato de caracteres cursiva al texto seleccionado.



Aplica el formato de caracteres subrayado al texto seleccionado.



No aplica justificación a los objetos de texto.



Justifica a la izquierda los objetos de texto.



Alinea el texto entre los márgenes izquierdo y derecho del objeto de texto.



Justifica a la derecha los objetos de texto.



Justificación completa. Crea márgenes iguales a lo largo de los lados izquierdo y derecho.



Forzar justificación. Crea márgenes iguales a lo largo de los lados izquierdo y derecho, y estira la última línea hasta el final de línea.



Reduce la sangría (espacio entre el marco y el texto) en un párrafo sangrado de Texto de párrafo.



Aumenta la sangría (espacio entre el marco y el texto) en un párrafo sangrado de Texto de párrafo.



Añade y elimina marcas en el Texto de párrafo seleccionado.



Si el botón no se encuentra presionado y desea añadir una letra capitular al Texto de párrafo seleccionado, haga clic en él. Si el botón está presionado, haga clic para eliminar la letra capitular existente.



Muestra caracteres no imprimibles como los espacios, marcadores de párrafo y tabuladores en la ventana de dibujo o la ventana de edición de texto.



Abre la ventana de edición de texto donde es posible editar texto artístico con efectos especiales.



Abre el cuadro de diálogo Formato de texto en el que podrá determinar propiedades de formato de texto.



Ajusta el espacio horizontal entre los caracteres de texto. Escriba un valor que sea un porcentaje del tamaño de puntos.



Ajusta el espacio vertical entre los caracteres de texto. Escriba un valor que sea un porcentaje del tamaño de puntos.



Convierte el texto artístico seleccionado en texto de párrafo. Convierte el texto de párrafo seleccionado en texto artístico.



Opción de formato de caracteres. Convierte todos los caracteres en mayúsculas.



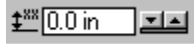
Opción de formato de caracteres. Convierte todos los caracteres en mayúsculas pequeñas.



Establece el ángulo de rotación de los caracteres de texto. Los valores positivos rotan a la izquierda y los negativos, a la derecha.



Permite crear una envoltura partiendo de la forma de cualquier objeto, y aplicarla al objeto seleccionado. Al hacer clic en este botón, aparece un cursor especial del ratón. Utilice este cursor para hacer clic en el objeto desde el que desea crear la envoltura. La envoltura que cree se aplica automáticamente al objeto actualmente seleccionado.

A small rectangular widget with a light gray background. On the left, there is a vertical double-headed arrow icon. To its right is a text input field containing the text "0.0 in". On the far right, there are two small square buttons with upward and downward arrows.

Escriba la distancia que desea desplazar verticalmente el texto del trayecto.

Escriba la distancia que desea mover el texto horizontalmente a lo largo del trayecto.



Ajusta el espacio entre los caracteres o palabras que seleccione con la herramienta Forma.



Ajusta el espacio por encima y debajo de los caracteres o palabras que seleccione con la herramienta Forma.



Muestra los contornos de los marcos de texto de párrafo en la ventana de dibujo.



El botón superior cambia las propiedades de formato predeterminadas para el texto artístico cuando no hay un objeto de texto seleccionado.
El botón inferior cambia las propiedades de formato predeterminadas para el texto de párrafo cuando no hay un objeto de texto seleccionado.



Muestra controles que permiten acelerar los objetos y colores intermedios de una mezcla.



Permite mezclar dos objetos arrastrando el ratón de un objeto al otro.



Rota los objetos intermedios de una mezcla alrededor de un punto intermedio entre los objetos inicial y final de la mezcla. El resultado es una mezcla con forma de arco. El grado de rotación viene determinado por el parámetro del cuadro Dirección de la mezcla.



Aplica una progresión de colores que pasa directamente a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la derecha a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la izquierda a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



El cuadro superior, Número de etapas, define el número de formas intermedias en la mezcla. El cuadro inferior, Descentrado entre formas, establece la distancia entre formas intermedias cuando una mezcla está ligada a un trayecto.



Aplica una progresión de colores que pasa directamente a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la derecha a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la izquierda a través del espectro entre los objetos inicial y final de la mezcla.



Establece el grado de aceleración del objeto en la mezcla. Arrastre a la derecha para que los objetos se acerquen entre sí a medida que se aproximan al objeto final. Arrastre a la izquierda para que los objetos se acerquen entre sí a medida que se aproximan al objeto inicial.



Establece el grado de aceleración del color en la mezcla seleccionada. Arrastre a la derecha para que los colores se muevan más rápidamente por el espectro a medida que se aproximan al objeto final. Arrastre a la izquierda para que los colores se muevan más rápidamente a medida que se aproximan al objeto inicial.



Habilita y deshabilita la vinculación de las aceleraciones de color y objeto de la mezcla seleccionada. Si esta opción se habilita, la aceleración de color se ajusta automáticamente para coincidir con la velocidad definida para los objetos mediante el deslizador Aceleración de objeto de mezcla.



Habilita y deshabilita la aceleración de tamaño de objeto de la mezcla seleccionada. Al habilitar esta opción, la aceleración se refleja en términos de tamaño, así como de espacio y forma del objeto.



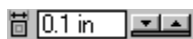
Muestra controles que permiten asignar los nodos inicial y final de una mezcla, dividir una mezcla o fusionar una mezcla dividida.



Abre una página desplegable de diversos controles para mezclas. Estos controles sirven para asignar los nodos inicial y final de una mezcla, dividir una mezcla o fusionar una mezcla dividida.



Cambia el número de líneas o etapas de silueta asociadas con el objeto seleccionado. Este cuadro aparece atenuado para siluetas Al centro.



Cambia la distancia entre las líneas de silueta asociadas con el objeto seleccionado.



Añade líneas de silueta al centro del objeto seleccionado.



Añade líneas de silueta dentro del contorno del objeto seleccionado.



Añade líneas de silueta fuera del contorno del objeto seleccionado.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la derecha a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la izquierda a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Aplica una progresión de colores que pasa directamente a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la derecha a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Aplica una progresión de colores que pasa hacia la izquierda a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Aplica una progresión de colores que pasa directamente a través del espectro entre el objeto original y la última línea de silueta.



Establece el color de la última línea de silueta del objeto seleccionado.



Define el color de relleno de la zona entre las dos últimas líneas de silueta del objeto seleccionado. Si éste tiene un relleno degradado, el Selector de colores establece el color inicial del relleno de la zona entre dichas líneas de silueta.



Selecciona el modo de edición Envoltura libre, que permite arrastrar nodos de envoltura sin restricciones. Con este modo es posible asignar prácticamente cualquier forma a las envolturas.



Selecciona el modo de edición Envoltura de arco sencillo, que permite arrastrar un nodo de envoltura horizontalmente o verticalmente a fin de aplicar una forma de arco a un lado de la envoltura.



Selecciona el modo de edición Envoltura de arco doble. Utilizando este modo de edición, puede arrastrar un nodo de envoltura horizontalmente o verticalmente para aplicar una forma de "S" a uno de los lados de la envoltura.



Selecciona el modo de edición Envolvura de línea de recta. Utilizando este modo de edición, puede arrastrar un nodo de envoltura horizontalmente o verticalmente para aplicar una forma de "V" a uno de los lados de la envoltura.



Permite crear una envoltura partiendo de la forma de cualquier objeto, y aplicarla al objeto seleccionado. Al hacer clic en este botón, aparece un cursor especial del ratón. Utilice este cursor para hacer clic en el objeto desde el que desea crear la envoltura. La envoltura que cree se aplica automáticamente al objeto actualmente seleccionado.



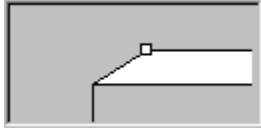
Muestra controles que permiten definir el punto de fuga de una extrusión especificando coordenadas horizontales y verticales exactas.



Muestra controles que permiten añadir bordes biselados a un objeto o extrusión.



Muestra la página Biseles de la persiana Extrusión. Esta página contiene controles que permiten añadir bordes biselados a un objeto o extrusión.



Muestra una representación visual del ángulo y la profundidad del borde biselado. Para definir el ángulo y la profundidad con el ratón, arrastre el cuadrado blanco dentro de este cuadro.



Aplica el relleno del objeto de control a sus superficies extruidas.



Aplica un color de relleno sólido a las superficies extruidas.



Aplica un relleno degradado a las superficies extruidas.



Muestra controles que permiten simular fuentes de luz para crear un efecto de sombreado en la extrusión.



Muestra controles que permiten rotar una extrusión en 3D.



El botón Congelar fija el contenido actual de una transparencia. De este modo, puede mover la transparencia sin tener que cambiar su aspecto.



Cambia los colores De y A en una lente Mapa de color personalizado.



Mueva el deslizador para ajustar la opacidad de la transparencia. Los valores bajos (menos de 20) producen una transparencia más opaca, mientras que los valores más altos (superiores a 80) la producen más transparente.

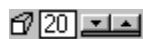


Muestra la página Punto de fuga de la persiana Extrusión. Esta página contiene controles para seleccionar el tipo, la profundidad y el punto de fuga de una extrusión.



Muestra controles para seleccionar el tipo, la profundidad y el punto de fuga de una extrusión.

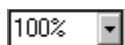
Permite especificar coordenadas horizontales y verticales nuevas para el punto de fuga de una extrusión.



Permite definir la profundidad de una extrusión. Esta profundidad representa la distancia que hay entre la extrusión y su punto de fuga. Sólo es posible establecer la profundidad de una extrusión de perspectiva.

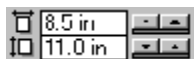


Define la rotación de los objetos intermedios de una mezcla. Es posible establecer valores entre -360 y 360. Los valores negativos giran las formas hacia la derecha.



Controla el tamaño del dibujo en la pantalla. Es posible elegir uno de los niveles de aumento preestablecidos o escribir uno propio.

Muestra la anchura (cuadro superior) y altura (cuadro inferior) del tipo de página seleccionado en el cuadro de lista Papel. Cambie estos valores para establecer un tamaño de página personalizado.

A small graphical user interface element for setting page dimensions. It consists of two input fields, one for width and one for height, each with a small icon to its left and a set of up/down arrows to its right. The width field is labeled '8.5 in' and the height field is labeled '11.0 in'.

Permite establecer dimensiones horizontales y verticales precisas para la página Dibujo. Si cambia estos valores, la opción de personalización se selecciona de forma automática en el cuadro Tipo y tamaño del papel.



Define la página Dibujo de forma que su borde corto sea horizontal.



Define la página Dibujo de forma que su borde largo sea horizontal.



Permite establecer el origen de la regla haciendo clic y arrastrándola sobre la ventana de dibujo.



Aumenta o reduce el dibujo. Haga clic con el ratón y arrástrelo en la ventana de dibujo para aumentar un área, o bien, haga clic con el botón derecho del ratón para reducir el área.



Aumenta los objetos en un factor de 2.



Aumenta los objetos en un factor de 2.



Reduce los objetos en un factor de 2 o al nivel previo de ampliación.



Reduce los objetos en un factor de 2 o al nivel previo de ampliación.

1:1

Muestra los elementos del dibujo con su tamaño real.

1:1

Muestra los elementos del dibujo con su tamaño real.



Aumenta/reduce hasta alcanzar la página Dibujo completa.



Encaja todos los objetos seleccionados dentro de la ventana de dibujo.



Aumenta/reduce para mostrar todos los objetos seleccionados.



Encaja todos los objetos en la ventana de dibujo.



Encaja todos los objetos en la ventana de dibujo.



Encaja toda la página Dibujo dentro de la ventana de dibujo.



Encaja la altura de la página Dibujo dentro de la ventana de dibujo.

{bml popgraphic_zoom_height.bmpEncaja la altura de la página Dibujo dentro de la ventana de dibujo.



Encaja la anchura de la página Dibujo dentro de la ventana de dibujo.



Encaja la anchura de la página Dibujo dentro de la ventana de dibujo.



Permite mover la visualización en la ventana de dibujo, por lo que puede cambiar dicha visualización moviendo el dibujo dentro de esta ventana.

Permite escoger la calidad de visualización con la que debe mostrarse el dibujo activo.



Guarda la visualización actual y la añade al cuadro de lista del Administrador de visualización.



Elimina la visualización seleccionada en el cuadro de lista del Administrador de visualización.

Habilita y deshabilita la información de página almacenada con una visualización guardada.



Habilita y deshabilita el nivel de ampliación almacenado con una visualización guardada.



Habilita y deshabilita el comando Encajar en cuadrícula, que alinea los objetos automáticamente con la cuadrícula conforme se arrastran.



Habilita y deshabilita el comando Encajar en líneas guía, que alinea los objetos automáticamente con cualquier línea guía conforme se arrastran.



Habilita y deshabilita el comando Encajar en objetos, que alinea un objeto automáticamente con otros objetos conforme se arrastra.



Bloquea y desbloquea una capa para evitar o permitir la edición.



Muestra y oculta una capa.



Habilita y deshabilita la impresión de una capa.



Suelda los objetos seleccionados.



Recorta el objeto de destino utilizando los objetos seleccionados.



Intersecciona los objetos seleccionados.



Separa objetos combinados, dejándolos con sus formas originales.



Bloquea y desbloquea una línea guía para evitar o permitir el movimiento.



Crea una nueva capa en el dibujo.



Permite editar objetos en una capa desbloqueada.



Habilita y deshabilita la visualización de propiedades de objeto en el Administrador de objetos.



Abre el Administrador de datos del objeto, que permite ver, dar formato y editar resúmenes de datos de objeto.

Permite definir las distancias de desplazamiento horizontal y vertical de los objetos creados mediante los comandos Duplicar y Clonar.



El botón de ojo de previsualización, cuando está habilitado, permite ver todos los cambios de efectos en un mapa de bits automáticamente en la ventana de dibujo.



El cursor inicial de situación de importación permite cambiar el tamaño y colocar la esquina superior izquierda de una imagen en una ubicación exacta del dibujo.



El cursor final de situación de importación permite cambiar el tamaño y colocar la esquina inferior izquierda de una imagen en una ubicación exacta del dibujo.



Abre la persiana Máscara de color de mapa de bits, que permite enmascarar colores, además de guardar y recuperar otras máscaras.



Abre el cuadro de diálogo Nuevo muestreo, que permite volver a muestrear el tamaño y resolución de la imagen.



Ejecuta Corel PHOTO-PAINT, que permite editar el mapa de bits.



Abre el cuadro de diálogo Brillo-Contraste-Intensidad, que permite ajustar y previsualizar las configuraciones.



Abre el cuadro de diálogo Proporción de color, que permite ajustar y previsualizar las configuraciones de color.



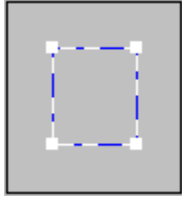
Abre el cuadro de diálogo Gamma, que permite ajustar y previsualizar las configuraciones de gamma.



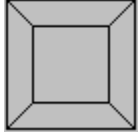
Abre el cuadro de diálogo Tono, saturación y claridad, que permite ajustar y previsualizar las configuraciones.



Utilice el dial Dirección para especificar la ubicación de la fuente de luz con respecto al mapa de bits (teóricamente, en el centro del círculo). Haga clic en un punto a lo largo del borde del dial Dirección para escoger un ángulo, o escriba el ángulo directamente en el cuadro Dirección.



Habilite Perspectiva para poder acercar y alejar dos nodos entre sí simultáneamente. Al habilitar Abultamiento mantendrá la distancia entre dos nodos mientras se inclina el mapa de bits.



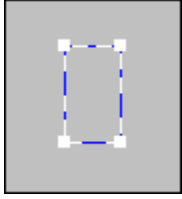
El modelo tridimensional muestra el modo en que afectan los ajustes de los deslizadores Vertical y Horizontal a la rotación y a la posición del mapa de bits.



El Selector de colores permite elegir un color de un mapa de bits. Después, es posible utilizar los otros controles de la persiana Máscara de color de mapa de bits para enmascarar o mostrar el color seleccionado.



Haga clic aquí para determinar el centro de un efecto radial.



La ventana Previsualización en el cuadro de diálogo Perspectiva muestra cómo arrastrar los nodos afecta a la perspectiva del mapa de bits.



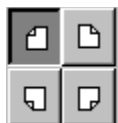
Guarda las opciones de conversión que ha establecido, a fin de utilizarlas en otras imágenes más adelante.



Elimina el preestablecido seleccionado. Las opciones de conversión especificadas en el preestablecido dejan de estar disponibles.



Accede al cuadro de diálogo Carpetas de filtros de conexión, para seleccionar una carpeta.



Haga clic en un botón para determinar la posición del plegado de esquina. Las opciones son: superior izquierda, inferior izquierda, superior derecha e inferior derecha.



Selecciona colores de una imagen abierta. Utilice el botón izquierdo del ratón para seleccionar un color. Utilice el botón derecho del ratón para seleccionar un color de relleno. Mantenga presionada Ctrl y haga clic con cualquier botón del ratón para seleccionar un color del papel.



(A la izquierda o la derecha del Navegador). Añade una página al documento.

Va a la página especificada del documento.



(A la derecha del Navegador). Muestra la última página del documento.



(A la izquierda del Navegador). Muestra la primera página del documento.

Aparecen pestañas de página en el Navegador (mostradas en la esquina inferior izquierda de la ventana de aplicación) cuando crea documentos de varias páginas. Haga clic en una pestaña de página para desplazarse a dicha página. Haga clic con el botón derecho del ratón en una pestaña de página para insertar o eliminar páginas.



Haga clic aquí para utilizar el objeto como vínculo.



Haga clic aquí para utilizar la caja delimitadora del objeto como vínculo.



Haga clic aquí para mostrar todos los objetos que tienen asignados localizadores URL.



Elija un color de la paleta a fin de seleccionar un color sombreado para los objetos de Internet cuando el botón Mostrar objetos de Internet está presionado.



Elija un color de la paleta a fin de seleccionar un color de relleno para los objetos de Internet cuando el botón Mostrar objetos de Internet está presionado.



Se desplaza al objeto en conflicto que elija en la lista Conflicto de objetos HTML, y lo selecciona.



Se desplaza hacia abajo por la lista Conflicto de objetos HTML para seleccionar la advertencia o mensaje de error asociado al objeto en conflicto que desea solucionar.



Se desplaza hacia arriba por la lista Conflicto de objetos HTML para seleccionar la advertencia o mensaje de error asociado al objeto en conflicto que desea solucionar.



Abre el cuadro de diálogo Opciones por la página Conflictos HTML. Puede habilitar las casillas de verificación en la página Conflictos HTML para que CorelDRAW verifique propiedades específicas de los objetos de Internet antes de publicar el documento en Internet.



Vuelve a explorar la página actual del documento de Web para comprobar si hay conflictos de objetos HTML. Si se vuelve a explorar la página después de solucionar los conflictos, los mensajes de advertencia o error asociados se eliminan de la lista Conflicto de objetos HTML.



Vuelve a explorar todo el documento de Web para comprobar si hay conflictos de objetos HTML. Si se vuelve a explorar el documento después de solucionar los conflictos, los mensajes de advertencia o error asociados se eliminan de la lista Conflicto de objetos HTML.



Repara automáticamente los conflictos de objetos HTML que no es necesario solucionar manualmente. Por ejemplo, puede hacer que CorelDRAW convierta automáticamente el texto estándar en texto compatible con HTML haciendo clic en este botón. Primero, debe seleccionarse el texto estándar en el documento de Web. CorelDRAW no puede reparar automáticamente conflictos como objetos que tienen una porción fuera de la página. Deberá volver a colocar manualmente el objeto en conflicto.



Permite seleccionar y mover modelos 3D e iluminar objetos en la ventana Representación 3D, además de desplazar y cambiar el tamaño de la ventana Representación 3D.



Permite rotar modelos 3D e iluminar objetos en la ventana Representación 3D.



Cambia la ampliación de lente de la cámara predeterminada en la ventana Representación 3D.



Desplaza la cámara predeterminada por el plano xy en la ventana Representación 3D.



Desplaza la cámara acercándola o alejándola del modelo 3D, a lo largo del eje z de la ventana Representación 3D.



Si mantiene presionado el botón del ratón en cualquier herramienta Cámara, se abre el menú lateral Herramientas de cámara. El menú lateral Herramientas de cámara permite manipular la cámara para personalizar el punto de vista de un objeto 3D en la ventana Representación 3D.

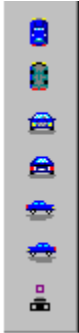


Apunta la cámara en una dirección distinta.



Rota la cámara.

Si mantiene presionado el botón del ratón sobre el botón Director de visualización, se abre el menú lateral Director de visualización (mostrado a continuación). Este menú lateral permite elegir una visualización preestablecida del modelo 3D en la ventana Representación 3D.





Cambia la visualización predeterminada de cámara en la ventana Representación 3D.



Añade un foco al modelo 3D en la ventana Representación 3D.



Añade un punto de luz al modelo 3D en la ventana Representación 3D.



El botón Cuadrícula oculta y muestra la ayuda de diseño de cuadrícula, que proporciona un punto de referencia al rotar e interpretar objetos y cámaras en la ventana Representación 3D.



El botón Dispositivo de coordenadas oculta y muestra la ayuda de diseño del dispositivo de coordenadas, que proporciona un punto de referencia al mover y rotar objetos y cámaras por los ejes x , y , z en la ventana Representación 3D.



Ocultar y mostrar los objetos de iluminación en la ventana Representación 3D.



Permite aplicar una distorsión Empujar y tirar, Cremallera o Torbellino en el objeto seleccionado. Después de aplicar el efecto básico de distorsión, puede perfeccionar el efecto utilizando los controles en la Barra de propiedades o en la ventana de dibujo.



Permite distorsionar un objeto arrastrando los nodos de la envoltura situada encima del mismo.



Permite dar a los objetos un aspecto tridimensional creando la ilusión de profundidad. La dirección y profundidad de la extrusión, la posición del punto de fuga y el color de la extrusión permiten variar los atributos de la extrusión.



Permite crear la ilusión de profundidad en dibujos bidimensionales. Las propiedades de sombra, como el fundido, opacidad, estilo de borde y color, pueden ajustarse con los controles de la Barra de propiedades o de la ventana de dibujo.



Permite distorsionar el objeto seleccionado alejando los nodos del mismo del centro de la distorsión o acercándolos. Puede distorsionar el objeto utilizando los controles de distorsión Empujar y tirar en la ventana de dibujo o la Barra de propiedades.



Permite aplicar una distorsión Cremallera al objeto seleccionado. Puede aplicar una distorsión básica Cremallera con los controles en la ventana de dibujo, o una distorsión Cremallera más avanzada con los controles de la Barra de propiedades.



Permite aplicar una distorsión Torbellino al objeto seleccionado. Puede aplicar una distorsión Torbellino con los controles en la ventana de dibujo o la Barra de propiedades.



Permite distribuir aleatoriamente la distorsión Cremallera existente para el objeto seleccionado. La distorsión Cremallera aleatoria se aplica cuando este botón aparece presionado.



Permite suavizar los puntos de la distorsión Cremallera existente para el objeto seleccionado. La distorsión Cremallera suavizada se aplica cuando este botón aparece presionado.



Permite enfatizar la distorsión Cremallera existente en un área específica del objeto seleccionado. El modo de Distorsión local está habilitado cuando este botón aparece presionado. Después de habilitar el modo de Distorsión local, arrastre el tirador de reubicación con forma de diamante en la ventana de dibujo para situar el efecto de distorsión.



Permite situar el efecto de distorsión de un objeto seleccionado en el centro exacto del objeto.

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

[2D \(bidimensional\)](#)

[3D \(tridimensional\)](#)

[3DMF](#)

A

[Accesos directos de teclado](#)

[Administración de color](#)

[AI](#)

[Álbum](#)

[Alisado](#)

[Altura de mayúscula](#)

[Altura de X](#)

[Ángulos de pantalla](#)

[Animación](#)

[ANSI](#)

[Aplicación cliente](#)

[Aplicación servidor](#)

[Archivo de mediciones](#)

[Archivo destino](#)

[Archivo origen](#)

[Arrastrar](#)

[ASCII](#)

[Asignación de cromaticidad fotográfica](#)

[Asignación de gama en ilustración](#)

[Asignación de gama](#)

[Asistente de escritura](#)

[Asistente](#)

[Atributos](#)

[AVI](#)

[Aviso de gama](#)

[Ayuda emergente](#)

B

[Barra de calibración](#)

[Barra de estado](#)

[Barra de herramientas](#)

[Barra de menús](#)

[Barra de título](#)

[Blanco y negro](#)

[BMP](#)

[Borde de página](#)

[Botón de comando](#)

[Brillo \(lente\)](#)

[Brillo](#)

C

[Cabeceo](#)

[Cabecera de imagen](#)

[Cabecera](#)

[Caja de herramientas](#)

[Calibración](#)

[Caligráfico](#)

[Cámara](#)

[Canal](#)

[Capa](#)

[Capa maestra](#)

[Caracterización](#)

[Carpeta](#)

[Casilla de verificación](#)

[CDR](#)

[Celda](#)

[Centro de rotación](#)

[CERN](#)

[CGI](#)

[CGM](#)

[Cícero](#)

[CIE \(Commission Internationale de l'Eclairage\)](#)

[Clic \(hacer clic\)](#)

[Clipart](#)

[Clonación](#)

[CMY](#)

[CMYK](#)

[CMYK255](#)

[Código de carácter](#)
[Color de cuatricromía](#)
[Color de pintura](#)
[Color del papel](#)
[Color directo](#)
[Color fuera de gama](#)
[Color Hexachrome](#)
[Color Manager/Administrador de color](#)
[Color principal](#)
[Color puro](#)
[Color secundario](#)
[Color tramado](#)
[Color verdadero](#)
[Colores uniformes \(paleta\)](#)
[Colorimétrico](#)
[Colorímetro](#)
[Columnas de estilo periodístico](#)
[Comando](#)
[Combinar](#)
[Componente de gris](#)
[Composición](#)
[Compresión de archivos](#)
[Con pérdida de calidad](#)
[Configuraciones predeterminadas](#)
[Conmutar](#)
[Contorno](#)
[Contraste](#)
[Controlador de dispositivo](#)
[Copia de seguridad automática](#)
[Copia de seguridad](#)
[Corel OCR-TRACE](#)
[Corel PHOTO-PAINT](#)
[Corel RGB](#)
[Corrección de color](#)
[Corte del espectro](#)
[CPT](#)
[Cromaticidad](#)
[Cruz de las reglas](#)
[Cruz](#)
[Cuadrícula](#)
[Cuadro de diálogo](#)
[Cuadro de lista](#)
[Cuadro de selección](#)
[Cuatricromía](#)
[Cursor](#)
[Curva Bézier](#)
[Curva tonal](#)

D

[Densitómetro](#)

[Dentados](#)
[Desagrupar](#)
[Deseleccionar](#)
[Desenfoque gaussiano](#)
[Desnivel gaussiano](#)
[Desplazamiento de la línea base](#)
[Desplazar](#)
[Desplazar](#)
[Dibujo lineal](#)
[DIC](#)
[Didot](#)
[Disco de intercambio](#)
[Disponer en mosaico](#)
[Dispositivo de medición de color](#)
[Distribución de la energía del espectro](#)
[Doble clic](#)
[Duotono](#)

E

[Edición por reflejo](#)
[Eje](#)
[Empresa de servicios de filmación](#)
[Emulsión](#)
[Encajar](#)
[Entrelazado](#)
[Envoltura](#)
[EPS](#)
[Error de comprobación de límites](#)
[Escala de densitómetro](#)
[Escala de grises](#)
[Escalar](#)
[Escáner](#)
[Espaciado entre caracteres](#)
[Espaciado entre palabras](#)
[Espaciado entre palabras](#)
[Espaciado entre párrafos](#)
[Espaciado manual](#)
[Espacio de color](#)
[Espacio Eme](#)
[Espacio ene](#)
[Espectrofotómetro](#)
[Estilo de diseño](#)
[Estilo de línea](#)
[Estilos de texto](#)
[Estilos](#)
[Estirar](#)
[Examinador \(Navegador\)](#)
[Extensión en sobreimpresión](#)
[Extensión](#)
[Extrusión](#)

F

[FH3](#)

[Filmadora](#)

[Filtro](#)

[Filtros de ruido](#)

[FOCOLTONE](#)

[Forzar justificación](#)

[Forzar saltos de línea](#)

[Fósforo](#)

[Frecuencia de trama](#)

[Fuente](#)

[Fuentes descargables](#)

[Fuentes residentes](#)

[Fuentes TrueType](#)

G

[Gama de color](#)

[Gama](#)

[Gamma](#)

[Ganancia de punto](#)

[Gaussiano](#)

[GDF](#)

[GEM](#)

[GIF](#)

[Gráficos de vectores](#)

[Grosor](#)

[Grupo anidado](#)

[Grupo](#)

H

[Histograma](#)

[HLS](#)

[Horizontal](#)

[HPGL](#)

[HSB](#)

[HTML](#)

[Hueco transparente](#)

I

[ICC](#)

[Icono](#)

[Iluminación ambiental](#)

[Imagen destino IT8](#)

[Imagen digital](#)

[Imagen en escala de grises](#)

[Imagen ráster](#)

[Impresora predeterminada](#)

[Inclinar](#)

[Información de fuentes - hinting](#)

[Intensidad](#)

[Interfaz de Preimpresión Abierto \(OPI\)](#)

[Interlineado](#)

[Intersección](#)

J

[JPEG \(Joint Photographic Experts Group\)](#)

[Juego de caracteres](#)

[Justificación](#)

K

L

[LAB](#)

[Lente](#)

[Letra capitular](#)

[Libro de muestras](#)

[Límite de extensión](#)

[Línea ascendente](#)

[Línea base](#)

[Línea descendente](#)

[Líneas de dibujo simples](#)

[Líneas guía](#)

[Lino](#)

[LPP](#)

[Luces](#)

[Luminosidad](#)

M

[Maestro](#)

[Mapa de bits](#)

[Mapa de imagen](#)

[Marca](#)

[Marcas de corte](#)

[Marcas de división](#)

[Marcas de registro](#)

[Marco](#)

[Maximizar](#)

[Medianil](#)

[Medios tonos](#)

[Menú](#)

[Menú lateral](#)

[Mezcla compuesta](#)

[Mezcla](#)

[Miniatura](#)

[Minimizar](#)

[Modelo 3D](#)

[Modelo de color aditivo](#)

[Modelo de color dependiente del dispositivo](#)

[Modelo de color](#)

[Modelo de color independiente del dispositivo](#)

[Modelo de color sustractivo](#)

[Modo Color con paleta](#)

[Modo de color](#)

[Modo de fusión](#)

[Monocromo](#)

[Mosaico](#)

[Muestra](#)

N

[Navegante](#)

[NCSA](#)

[Negativo](#)

[Nodo asimétrico](#)

[Nodo final](#)

[Nodo inicial](#)

[Nodo uniforme](#)

[Nodos](#)

[Nota](#)

[Nuevo muestreo](#)

O

[Objeto de control](#)

[Objeto de curvas](#)

[Objeto](#)

[Objeto incorporado](#)

[Objeto vinculado](#)

[Opacidad](#)

[Orden de superposición](#)

[Orientación](#)

P

[Página de dibujo](#)

[Página de trabajo](#)

[Página imprimible](#)

[Paleta Colores de cuatricromía PANTONE](#)

[Paleta Colores de cuatricromía PANTONE](#)

[Paleta de colores de imagen](#)

[Paleta de colores en pantalla](#)

[Paleta de colores](#)

[Paleta de colores personalizada](#)

[Paleta Dupont](#)

[Paleta](#)

[Paleta Microsoft\(r\) Internet Explorer](#)

[Paleta Netscape Navigator](#)

[Paleta PANTONE hexachrome](#)

[Paleta Toyo COLOR FINDER](#)

[PANTONE MATCHING SYSTEM](#)

[Patrón a dos colores](#)

[Patrón a todo color](#)

[Patrón a todo color](#)

[Patrón de vectores](#)

[Patrón muaré](#)

[PCD](#)

[PCT](#)

[PCX](#)

[Película](#)

[Perfil de dispositivo](#)

[Persiana](#)

[Perspectiva de dos puntos de fuga](#)

[Perspectiva de un punto de fuga](#)

[Photo CD](#)

[PIC](#)

[Pica](#)

[PICT](#)

[Píxel](#)

[Plantilla de estilo](#)

[Plantilla](#)

[PLT](#)

[Plumilla](#)

[Polígono](#)

[Portapapeles](#)

[Posición](#)

[Positivo](#)

[PostScript](#)

[PowerClip](#)

[PPP](#)

[Previsualización a pantalla completa](#)

[Previsualización de archivo](#)

[Previsualizar sólo lo seleccionado](#)

[Principal](#)

[Profundidad de bits](#)

[Profundidad de color](#)

[Programas de pintura](#)

[Progresivo](#)

[Propiedades de carácter](#)

[Proporción](#)

[Prueba de color](#)

[Prueba](#)

[PSD](#)

[Punta de flecha](#)

[Punto blanco](#)

[Punto de anclaje](#)

[Punto de control](#)

[Punto de fuga](#)

[Punto de inserción](#)

[Punto](#)

[Punto negro](#)

[Puntos de encaje](#)

R

[Recortar](#)

[Recortar](#)

[Recuadro de contorno](#)

[Recuadro de selección](#)

[Redimensionar](#)
[Reflejar](#)
[Reglas](#)
[Relieve](#)
[Relleno cónico](#)
[Relleno de gradiente](#)
[Relleno de patrón](#)
[Relleno de textura](#)
[Relleno degradado cuadrado](#)
[Relleno degradado](#)
[Relleno degradado lineal](#)
[Relleno degradado radial](#)
[Relleno del borde](#)
[Relleno](#)
[Relleno uniforme](#)
[Renovación interrumpible](#)
[Representar](#)
[Resolución del escáner](#)
[Resolución](#)
[Restringir](#)
[RGB](#)
[Rotar](#)
[Ruido](#)
[Ruta de acceso](#)

S

[Sangría francesa](#)
[Sangría](#)
[Sangría](#)
[Sans serif](#)
[Saturación](#)
[Scitext](#)
[SCODL](#)
[Secundario](#)
[Segmentos](#)
[Selección múltiple](#)
[Seleccionar](#)
[Selector visual](#)
[Separación de color](#)
[Serif](#)
[Silueta](#)
[Símbolo](#)
[Simétrico](#)
[Simulación](#)
[Sin pérdida de calidad](#)
[Sistema de concordancia de colores](#)
[Sobreimpresión](#)
[Sobreimpresión](#)
[Soldar](#)
[Subíndice](#)

[Subtrayectos](#)

[Superíndice](#)

[Sustitución del color de fondo \(UCR\)](#)

[Sustitución por componentes de gris \(GCR\)](#)

T

[Tabla de aceleradores](#)

[Tabulador con caracteres guía](#)

[Tabulador](#)

[TAC](#)

[Teclas de dirección](#)

[Temperatura de color](#)

[Texto artístico](#)

[Texto de párrafo](#)

[Textura de mapa de bits](#)

[Texturas PostScript](#)

[TGA](#)

[TIFF \(Tagged Image File Format\)](#)

[Tintas](#)

[Tipo cliente](#)

[Tipo de letra](#)

[Tipo servidor](#)

[Tiradores](#)

[Tono continuo](#)

[Tono](#)

[Trama de medios tonos](#)

[Tramado](#)

[Transformación](#)

[Transparencia en imágenes Internet](#)

[Transparencia](#)

[Trayecto abierto](#)

[Trayecto cerrado](#)

[Trayecto](#)

[TrueDoc \(TM\)](#)

[TRUMATCH](#)

[Tutoriales](#)

U

[Unidad](#)

[URL](#)

V

[Valor de color](#)

[Vectorización automática](#)

[Vectorización](#)

[ventana activa](#)

[Ventana de dibujo](#)

[Vertical](#)

[Vinculación e Incorporación de Objetos \(OLE\)](#)

[Vista panorámica automática](#)

[Visualización Borrador](#)

[Visualización Líneas de dibujo](#)

[Visualización Mejorada](#)

[Visualización Normal](#)

[VRML](#)

W

[WMF](#)

[WPG](#)

[WYSIWYG \(Lo que se ve es lo que se obtiene\)](#)

X

Y

[YIQ](#)

Z

[Zoom](#)

2D (bidimensional)

Un objeto con dos dimensiones: anchura y altura.

3D (tridimensional)

Objeto que se extiende en las dimensiones de anchura, altura y profundidad.

3DMF (Metarchivo tridimensional)

El formato de archivo QuickDRAW Metafile para la importación y exportación de modelos 3D.

Modelo 3D

Objeto que existe en las dimensiones de anchura, altura y profundidad y que puede visualizarse desde cualquier ángulo.

Tabla de aceleradores

Archivos que contienen listas de teclas de acceso directo. Las Teclas de acceso directo se utilizan para acceder rápidamente a o "acelerar" las tareas de edición. Pueden estar activas diferentes tablas dependiendo de lo que esté haciendo. Por ejemplo, al seleccionar texto se activa la tabla aceleradora Edición de texto. Si no se selecciona texto se activa la tabla aceleradora Principal.

Ventana activa

La ventana que contiene el documento en el que está trabajando. Al hacer clic en otra ventana, dicha ventana se convierte en la ventana activa.

Modelo de color aditivo

Un modelo de color que crea el color al añadir longitudes de onda de luz unificadas. El modelo de color más común, el modelo RGB, utiliza las longitudes de onda del rojo, verde y azul para producir un rango de colores.

AI

La extensión para los archivos de gráficos vectoriales creados con Adobe Illustrator.

Álbum

Una carpeta que contiene vínculos a archivos multimedia. Los álbumes contienen iconos y miniaturas vinculados con los archivos origen para que puedan organizarse archivos de mapa de bits, ilustraciones, sonidos y de vídeo en grupos de la forma que más le guste.

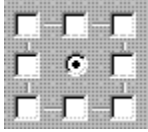
Consulte [Miniatura](#)

Iluminación ambiental

La iluminación de una habitación, incluyendo las fuentes de luz naturales y artificiales. La calidad e intensidad de la iluminación ambiental en su espacio de trabajo afectan a los colores que percibe en las impresiones, el escaneo de originales y en su monitor. De forma general, cuanto más brillante sea la iluminación ambiental, verá menos colores en su monitor. Para una reproducción fiel del color, mantenga la iluminación ambiental en niveles bajos y constantes.

Punto de anclaje

El punto que permanece fijo al estirar, escalar, reflejar o inclinar un objeto. Los nueve puntos de anclaje corresponden a los ocho tiradores del cuadro de selección del objeto más el centro del cuadro de selección que aparece como una X.



Animación

Archivos de animación para imágenes en movimiento. CorelDRAW admite cuatro tipos de archivo de animación: animación GIF (GIF), animación MPEG (MPG), película Quick Time (MOV) y Video para Windows (AVI).

ANSI

Conjunto de caracteres del American National Standards Institute (Instituto de Normalización Norteamericano). Consta de 256 caracteres, de los cuales, los 128 primeros equivalen a los del conjunto de caracteres ASCII.

Alisado

Un método para suavizar los bordes curvos y diagonales de una imagen de mapa de bits. El alisado rellena parcialmente los píxeles intermedios de estos bordes para suavizar la transición entre el borde y el resto de la imagen. El alisado reduce o elimina los bordes dentados.

Punta de flecha

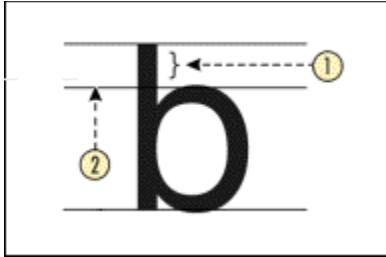
Las formas del final de las líneas. Pueden ser formas de flechas normales o cualquier otra forma.

Texto artístico

Tipo de texto creado con la herramienta Texto. Utilice texto artístico cuando desee añadir líneas sueltas de texto como títulos, o cuando desee aplicar efectos gráficos como la adaptación de texto a un trayecto, la creación de extrusiones y mezclas y la producción de otros efectos especiales. Un objeto de texto artístico puede contener hasta 32.000 caracteres. CorelDRAW aplica de forma automática el estilo de Texto artístico predeterminado que puede cambiarse con el Administrador de estilos.

Línea ascendente

Las partes de letras minúsculas que sobresalen por encima de la altura de x. En el gráfico siguiente, (1) indica la línea ascendente y (2) indica la altura de x.



ASCII

Conjunto de caracteres del American Standard Code for Information Interchange (Código normalizado norteamericano para el intercambio de información). Este conjunto admite los caracteres disponibles en un teclado estándar e incluye los códigos de control no imprimibles tales como retornos de carro y saltos de página.

Proporción

Proporción que se establece entre la anchura y la altura de una imagen (que se expresan matemáticamente como $x:y$). Por ejemplo, la proporción de una imagen de 640 x 480 píxeles es de 4:3.

Atributos

Características de un objeto que definen aspecto. Formas como las elipses, disponen de atributos para un relleno, contorno y tamaño específicos y que pueden editarse. Los objetos de texto cuentan con atributos como el tipo de letra, el grosor y el espaciado entre caracteres. También se denominan propiedades.

Copia de seguridad automática

Función de las aplicaciones Corel que crea automáticamente una segunda copia o copia de seguridad de un archivo mientras se trabaja en él. Puede habilitar o deshabilitar esta función, establecer el intervalo de tiempo tras el cual se guardará el archivo, y definir el directorio en el que se almacenarán las copias. El archivo de copia de seguridad se llama Autobackup_of_*nombre de archivo*, donde *nombre de archivo* representa el nombre del archivo con el que trabaja. Este archivo se elimina y se sustituye por otro denominado Backup_of_*nombre de archivo* cuando cierra el archivo.

Vista panorámica automática

Función que desplaza automáticamente la ventana de dibujo al arrastrar fuera de sus bordes. Puede habilitar o deshabilitar esta función.

Vectorización automática

Función de CorelDRAW que genera de forma automática un dibujo de líneas partiendo de una imagen de mapa de bits importada.

AVI

La extensión de nombre de archivo de los archivos de vídeo Windows.

***Eje**

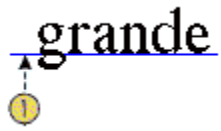
Trayecto lineal hipotético. Los ejes de la x, la y y la z (anchura, altura y profundidad respectivamente) definen las coordenadas del eje en el espacio tridimensional. El eje sobre el que un objeto rota constituye su eje de rotación. En CorelDRAW, los ejes de un objeto corren paralelos a su cuadro de selección, un hipotético cuadro que aparece englobando a un objeto o grupo si se encuentra seleccionado.

Copia de seguridad

Cada vez que salva un archivo en una aplicación Corel, se crea un archivo suplementario de copia de seguridad. El archivo de copia de seguridad se llamará Backup_of_*nombre de archivo*.

Línea base

La línea horizontal invisible en que se colocan todas las letras de una línea. En el gráfico siguiente, (1) indica la línea base.



Desplazamiento de la línea base

Valor que eleva o hace descender la línea base de un texto. Desplazando la línea base, puede crear efectos como superíndices o subíndices.

Curva Bézier

Trayecto definido por la posición de cuatro puntos de control ubicados en los extremos de las tangentes de los vértices. La longitud y el ángulo de las tangentes describen la forma en que un trayecto se desvía entre sus vértices de lo que sería un trayecto lineal.

Profundidad de bits

Número de bits binarios empleado que define la tonalidad de color de cada uno de los píxeles que componen una imagen. Por ejemplo, un píxel en una imagen en Blanco y negro tiene una profundidad de 1 bit, ya que sólo puede ser blanco o negro. El número de valores de color que puede producir una profundidad de bits determinada es igual a 2 elevado a la profundidad de bits.

Mapa de bits

Una imagen compuesta de una cuadrícula de píxeles o puntos. Los escáners y los programas de pintura como Corel PHOTO-PAINT generan imágenes de mapa de bits. CorelDRAW crea imágenes mediante objetos de vectores.

Textura de mapa de bits

Rellenos preestablecidos configurables que se encuentran disponibles en el cuadro de diálogo Rellenos de textura. Entre ellos se incluyen rellenos variables que semejan el aspecto de nubes, agua, grava, minerales y una gran cantidad de elementos. Las texturas de mapa de bits se pueden ver en pantalla y podrá imprimirlas en prácticamente cualquier tipo de impresora.

Blanco y negro

Modelo de color de 1 bit que almacena las imágenes como si comprendiesen dos colores uniformes, que suelen ser blanco y negro, sin degradado. Este modo se utiliza en dibujo lineal y gráficos simples.

Punto negro

Término perteneciente a la impresión en color que describe el nivel de color negro con respecto a un color negro de 4 o 3 colores. Un negro de 4 colores se produce imprimiendo 100% cian, 100% magenta, 100% amarillo, y 100% negro. El negro de 3 colores se produce empleando un 100% sólo de cada una de las tintas CMY, por lo que no resulta tan oscuro.

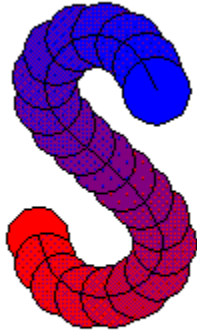
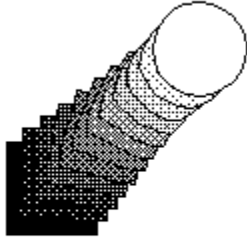
Sangría

En impresión para fines comerciales, la parte del diseño que sobresale del borde del área que se va a imprimir. La sangría permite hacer que una imagen sobresalga de los bordes de la página.

Mezcla

Efecto especial que se crea al fundir un objeto con otro siguiendo una progresión de formas y colores intermedios. Los ejemplos que se ofrecen a continuación muestran una mezcla básica y otra sobre un trayecto. En ambos casos, los objetos mezclados son los objetos inicial y final (o sea, inferior y superior) de la progresión.

Basic Blend



Blend on a path

BMP

Extensión de nombre de archivo correspondiente a los archivos de mapa de bits de Windows. Aunque la extensión de archivo .BMP es el formato nativo de mapas de bits de Windows, muchas aplicaciones que no son Windows y que no son del entorno PC lo admiten. El formato de mapa de bits es un formato de archivo binario utilizado para almacenar virtualmente cualquier tipo de datos de mapa de bits.

Brillo (lente)

Tipo de lente que se crea con la persiana Lentes. La lente Brillo añade un nivel de brillo determinado a los objetos. Coloque lentes Brillo sobre los mapas de bits y obtendrá efectos de gran interés.

Brillo

La cantidad de luz transmitida o reflejada en un píxel dado. En el modelo de color HSB, el brillo es una medida de la cantidad de blanco en un color determinado. En este caso, un valor de brillo de 0 crea negro y un valor de brillo de 255 crea blanco.

Examinador (Navegador)

Software que interpreta etiquetas HTML (Hypertext Markup Language), muestra páginas Web, ejecuta programas en Java, etc. Los examinadores pueden emplearse para ver páginas Web (documentos HTML).

Marca

Punto o carácter empleado para diferenciar o destacar los elementos de una lista.



Calibración

En la administración de color, la calibración es el proceso de ajustar un dispositivo de color o un sistema de producción de color para que su salida siempre sea coherente y fiable. Este proceso implica la coincidencia de la salida de un dispositivo con los estándares del fabricante o con un estándar establecido por otro dispositivo.

Consulte [Caracterización](#)

Barra de calibración

Bandas de color que se imprimen junto con una ilustración. La barra de calibración se emplea a manera de referencia para calibrar un monitor y conseguir que muestre los colores con el aspecto que poseen en la salida impresa.

Caligráfico

Efecto que se crea con la herramienta Contorno. Aplica a los objetos un contorno que varía en grosor y que les confiere a los objetos de curvas el aspecto de haber sido dibujados a mano.



**calligraphic
letter "a"**

Nota

Línea con la que se señalan los componentes de un dibujo y que puede comprender uno o dos segmentos.

Cámara

Un dispositivo que proporciona puntos de vista para visualizar modelos 3D y en representaciones.

Altura de mayúscula

Distancia de la línea base hasta el extremo superior de un carácter en mayúscula. En el gráfico siguiente, (1) indica la altura de mayúscula.



CDR

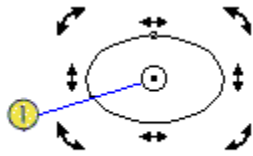
La extensión de archivo del formato nativo de archivos de vectores de CorelDRAW.

Celda

En el Administrador de datos del objeto, unidad básica en que se almacenan datos.

Centro de rotación

Punto alrededor del cual un objeto rota. En el gráfico siguiente, (1) indica el centro de rotación.



CERN

El CERN (Conseil European pour la Recherche Nucleaire) es el laboratorio científico en el que se desarrolló la World Wide Web. Existen dos sistemas de servidores para World Wide Web: CERN y NCSA (National Center for Supercomputing Applications). Contacte con su administrador de servidor para comprobar cuál de estos sistemas utiliza su servidor.

CGI

El método estándar para la comunicación entre servidores Web y programas externos y guiones. CGI (Common Gateway Interface) es el protocolo de comandos entre el servidor y un programa. Los mapas de imagen, formularios y el manejo de índices utilizan convenciones CGI.

Si crea mapas de imagen de tipo servidor, deberá ubicar el programa CGI de mapa de imagen en el servidor. Confirme con su administrador de sistemas que puede crear mapas de imagen de tipo servidor.

CGM

Extensión de los archivos de tipo Computer Graphics Metafile, un formato de archivo basado en vectores.

Canal (color)

Un canal es una versión de 8 bits en escala de grises de su imagen, que funciona como lo hacen las planchas que se emplean en la impresión comercial: cada uno de los canales representa un nivel de color de la imagen. Cuando se imprimen conjuntamente todos los colores, se produce el rango de colores completo de la imagen.

Por ejemplo, una imagen RGB se compone de tres canales (rojo, verde y azul). Si se imprimen o se visualizan conjuntamente los tres canales, se produce el rango completo de colores de la imagen.

Código de carácter

Número correspondiente a un carácter concreto dentro de un conjunto de caracteres como, por ejemplo, los juegos de caracteres ASCII o ANSI.

Propiedades de carácter

Características que determinan el aspecto del texto como, por ejemplo, tipo de letra, estilo y tamaño.

Juego de caracteres

Letras, signos de puntuación y caracteres especiales que componen una fuente. Los acentos y los símbolos matemáticos constituyen ejemplos de caracteres especiales.

Caracterización

En la administración de color, la caracterización es el proceso por el que se definen las características de color de un dispositivo bajo la forma de un perfil de dispositivo electrónico.

Consulte [Perfil de dispositivo](#).

Casilla de verificación

Cuadrados presentes en los cuadros de diálogo y las persianas y que se emplean para la habilitación y deshabilitación de opciones. Una opción se encuentra habilitada cuando aparece una X o marca de verificación en su casilla, y deshabilitada cuando la casilla está vacía. Haga clic en una casilla concreta si desea habilitar o deshabilitar la opción correspondiente.

Secundario

Un objeto vinculado a otro (el objeto principal) según una jerarquía. Al mover el principal, el objeto secundario o secundarios se mueven también.

Color secundario

El administrador de Estilos de color le permite vincular colores. Podrá crear un color principal al que podrá vincular un número de colores secundarios. Cualquier cambio en términos de estilo introducido en el color principal, se reflejará en el color o colores secundarios. Una vez definido un estilo de color, podrá utilizar el administrador de Estilos de color para aplicarlo a cualquier objeto.

Límite de extensión

En la impresión comercial, forma de recorte en la que se extiende el objeto de fondo hacia el objeto en el primer plano.

Cromaticidad

En la calibración de monitor, la cromaticidad se refiere al valor de croma (ajuste de tono) de su monitor.

Cícero

Unidad de medida equivalente a 12 didots. Una pulgada es igual a 5,63 cíceros.

CIE

Commission Internationale de l'Eclairage. Una organización independiente que define normas para la medición de color y de luz. CIE ha desarrollado algunos modelos de color independientes del dispositivo (p. ej., Lab) para describir el rango de colores visibles.

Clic (hacer clic)

Acción de presionar y soltar un botón del ratón.

Aplicación cliente

Son aplicaciones compatibles OLE (vinculación e incorporación de objetos) que contienen objetos OLE (p.ej. dibujos, gráficos y texto) que fueron creados en otras aplicaciones compatibles OLE. No todas las aplicaciones OLE pueden ser clientes. Por ejemplo, CorelDRAW puede ser tanto un cliente o un servidor, pero Corel PHOTO-PAINT sólo puede ser cliente. Si no está seguro de si una determinada aplicación puede actuar como cliente, consulte su documentación.

Mapas de imagen de tipo cliente

Los mapas de imágenes de tipo cliente no dependen del servidor para procesar la información de mapa, pero el examinador (navegador) del usuario debe poder presentar los mapas de imagen. Siempre existe una posibilidad de que algún usuario no pueda visualizar con su examinador el mapa.

Clipart

Imágenes completas que pueden utilizarse en las aplicaciones Corel y editarse si fuera necesario. Las aplicaciones Corel ofrecen miles de imágenes Clipart en gran cantidad de formatos diversos. Podrá adquirir más imágenes, incluyendo algunas en formato de mapa de bits y de proveedores comerciales.

Portapapeles

Área de almacenamiento temporal que se emplea para albergar información cortada o copiada. El Portapapeles almacena la información hasta que se sustituye por otro objeto o selección que se corta o se copia.

Hueco transparente

Hueco transparente en los objetos de curvas a través del que se pueden ver los objetos que se encuentran debajo. Puede crear huecos transparentes combinando objetos superpuestos con el comando Combinar.

Clonación

Copia de un objeto o el área de una imagen que se encuentra vinculada al objeto original. La mayor parte de los cambios aplicados al objeto original (el objeto maestro) se aplican a sus clonaciones de forma automática.

Otra posibilidad disponible es la de clonar un efecto especial ya aplicado a un objeto para aplicarlo a otros diferentes. Los objetos con un efecto clonado adoptan todos los cambios efectuados en cada efecto en el objeto maestro.

***Trayecto cerrado**

Trayecto que engloba un área por completo al estar conectados sus puntos inicial y final.

CMY

Modelo de color compuesto de cian (C), magenta (M) y amarillo (Y). Este modo se utiliza en la impresión de tres colores. En las aplicaciones Corel, el modo CMY es el inverso del modo RGB, con valores comprendidos entre 0 y 255. El modo de color CMY se basa en el modelo de color CMY.

CMYK

Modelo de color compuesto de cian (C), magenta (M), amarillo (Y) y negro (K). En el modo de color CMYK, los valores de color se expresan como porcentajes, con lo que un valor de 100 en cualquier tinta significa que se aplica totalmente saturada. Se utiliza en la mayoría de las impresiones comerciales a color, el modo CMYK es similar a CMY, pero al añadir el negro (K) permite la producción de negros verdaderos y un rango tonal mayor. El modo de color CMYK se basa en el modelo de color CMYK.

CMYK255

Modelo de color sustractivo creado mediante la fusión de diversas densidades de los pigmentos cian, magenta, amarillo y negro en una superficie. Los valores de C, M, Y y K se encuentran entre 0 y 255.

Corrección de color

En la administración de color, la corrección de color en pantalla se refiere al proceso de hacer coincidir los colores RGB que ve en su monitor con los colores que la impresora CMYK producirá.

La corrección de color de impresión es el proceso por el cual se desplazan los colores impresos para que la salida se parezca lo más posible al original o diseño.

Profundidad de color

Determina el rango de los colores y tonos que se encuentran disponibles en una imagen, normalmente, indica la cantidad de colores mostrados: P. ej., 256 colores o 16 millones de colores.

La profundidad de color que seleccione para una imagen afecta al tamaño de archivo y a la calidad de la imagen final impresa o visualizada en un monitor. La profundidad de color se identifica según un número de bits. Por ejemplo, Corel TWAIN permite seleccionar las profundidades de color siguientes: 16 millones (24 bits), 256 colores (8 bits), 256 grises (8 bits) y Blanco y negro (1 bit). El número de bits que utiliza un color determina la potencia que requiere del sistema y el número de colores o tonos que puede producir. Un bit puede estar activado o desactivado, por lo tanto un color de 1 bit sólo es capaz de crear dos profundidades de píxel: 0 (desactivado) es un píxel blanco y 1 (activado) es un píxel negro. En el otro extremo de la escala, el color de 24 bits tiene más de 16 millones de posibles profundidades de píxel (colores) y requiere mucha más memoria.

Gama de color

El rango de colores que un dispositivo como, por ejemplo, un monitor o una impresora de color, puede producir o detectar.

Colorímetro

Instrumento para medir los valores de color en la calibración de dispositivos. Está diseñado para "percibir" los colores tal como el ojo humano los percibe.

Colorimétrica (asignación de gama)

Consulte Ilustración [Asignación de gama.](#)

Administración de color

El proceso por el que se asegura que el color se reproduce lo más exacto posible por todos los dispositivos en su sistema informático. Las principales funciones de la administración de color son la asignación de gama, caracterización de dispositivo y corrección de color en pantalla.

Color Manager/Administrador de color

Corel COLOR MANAGER es una aplicación que funciona con su software Corel para asegurar que el color se reproduce de la forma más coherente como sea posible por todos los dispositivos de su sistema.

Después de saber qué dispositivos de color posee, Corel COLOR MANAGER puede realizar lo siguiente en sus aplicaciones Corel:

- ajustar con precisión la entrada del escáner a partir de las características del mismo
- asegurar que la simulación en pantalla de los colores de la impresora es precisa
- habilitar el aviso de gama
- administrar canales de color
- manejar la impresión y separación de colores
- regular la conversión entre modos de color

Sistema de concordancia de colores

Un diagrama de colores, impreso como un libro de muestras y almacenado como parte de un programa y que se utiliza para especificar colores para la publicación impresa. Al escoger los colores de un libro de muestras de un sistema propietario de concordancia de color como, por ejemplo, el PANTONE MATCHING SYSTEM, se asegura una reproducción de color predecible y coherente.

Dispositivo de medición de color

Un instrumento que captura los colores y los define de forma numérica, se utiliza en la calibración de dispositivos. Estos dispositivos también pueden utilizarse para capturar colores y poder utilizarlos en sus aplicaciones Corel. Entre los dispositivos de medición de color se incluyen los espectrofotómetros, colorímetros y densitómetros.

Modo de color

Un sistema que define el número y tipo de colores que conforman una imagen de mapa de bits. Blanco y negro, Escala de grises, RGB, CMYK y Con paleta son ejemplos de algunos de los modos de color más populares.

Modelo de color

Un simple diagrama de color que define el rango de colores que en un modo de color. RGB (rojo, verde, azul), CMY (cian, magenta, amarillo), CMYK (cian, magenta, amarillo, negro), HSB (Tono, Saturación, Brillo) , HLS (Tono, Luminosidad, Saturación) y CIE L*a*b (Lab) son ejemplos de algunos de los modelos de color más conocidos.

Paleta de colores

Una paleta de colores está formada por un conjunto de colores uniformes. En CorelDRAW y en Corel PHOTO-PAINT, puede utilizar la Paleta de colores que aparece en pantalla, el cuadro de diálogo Seleccionar color o la persiana Color para escoger colores para rellenos, contornos, papel y otros. Puede utilizar colecciones estándar de color como la paleta de colores uniformes, paletas totalmente personalizables que puede crear y organizar o sistemas de concordancia de colores como PANTONE MATCHING SYSTEM. Consulte también Paleta de colores en pantalla.

Prueba de color

Consulte [Composición](#)

Separación de color

En impresión comercial, el proceso de división de los colores de una imagen compuesta para la producción de un cierto número de imágenes independientes en escala de grises, una por cada color primario presente en la imagen original. Para las imágenes CMYK, se deben realizar cuatro separaciones (una por cada uno de los colores cyan, magenta, amarillo y negro).

Espacio de color

Una representación virtual de un dispositivo o gama de colores de un modelo de color en la administración electrónica del color. Los límites y bordes del espacio de color de dispositivo se asignan mediante software de administración de color. Consulte Gama de color.

Temperatura de color

En la calibración de monitor, la temperatura de color es el color de la luz expresado como una temperatura absoluta (en la escala Kelvin). El punto blanco de su monitor se define en términos de temperatura de color. 6500° K es un blanco azulado, como la luz diurna, mientras que 5000° K es un blanco amarillento, como una bombilla incandescente.

Valores de color (componentes de color)

Un conjunto de números que definen un color dentro de un modelo de color. Por ejemplo, en el modelo de color RGB, los valores de color de 255 para rojo (R) y cero para tanto el verde (G) y el azul (B) dará como resultado el color rojo.

Combinar

Herramienta empleada para unir varios objetos y crear uno solo. El objeto se convierte en objeto de curvas, incluso en el caso de que sus componentes no lo sean. Si los objetos combinados se encuentran superpuestos, las áreas que se superponen quedan eliminadas para así crear huecos transparentes. Los huecos le permitirán ver los objetos que se encuentran detrás.

Comando

Palabra o control que, al hacer clic en él o ser seleccionado, inicia una acción determinada. A los comandos se puede acceder desde un menú o haciendo clic en los distintos botones de una barra de herramientas.

Botón de comando

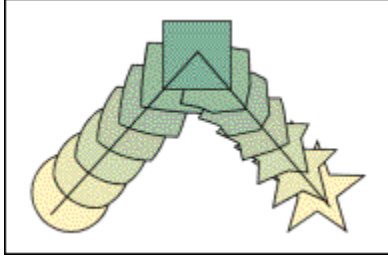
Botón de un cuadro de diálogo o barra de herramientas que se emplea para llevar a cabo acciones tales como el restablecimiento de unos valores o la apertura de un cuadro de diálogo.

Composición

En impresión comercial, salida preliminar de un diseño, que incluye todos los elementos de imagen, dibujo lineal y texto. Las composiciones en color se suelen imprimir en impresoras PostScript a color para comprobar las ilustraciones y el diseño antes de que se produzcan las separaciones de color para la impresión en cuatricromía. También se denomina prueba compuesta.

Mezcla compuesta

Mezcla que se crea al mezclar el objeto inicial o final de una mezcla con otro objeto. El término también hace referencia a las mezclas divididas en dos componentes o más mediante el comando Dividir de la persiana Mezcla.



Relleno degradado cónico

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en forma radial y siguiendo un trayecto circular que parte del centro del objeto. Puede aplicar rellenos degradados cónicos personalizados o incluidos en la aplicación que empleen bien una progresión directa de un color a otro, bien una cascada de diversos colores.

Restringir

Acción de limitar el movimiento de los objetos a un plano, eje o ángulo concreto. La forma principal de limitar una acción consiste en presionar la tecla Ctrl mientras se crea o transforma el objeto.

Tono continuo

Imagen representada por medio de tonos que presentan una gradación suave de un color a otro (como sucede en la impresión fotográfica). Las imágenes de tono continuo deben convertirse a archivos ráster antes de poder reproducirse por medio de dispositivos digitales como un monitor.

Silueta

Efecto especial generado por la adición de líneas concéntricas situadas a distancias regulares por dentro o por fuera de los bordes de un objeto. Dichas líneas adoptan la forma de la silueta del objeto original, pero su tamaño es mayor o menor que ella dependiendo de la ubicación en que se creen.

Los espacios existentes entre las líneas de silueta se rellenan con colores, que siguen una progresión que se establece del objeto original hacia la última forma creada. Si existe alguna diferencia de color entre las líneas de silueta y el contorno del objeto original, se produce una segunda progresión. Para obtener el aspecto final deseado, podrá modificar ambas progresiones de color.

Contraste

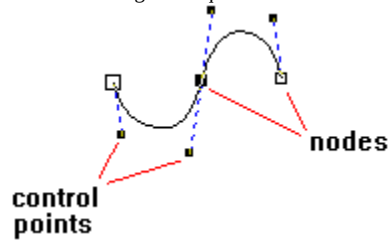
Diferencia de tono existente entre las áreas claras y oscuras de una imagen. Los valores de contraste altos indican una mayor diferencia entre dichas áreas con gradaciones menos profusas entre ellas.

Objeto de control

Término empleado en CorelDRAW para hacer referencia al objeto original de una extrusión. Los cambios introducidos en el objeto de control modifican el aspecto de las superficies extrusionadas.

Punto de control

Puntos que se extienden desde los nodos siguiendo la forma de la curva que está editándose con la herramienta Forma. Los puntos de control definen el ángulo en que la curva corta el nodo. Aparecen al seleccionar un determinado nodo o segmento con la herramienta Forma.



Corel OCR-TRACE

Aplicación incluida en el conjunto de aplicaciones CorelDRAW que permite vectorizar imágenes de mapa de bits. El resultado es un gráfico de vectores que puede importar en CorelDRAW para su edición.

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT es un potente programa de edición y pintura de imágenes, que resulta ideal para el retoque de fotografías, la edición de archivos de vídeo e imagen y para la creación de diseños originales. Corel PHOTO-PAINT combina una gran diversidad de filtros de efectos especiales e impresionantes herramientas para pintar, enmascarar y manejar objetos, que le permitirán generar efectos que van desde lo más simple hasta lo sublime.

Corel RGB

En Corel Color Manager, Corel RGB es un gran espacio de color RGB utilizado como estándar por los programas de gráficos de Corel.

Aunque Corel RGB es técnicamente un espacio de color dependiente del dispositivo, se basa en un monitor teórico, con lo que es lo bastante grande para designar casi cualquier color que los dispositivos de escritorio son capaces de producir.

CPT

La extensión de nombre de archivo asociada con el formato nativo de Corel PHOTO-PAINT. Los archivos .CPT son gráficos de mapa de bits que representan formas como píxeles colocados para formar una imagen.

CorelDRAW permite importar y exportar archivos con el formato .CPT, incluso los que contienen información sobre color y escala de grises.

En Corel PHOTO-PAINT, las máscaras, los objetos flotantes y las lentes se guardan junto con la imagen al guardar el archivo bajo el formato .CPT.

Recortar

Acción de reducir el área visible de un mapa de bits importado. Al recortar un mapa de bits antes de importarlo en DRAW, el mapa de bits importado sólo consta del área incluida en el marco de recorte. Si no está seguro de la extensión que quiere recortar, lo podrá realizar dentro de CorelDRAW empleando la herramienta Forma. Esta función es muy potente, y podrá añadir nodos, eliminarlos y convertir líneas a curvas para crear gran número de efectos interesantes.

Marcas de corte

Marcas de alineación que aparecen en las cuatro esquinas de una página impresa. Estas marcas facilitan el corte del papel con el tamaño adecuado, y sólo aparecen si el tamaño de página es menor que el del papel que utiliza la impresora.

Cruz

Par de líneas que se cortan de forma perpendicular, y que puede arrastrarse desde el punto en que se encuentran las reglas para establecer su origen.

Cursor

Indica la posición del ratón o dispositivo de puntero equivalente en la pantalla del PC. Utilice el cursor para señalar el lugar donde desea comenzar a dibujar, o bien el objeto que quiere seleccionar. La forma del cursor cambiará dependiendo de la herramienta o comando seleccionado.

Objeto de curvas

Los objetos pueden tener cualquier forma. Los objetos de curvas cuentan con nodos (los puntos de un trayecto que determinan su forma) y puntos de control (puntos que se extienden a partir de los nodos para completar la definición de la forma de un trayecto) que puede manipular para cambiar la forma del objeto. Los objetos de curvas pueden dibujarse con la herramienta Mano alzada, Bézier, Espiral y Pluma natural. Asimismo, puede convertir a curvas los textos y los objetos dibujados con las herramientas Rectángulo, Elipse y Polígono aplicando el comando Convertir a curvas del menú Organizar.

Nodo asimétrico

Un nodo que le permite mover los dos puntos de control de forma independiente. Al mover un punto de control el otro no se verá afectado de ningún modo. Utilice este tipo de nodo cuando quiera introducir un pliegue o cambio de dirección brusco en una curva.

Paleta de colores personalizada

Una paleta de colores totalmente personalizable que puede incluir hasta 256 colores uniformes. Podrá escoger, editar y organizar los colores de su paleta personalizada y guardarla como un archivo con la extensión .CPL. Las paletas personalizadas son útiles para preservar y organizar los colores que más utiliza en su trabajo.

Consulte [Paleta de colores](#).

Impresora predeterminada

El dispositivo de impresión que utiliza de forma automática al escoger el comando Imprimir. Sólo puede disponer de una impresora predeterminada en un momento dado.

Configuraciones predeterminadas

Conjunto de opciones preestablecidas incorporadas en un programa. Cada nuevo documento que abra utilizará las configuraciones predeterminadas.

Densitómetro

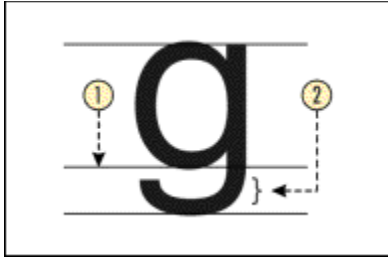
Instrumento utilizado para medir la densidad de los tonos de la salida impresa y fotográfica para calibrar impresoras.

Escala de densitómetro

Se llama así a las escalas impresas en cada página de las imágenes con separación de colores, que le ayudarán a calibrar la precisión, calidad y correspondencia del resultado con el original.

Línea descendente

Las partes de letras minúsculas que sobresalen por debajo de la línea base. En el gráfico siguiente, (1) indica la línea base y (2) indica la línea descendente.



Deseleccionar

Acción de hacer clic en un espacio en blanco o para seleccionar otro objeto y así desplazar el foco del comando o la acción siguiente fuera del objeto seleccionado actualmente.

Archivo destino

Archivo en que se inserta un objeto incorporado o vinculado.

Modelo de color dependiente del dispositivo

Un modelo de color que basa sus valores de color en las características de un dispositivo específico. Por ejemplo, ya que CMYK es un modelo de color dependiente del dispositivo, los valores de color CMYK utilizados para producir una imagen en un dispositivo pueden ser diferentes a los producidos en otro dispositivo.

Modelo de color independiente del dispositivo

Un modelo de color que basa sus valores de color en estándares fijos en lugar de las características de color de un dispositivo específico. Por ejemplo, ya que Lab es un modelo de color independiente del dispositivo, los valores permanecen constantes, incluso si un archivo se utiliza en otros dispositivos.

Controlador de dispositivo

Programa a través del que se comunican un PC y dispositivos tales como un ratón, una impresora o un escáner. Por ejemplo, un controlador de ratón muestra un puntero en la pantalla, e interpreta las acciones de hacer clic.

Perfil de dispositivo

Un archivo que describe las características de producción de color de un dispositivo en administración de color. La mayoría de los programas de administración de color, incluyendo a Corel Color Manager, utilizan perfiles con el formato ICC (International Color Consortium).

Consulte [Caracterización](#).

Cuadro de diálogo

Ventana que aparece cuando la aplicación precisa información adicional para llevar a cabo una acción o comando. Por ejemplo, al elegir el comando Abrir para abrir un archivo, aparecerá el cuadro de diálogo Abrir, que le pedirá que indique un nombre de archivo y su ubicación.

DIC

Ofrece colores disponibles a través de la DIC Color Guide, DIC Color Guide Part II y DIC Traditional Colors of Japan. Los colores de estas paletas se crean mezclando tintas DIC. Su reproducción en las aplicaciones Corel se consigue mediante el espacio de color CMYK.

Didot

Unidad de medida que equivale a 1,07 puntos estadounidenses. Una pulgada es igual a 67,567 didots.

Imagen digital

Una imagen compuestas de pequeñas unidades o píxeles (elementos de la imagen) que un PC puede interpretar. Cada píxel tiene una profundidad de bit y un valor valor tonal.

Consulte Profundidad de bits.

Teclas de dirección

Son las teclas de flecha (arriba, abajo, izquierda y derecha), así como las teclas Inicio, Fin, RePág y AvPág que aparecen en el teclado numérico.

Las teclas de flecha mueven los objetos seleccionados en pequeños pasos. También desplazan el punto de inserción (barra vertical que indica dónde se inserta texto) al escribir o editar texto en pantalla o en un cuadro de diálogo.

Las teclas Inicio y Fin seleccionan los nodos inicial y final (los puntos en los extremos de las líneas y los segmentos curvos) de un objeto de curvas si la herramienta Forma es la seleccionada. Asimismo, mueven el puntero de inserción por un bloque de texto hasta el principio o el final de una línea.

Presione las teclas RePág o AvPág (asegúrese de que la tecla BloqNum no esté presionada) para retroceder o avanzar página a página.

Tramado

Generación aleatoria de los píxeles en dispositivos o imágenes que utilizan una paleta de colores limitada para simular progresiones continuas de tonos. El tramado de pantalla es un método para mejorar la visualización en monitores que sólo puede representar color de 16 bits o menos. El método que sigue es el de hallar el valor medio de la profundidad de los píxeles de un área dada para crear colores o tonos de gris adicionales. El tramado de imagen es un método para mejorar el aspecto de las imágenes fotográficas que utilizan una paleta de colores limitada.

Color tramado

Colores simulados mediante la aproximación de puntos de un color distinto. Windows emplea el tramado para mostrar los colores que el adaptador de gráficos no puede mostrar.

Ganancia de punto

El resultado del proceso de impresión por el que aumenta el tamaño de los puntos de un mapa de bits al imprimirse la imagen. La ganancia de punto puede provocar un oscurecimiento general de la imagen.

Doble clic

Acción de presionar y soltar rápidamente el botón izquierdo del ratón dos veces seguidas.

Fuentes descargables

Fuentes almacenadas en un disco y que, a diferencia de las fuentes residentes en la impresora, deben transmitirse a ella antes de poder imprimir un documento.

ppp

Medida de la resolución de una impresora expresada en puntos por pulgada. Las impresoras de sobremesa comunes imprimen a 300 ppp, mientras que las filmadoras pueden alcanzar resoluciones de hasta 1270 o 2540 ppp. Las impresoras que pueden ofrecer mayor número de puntos por pulgada producen resultados más uniformes y nítidos. El término ppp también se utiliza para medir la resolución de un escáner y para indicar la resolución de un mapa de bits.

Visualización Borrador

Uno de las cinco posibilidades de visualización en CorelDRAW y que controlan la forma en que se muestra un dibujo en el monitor. La visualización Borrador muestra rellenos uniformes y mapas de bits de baja de resolución. Esta visualización presenta las lentes y los rellenos degradados como colores. El relleno degradado es una progresión entre dos colores. La visualización Borrador sólo muestra un único patrón para representar cada relleno. El patrón damero indica rellenos de 2 colores. El patrón de flecha de dos puntas indica rellenos a todo color. El patrón rayado indica un relleno de mapa de bits. El patrón PS indica un relleno PostScript.

Los valores de calidad de visualización no tienen efecto sobre el tamaño real de los dibujos, sino sólo sobre su visualización en pantalla.

Arrastrar

Acción de arrastrar un objeto hasta una nueva ubicación empleando el ratón. Por ejemplo, puede arrastrar un objeto de un documento a otro. También puede arrastrar archivos de otra aplicación para importarlos.

Página de dibujo

Porción de la Ventana de dibujo que aparece en la página impresa. Este área está demarcada por un rectángulo con una sombra. A pesar de que puede dibujar en cualquier punto de la ventana de dibujo, en sus trabajos de impresión sólo aparecerán los objetos incluidos en la página de dibujo.

Consulte Ventana de dibujo.

Ventana de dibujo

La ventana que contiene un dibujo realizado en CorelDRAW. Puede dibujar en cualquier parte de la ventana de dibujo, pero sólo se imprimirán los objetos que se encuentren en la Página de dibujo (señalada por un rectángulo con una sombra).

Unidad

Dispositivo de un PC que contiene discos destinados al almacenamiento de información. Los ordenadores personales suelen contar con una unidad de disco fijo señalada como C: o D: (discos duros) y una o dos unidades de disco flexible llamadas A: o B:. Asimismo, muchos PC disponen de una unidad de CD-ROM denominada E: o F:.

Letra capitular

Opción de formato de texto de párrafo que se refiere a la letra inicial de un párrafo y que se aparece formando parte del cuerpo del texto. Las letras capitulares suelen aparecer al comienzo de un capítulo de un libro.

Duotono

Modo de color de 8 bits que muestra imágenes empleando 256 matices de hasta cuatro tonos. Un mapa de bits en el modo de color Duotono es una imagen de [escala de grises](#) que se ha mejorado empleando de uno a cuatro colores adicionales. Utilice el modo de color Duotono para añadir una nota de color a las imágenes en escala de grises o para crear interesantes efectos mediante la curva tonal. Una imagen duotono puede ser monotono, duotono, tritono o cuatritono.

Paleta DuPont

Sistema estándar de concordancia de colores empleado en la selección de colores de pintura de calidad de alto rendimiento para automóviles. Las propias 3.368 muestras de la Biblioteca de Colores Sólidos SpectraMaster pueden utilizarse para conseguir una especificación y selección de entre diez tipos de pintura de todo el mundo.

Estos colores se basan en LAB y se convierten al modelo RGB para visualización y a CMYK para impresión.

Relleno del borde

En los rellenos degradados define el espacio en que los colores inicial y final seguirán siendo colores sólidos antes de mezclarse con el siguiente color. Los valores altos permiten que los colores continúen siendo sólidos antes de mezclarse, con lo que se extenderán más rápidamente. Los valores inferiores producen una transformación gradual entre ambos colores. El valor máximo es 45%. Esta opción no se encuentra disponible para rellenos cónicos.

Espacio Eme

Unidad de medida empleada en fotocomposición que adopta el ancho en puntos que se está utilizando. En una pulgada hay 72 puntos (pts) aproximadamente, y 12 puntos en una pica.

Objeto incorporado

Información procedente de un archivo creado en un programa determinado (el programa origen) y que se ha insertado en un archivo en otro programa (el programa destino). Por ejemplo, puede incorporar un gráfico creado en CorelDRAW en un documento de Corel WordPerfect.

Relieve

Proceso de creación de relieves tridimensionales sobre superficies bidimensionales.

El filtro de efecto Relieve evalúa los valores tonales y exagera los bordes entre áreas claras y oscuras, oscurece sombras y aumenta el brillo de los reflejos para conferir un aspecto de textura y mayor profundidad.

Emulsión

Material sensible a la luz que recubre una película.

Espacio ene

Unidad de medida empleada en fotocomposición que equivale a la mitad del ancho de un espacio eme (que, a su vez, tiene la anchura del tamaño en puntos que se está utilizando).

Nodo final

Cuadrado que aparece en el extremo de los trayectos abiertos si se seleccionan con la herramienta Forma. El nodo final es más pequeño que el inicial.

Visualización Mejorada

Uno de los cinco configuraciones de calidad de visualización de CorelDRAW. Estos valores controlan la forma en que se muestra un dibujo en su monitor. La visualización mejorada emplea el sobremuestreo 2X para ofrecer la mejor calidad de visualización posible.

Los valores de calidad de visualización no tienen efecto sobre el tamaño real de los dibujos y sólo afectan a la visualización en pantalla.

Envoltura

Función accesible desde el menú Efectos que le permite distorsionar la forma de los objetos. La distorsión se produce al arrastrar los nodos de un recuadro imaginario (la envoltura) que se sitúa sobre el objeto.



EPS

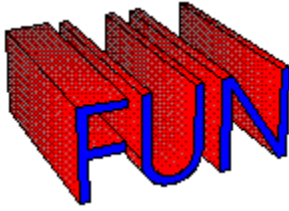
Extensión correspondiente a los archivos PostScript Encapsulados. Las aplicaciones Corel permiten la importación y la exportación de archivos .EPS, y CorelDRAW hace posible la exportación en formato .EPS genérico, así como de archivos .EPS con trayectos de recorte. CorelDRAW también puede importar objetos que contengan archivos .EPS. Los archivos de este tipo creados en CorelTRACE pueden importarse en programas como Corel VENTURA y Adobe PageMaker.

Extensión

Caracteres que aparecen a continuación del punto en un nombre de archivo. Estos caracteres indican el tipo de información contenida en el archivo (el formato de archivo). Por ejemplo, la extensión .CPT indica que el archivo contiene un mapa de bits guardado con Corel PHOTO-PAINT, mientras que la extensión CDR informa de que el archivo es un gráfico de vectores creado en CorelDRAW.

Extrusión

Función que permite conferir un aspecto tridimensional (3D) a los objetos creando la ilusión de profundidad. Los controles disponibles en la persiana Extrusión (y también en la barra de propiedades) permiten modificar la dirección y la profundidad de la extrusión, la posición del punto de fuga, su ubicación en el espacio tridimensional y el color de la extrusión.



FH3

Extensión para los archivos de gráficos vectoriales creados con la aplicación Aldus Freehand 3.

Compresión de archivos

Los archivos se almacenan a menudo con un formato comprimido para ahorrar espacio en su disco duro. Existen varias técnicas de compresión que pueden utilizarse, dependiendo del formato del archivo original. Generalmente, a mayor compresión un archivo tardará más tiempo en leerse y/o escribirse.

La compresión puede ser con pérdida o sin pérdida. La compresión sin pérdida mantiene todos los datos originales en los procesos de compresión y descompresión. La compresión sin pérdida se recomienda para el almacenamiento de datos de texto o numéricos como las hojas de cálculo. Durante la compresión con pérdida se elimina algunos datos originales, pero dependiendo de los requisitos de su trabajo esta pérdida puede no afectara al resultar final de su trabajo. La compresión con pérdida puede reducir mucho el tamaño de sus archivos respecto a la compresión sin pérdida con lo que, cuando el espacio en disco es muy importante, puede ser preferible.

Previsualización de archivo

En los cuadros de diálogo Abrir e Importar, pequeña representación en mapa de bits que le permite ver el contenido del archivo seleccionado. También llamado miniatura.

Relleno

Los rellenos son colores, mapas de bits, degradados de color o patrones que se aplican a áreas de una imagen.

En CorelDRAW, los rellenos pueden aplicarse a cualquier objeto dibujado o curva.

En Corel PHOTO-PAINT, los rellenos pueden aplicarse al contenido de rectángulos, polígonos, etc., pero, con mayor frecuencia, se aplican a porciones de su imagen de mapa de bits mediante la Herramienta Relleno.

Película

En impresión comercial, lámina transparente y sensible a la luz a la que se transfieren las imágenes en positivo o en negativo. Las imprentas utilizan estas láminas para crear planchas de impresión.

Filtro

Nombre genérico para los programas que traducen información digital de un formato a otro

Los filtros de Importación/Exportación convierten archivos de un formato a otro. Por ejemplo, para importar una imagen de CorelDRAW a Corel PHOTO-PAINT, la imagen deberá convertirse de archivo vectorial al formato de mapa de bits. Al seleccionar un formato de archivo en el cuadro de diálogo Exportar, estará activando de forma automática el programa filtro correspondiente para que lleve a cabo su traducción.

Los filtros de Efectos especiales procesan la información sobre la imagen y la modifican según especificaciones preestablecidas para producir un efecto especial. Por ejemplo, el filtro Media de PHOTO-PAINT analiza todos los píxeles de un área de la imagen, y aplican un color intermedio al área para crear un efecto de uniformidad y un poco difuso, que ofrece menor detalle.

Menú lateral

Una herramienta o menú que muestra herramientas o comandos adicionales cuando se selecciona. Las herramientas o comandos que cuentan con un menú lateral, presentan un triángulo pequeño en la esquina inferior derecha del botón de la herramienta o a la derecha del nombre de comando. El ejemplo que se muestra a continuación ilustra un menú lateral que aparece al hacer clic y mantener presionado el botón sobre la herramienta Polígono.



FOCOLTONE

Sistema de color que proporciona un rango de colores directos generados con los colores de cuatricromía: cian, magenta, amarillo y negro (CMYK). Los colores FOCOLTONE se organizan de forma que pueda elegirlos con al menos un 10% de un color de cuatricromía en común con otro color FOCOLTONE. De esta forma, se reduce la necesidad de sobreimpresión, y se compone una paleta de colores ideal para las separaciones de color.

Carpeta

Nombre que se da a una sección del espacio en disco del PC empleada para almacenar y organizar documentos, programas y otros tipos de archivos. Por ejemplo, puede crear una carpeta llamada "LOGOS" para almacenar diseños de logotipos. En Windows 3.x, las carpetas se denominan directorios.

Fuente

Tipo de letra de estilo, grosor y tamaño únicos, como pueden ser Times Roman bold, 10 puntos. Times Roman 18 puntos sería una fuente distinta.

10 point

18 point

36 point

Forzar justificación

Estira la última línea de un párrafo hasta el margen derecho. Es una función distinta a la Justificación completa. La Justificación completa (o justificación a secas) modifica el espaciado entre caracteres y palabras de forma que queden regulares tanto el margen derecho como el izquierdo de un bloque de texto determinado.

Forzar saltos de línea

Puede forzar los saltos de línea en un párrafo presionando Mayús + Intro. Este tipo de operación hace que el texto se ajuste a la línea siguiente sin comenzar un párrafo nuevo, a diferencia de lo que sucede con los retornos de carro, que se crean al presionar Intro.

Entre líneas separadas por saltos forzados no se añade espaciado. En el caso de los párrafos con marcas, las marcas no aparecen en las líneas que siguen saltos de línea forzados. La marca siguiente aparecerá al presionar Intro.

Relleno degradado

Relleno complejo que muestra una progresión entre dos colores que siguen un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado. Al utilizar rellenos degradados (también conocidos como rellenos graduales o gradientes) podrá crear una mezcla pasando de un color a otro o en forma de cascada de colores diversos. Asimismo, puede utilizar rellenos degradados generados previamente para crear tubos de neón, cilindros metálicos y una gran variedad de efectos similares.

Cuatricromía

Proceso de impresión en el que se utilizan cuatro tintas semi-transparentes (cian, magenta, amarillo y negro) para producir todo el rango de colores de su documento. Los colores finales, llamados colores de cuatricromía, se crean con medios tonos: uno por cada color CMYK.

Marco o marco de texto de párrafo

Rectángulo que contiene un bloque de texto de párrafo creado con la herramienta Texto.

Patrón a todo color

Un relleno de patrón a todo color es una imagen normal en color como las que puede obtener al escanear una fotografía. Su complejidad puede variar enormemente, por lo que, en el caso de los patrones de relleno, es recomendable emplear mapas de bits más sencillos, ya que los mapas de bits complejos consumen gran cantidad de memoria y tardan en dibujarse. Sobre la complejidad de un mapa de bits influyen su tamaño, su resolución y su profundidad de color.

Patrón a todo color

Consulte Patrón de vectores.

Previsualización a pantalla completa

Opción de visualización que ofrece una versión detallada de su dibujo sin que se muestre ningún elemento de la interfaz (p.ej. elementos de ventana como la Barra de título, Barra de menús y Barra de estado) de usuario. Para cambiar a la pantalla de previsualización, elija Previsualización a pantalla completa en el menú Ver o presione F9. Volverá a la ventana de dibujo con sólo pulsar una tecla cualquiera.

Consulte Ventana de dibujo.

Gamma

Una medida del contraste general de una imagen. Los ajustes Gamma afectan a los tonos medios, manteniendo el contraste general. Las sombras y resaltes se mantienen.

Gama

Consulte [Gama de color.](#)

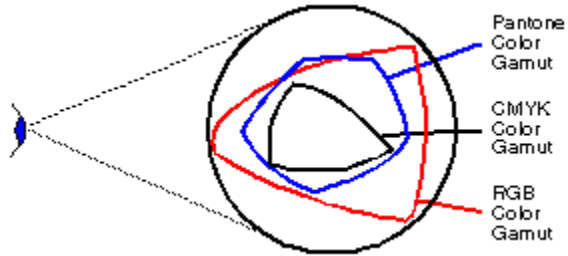
Aviso de gama

Herramienta de la administración de color que alerta de la presencia de colores en el documento que está fuera del rango de colores que su impresora es capaz de imprimir. Este aviso aparece cambiando los colores fuera de gama a un color uniforme: el color de aviso de gama.

Asignación de gama

Evaluación electrónica de la gama de los dispositivos de su sistema y reasignación de los colores que se encuentran fuera de la gama a otros colores que sí puedan reproducirse. La asignación de gama corre a cargo del Corel Color Manager para todas las aplicaciones de gráficos de Corel. La asignación de gama colorimétrica se emplea para los colores directos y los diseños vectoriales y la asignación de gama fotográfica para los diseños de mapa de bits.

Consulte Espacio de color.



Gaussiano

Término referente a la distribución gaussiana, que aplica un efecto siguiendo curvas de distribución con forma de campana en lugar de líneas rectas.

Desenfoco gaussiano

Desenfoca la imagen de acuerdo a una distribución con forma de campana para extender la información de píxel hacia el exterior.

Desnivel gaussiano

Un efecto de desnivel en los filtros de efecto Repujado o Vidrio. La curva con forma de "S" comienza y finaliza con un bucle gradual con una sección profunda en el centro. El resultado del Desnivel gaussiano es una transición suave y menos abrupta entre el bisel y el resto de la imagen.

GDF

Extensión para los archivos de gráficos vectoriales creados con sistemas IBM mainframe. Las aplicaciones Corel pueden importar archivos .GDF y exportarlos como archivos .PIF, que el mainframe podrá más tarde convertir al formato .GDF.

GEM

Siglas de Graphics Environment Manager. GEM es una interfaz controlada por menús utilizada por algunos programas. También se refiere a la extensión de los ficheros creados en programas como GEM Artline. Las aplicaciones Corel admiten la importación del formato GEM.

GIF

Siglas de Graphics Interchange Format. Desarrollados en principio por CompuServe, GIF es un formato de gráficos diseñados para ocupar un espacio en disco muy reducido y para facilitar la lectura e intercambio entre sistemas. Este formato se suele emplear para la publicación de imágenes de 256 colores o menos en Internet.

Relleno de gradiente

Consulte Relleno degradado.

Componente de gris

En la impresión industrial a color, el componente de gris de un color CMY representa la cantidad de gris que contiene el color. Ya que las tres tintas CMY produce juntas el negro, cualquier combinación de las tres tintas puede tratarse como un tono de gris.

Consulte [Sustitución por componente de gris \(GCR\)](#).

Sustitución por componente de gris (GCR)

En la impresión industrial a color, GCR sustituye a la tinta negra (K) en algunos o todos los componentes de gris de cada color. Este proceso reduce la cubierta total de la salida CMYK y permite reemplazar las tintas de color, más caras, con la tinta negra, más barata.

Consulte [Componente de gris](#).

Escala de grises

Modo de color que muestra imágenes empleando 256 matices de gris. Cada color tiene un valor entre 0 y 255 asignado, donde 0 es el más oscuro (negro) y 255 el más claro (blanco). En el modo de color RGB, un valor de escala de grises corresponde a cantidades iguales de todos los colores RGB; en CMYK, un valor de escala de grises corresponde a valores 0 para C, M e Y, con el valor positivo para K; en HSB, un valor de escala de grises corresponde a valores H y S iguales a cero, con un valor positivo para B. El modo de color Escala de grises se basa en el modelo de color Escala de grises.

Imagen en escala de grises

Una imagen que utiliza el modelo de color de escala de grises y que puede mostrar hasta 256 tonos de gris, desde el blanco hasta el negro. Las imágenes en escala de grises, especialmente las fotografías, se suelen llamar imágenes "en blanco y negro".

A partir de los valores de la escala de grises, se pueden establecer correspondencias con los restantes modelos de color. En el modelo RGB, un valor de la escala de grises corresponde con cantidades iguales de todos los colores RGB. Para el modelo CMYK, un valor de la escala de grises corresponderá a un valor cero de C (cian), M (magenta) e Y (amarillo) y un valor K (negro) positivo. Para el modelo HSB, un valor de la escala de grises corresponderá a valores cero de H (tono) y S (saturación), y un valor B (brillo) positivo.

Simulación

Representación del texto empleando caracteres ilegibles, o bien una serie de líneas rectas. Se emplea para aumentar la velocidad del dibujado cuando el texto aparece demasiado pequeño como para resultar legible en pantalla. La simulación no influye en la calidad de impresión.

Cuadrícula

Series de puntos en los sentidos horizontal y vertical y con espaciado regular que se emplean para facilitar el dibujo y la organización de los objetos. Puede emplear los controles del cuadro de diálogo Configuración de cuadrícula y regla para establecer los parámetros de la cuadrícula. Si desea obtener la mayor precisión, puede hacer que los objetos de sus ilustraciones se encajen con la cuadrícula al dibujarlos o moverlos.

Grupo

Conjunto de objetos que se comportan como una sola unidad. También es un comando. La mayoría de las operaciones que se efectúan en un grupo se aplican por igual a cada uno de sus componentes.

Líneas guía

Líneas que puede utilizar en la alineación de objetos. También puede imprimir las líneas guía.

Medianil

Espacio entre columnas de texto de párrafo.

Medios tonos

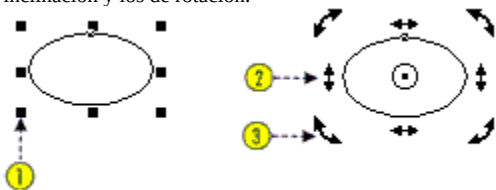
Se dice de la imagen que se ha convertido de imagen de tono continuo a serie de puntos de diversos tamaños que representan distintos tonos (consulte trama de medios tonos). Antes de poder imprimirse en dispositivos convencionales y prensas, las fotografías deben convertirse a medios tonos. Los medios tonos a menudo se denominan PMTs. En aquellas impresoras láser que no pueden imprimir diversos tamaños de puntos, los medios tonos se producen imprimiendo distintos números de puntos en un área determinada.

Trama de medios tonos

Un patrón de cuadrícula que simula el aspecto de los tonos en una imagen impresa al convertir una imagen de tonos continuos en una imagen compuesta de pequeños puntos de diferentes tamaños. La resolución de una trama de medios tonos o frecuencia de barrido se expresa en lpp (líneas por pulgada).

Tiradores

Conjunto integrado por ocho cuadros negros que aparecen en las esquinas y a los lados de un objeto cuando se encuentra seleccionado. Al arrastrar los tiradores de forma individual, podrá escalar, reflejar o cambiar el tamaño de los objetos. Si hace clic en un objeto seleccionado, los tiradores se convertirán en flechas que le permitirán rotar e inclinar el objeto. El gráfico siguiente muestra los tiradores de selección, los de inclinación y los de rotación.



Sangría francesa

Formato para texto de párrafo en el que la primera línea de texto comienza más a la izquierda que las líneas siguientes. Las sangrías francesas se emplean al elaborar bibliografías, enumerar términos de glosarios y confeccionar listas numeradas o con marcas.

Cabecera

Imagen de mapa de bits opcional que se crea al guardar un archivo de CorelDRAW o exportarlo en formato .EPS. Al incluir una cabecera de imagen podrá ver una representación del contenido del archivo al abrirlo en una aplicación externa como Corel VENTURA. La cabecera, también llamada "miniatura" proporciona una previsualización en el cuadro de diálogo Archivo, Abrir.

Color Hexachrome

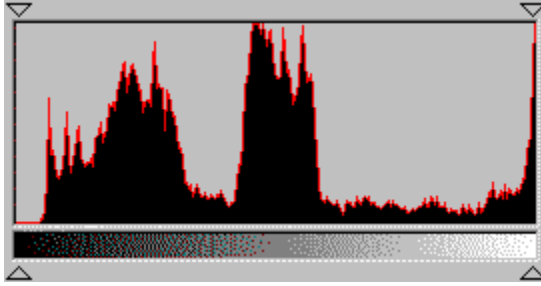
Un método para producir colores de cuatricromía utilizando dos tintas adicionales (naranja y verde) para ampliar el rango de las cuatro tintas tradicionales (cian, magenta, amarillo y negro).

Hinting (información de fuentes)

Método empleado para definir de forma exacta los píxeles que se activan para mejorar el aspecto de las fuentes cuando se utilizan con un tamaño en puntos reducido y a baja resolución en pantalla y/o impresora. El hinting se aplica automáticamente a las fuentes TrueType y Adobe Type 1 que se proporcionan con CorelDRAW.

Histograma

Gráfica que representa el rango de valores tonales presentes en una imagen de mapa de bits.



Los valores tonales están dispuestos en el histograma de más oscuro a más claro; los picos representan el número relativo de píxeles a cualquier nivel dado. Al ajustar valores de tonalidad, podrá cambiar el nivel y la distribución de áreas claras y oscuras de una imagen desplazando los deslizadores de umbral a izquierda o derecha.

HLS

El modelo HLS es una variante del modelo HSB, y contiene tres componentes: tono, luminosidad y saturación. El tono determina el color (amarillo, naranja, rojo, etc.), la luminosidad la intensidad percibida (color más claro o más oscuro), y la saturación define la profundidad del color (de apagado a intenso). El selector visual circular controla los valores H (entre 0 y 360) y S (entre 0 y 100); el selector visual vertical controla el valor L (entre 0 y 100).

HPGL

Formato de archivo (Hewlett Packard Graphics Language o Lenguaje para gráficos de Hewlett Packard) que emplean programas como AutoCAD. Dicho formato se emplea para la impresión de dibujos en plotters. CorelDRAW puede importar y exportar archivos HPGL que tengan la extensión .PLT (por PLoT).

HSB

Un modelo color que está cercano a la forma en la que el ojo humano percibe el color. En este modelo, el color está definido mediante tres componentes: tono, saturación y brillo. El tono determina el color (amarillo, naranja, rojo, etc.), el brillo la intensidad percibida (color más claro o más oscuro), y la saturación define la profundidad del color (de apagado a intenso). En el modelo de color HSB, el Tono (H) se expresa como un grado de rotación en un espectro de colores circular. Saturación (S) y Brillo (B) se expresan como porcentajes de una intensidad total.

HTML

HTML (Hypertext Markup Language) es el estándar de creación de documentos en la World Wide Web. Consta de etiquetas de marcación que definen la estructura y los componentes de un documento. Las etiquetas se emplean para etiquetar texto e integrar recursos tales como imagen, sonido, vídeo y animación, al crear una página Web.

HTML ha cambiado de forma radical en los últimos años. El número de etiquetas HTML ha crecido, permitiendo así a los diseñadores para la Web mejorar el diseño de las páginas.

Tono

La propiedad de un color que permite su clasificación por su nombre. Azul, verde y rojo, por ejemplo, son todos tonos.

Icono

Representación por imagen de una herramienta, objeto, archivo u otro tipo de elemento de programa. Estos distintos elementos se seleccionan haciendo clic y, a veces, doble clic sobre su icono. Por ejemplo, si hace doble clic en el icono de CorelDRAW del escritorio, se iniciará CorelDRAW.

ICC

Siglas de International Color Consortium (ICC), se trata de una organización que define normas para la caracterización de los dispositivos.

Consulte [Perfil de dispositivo](#).

Asignación de gama en ilustración

Una técnica por la que sólo los colores que quedan fuera de la gama de color del dispositivo de impresión se reasignan, asegurando de esta forma que los colores dentro de la gama mantienen sus características originales de color. La técnica de asignación de gama en ilustración (denominada también colorimétrica) se aplica en gráficos de vectores.

Consulte [Asignación de gama fotográfica](#).

Colores de imagen (paleta)

Paleta compuesta por todos los colores que aparecen en la imagen.

Cabecera de imagen

Consulte [Cabecera](#).

Mapa de imagen

Un hipergráfico incluido en un documento HTML (HyperText Markup Language) que contiene áreas de clic con vínculos a URL (Universal Resource Locator) en World Wide Web (WWW). Si hace clic en una de las áreas de un mapa de imagen, el examinador mostrará el documento HTML mencionado en la URL. Un gráfico de mapa de imagen se compone de un mapa de bits (la imagen) y una serie de coordenadas que describen la ubicación de los vínculos en el mapa de bits (el mapa).

Filmadora

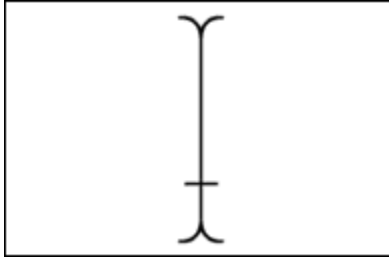
Término general para designar las impresoras que pueden imprimir texto y gráficos (dibujo lineal y fotografías) sobre película o papel fotográfico a resoluciones mayores o iguales a 1200 ppp.

Sangría

Opción para el formato de texto de párrafo. Las sangrías sitúan el texto a una distancia específica a partir del borde izquierdo y/o derecho del marco, y se emplean a menudo para señalar el comienzo de un párrafo. Puede sangrar todo un párrafo o sólo la primera línea.

***Punto de inserción**

Barra vertical que indica el lugar donde se insertará el texto al comenzar a escribir. El punto de inserción aparecerá cuando haga clic en la ventana de dibujo con la herramienta Texto, cuando dibuje un marco con la misma herramienta, o bien cuando abra un cuadro de diálogo que solicite la introducción de información.



Intensidad

La intensidad es una medida del brillo de los píxeles más luminosos de una imagen en mapa de bits en comparación con los tonos medios más oscuros y los píxeles oscuros. Un aumento de la intensidad eleva la viveza de los blancos sin que los tonos oscuros dejen de tener esa naturaleza.

Espaciado entre caracteres

Cantidad de espacio existente entre los caracteres de un texto. El espaciado entre caracteres también se denomina espaciado entre letras o espaciado a secas.

Entrelazado

Método empleado para hacer que una imagen se muestre por completo en pantalla, pero a baja resolución y con aspecto de bloque. A medida que se cargan los datos de la imagen, su calidad mejora.

Interlineado

Cantidad de espacio en blanco existente entre la línea de base de una línea de texto y la línea de base de la siguiente. El interlineado también se denomina "espacio interlineal".

Espaciado entre párrafos

Cantidad de espacio existente entre párrafos. Cada vez que presiona Intro en un marco de texto de párrafo, creará un párrafo nuevo. Si el espaciado entre dos párrafos contiguos no es el mismo, se aplicará el valor más alto de los dos.

Renovación interrumpible

Función de CorelDRAW que detiene la pantalla durante el redibujado siempre que se presione el botón del ratón o una tecla cualquiera. Si se encuentra trabajando en un dibujo complejo, la renovación interrumpible le permitirá ahorrar tiempo al darle la posibilidad de seleccionar herramientas y comandos sin tener que esperar a que la pantalla se vuelva a dibujar por completo. Puede habilitar o deshabilitar la Renovación interrumpible empleando el control que se ofrece en la pestaña Visualización del cuadro de diálogo Opciones.

Intersección

Función que le permite crear un nuevo objeto a partir del área en que se superponen dos objetos o más.

Espaciado entre palabras

Cantidad de espacio existente entre las palabras. Al aumentar o reducir el espaciado entre palabras la legibilidad y aspecto del texto se verán afectados.

imagen destino IT8

En la calibración de un escáner, una imagen destino IT8 proporciona un estándar que permite medir la salida del escáner.

Una imagen destino IT8 tiene dos partes: una imagen reproducida fotográficamente sobre papel y que contiene un amplio rango de colores y un archivo de referencia que contiene la misma imagen escaneada por el fabricante utilizando un instrumento calibrado con precisión.

Dentados

Efecto en forma de peldaños de escalera que se produce al cambiar el tamaño de textos e imágenes de mapa de bits. Al aumentar el tamaño de un mapa de bits, parece que aumenta cada uno de los píxeles, ya que se añaden nuevos píxeles. Esto hace que el gráfico tenga un aspecto distorsionado y dentado. Reducir el tamaño de mapa de bits también lo distorsiona, ya que se eliminan píxeles para encogerlo a su nuevo tamaño. El dentado puede reducirse con el alisado.

Las imágenes vectoriales están definidas por medio de pares de puntos unidos de forma matemática por líneas. Por esta razón, puede cambiar el tamaño de los gráficos vectoriales sin tener que preocuparse de que aparezcan efectos de dentado.



JPEG (.JPG)

Establecido por el JPEG (Joint Photographic Experts Group, Grupo Conjunto de Expertos en Fotografía), este formato constituye un estándar internacional para las imágenes fotográficas comprimidas; ofrece compresión con una pérdida mínima de calidad. Debido a su compresión sin apenas pérdida de calidad (20 a 1) y el pequeño tamaño de archivos, las imágenes JPEG se emplean con gran profusión para la publicación en Internet.

Justificación

Opción de alineación para texto de párrafo. La Justificación completa (o justificación a secas) modifica el espaciado entre caracteres y palabras de forma que queden regulares tanto el margen derecho como el izquierdo de un bloque de texto determinado.

Espaciado manual

Función empleada para el ajuste del espaciado entre dos caracteres consecutivos. En el caso de algunos pares de letras, como AV, el acercar las letras mejora su aspecto en páginas impresas. Puede ajustar el espaciado de texto de forma interactiva con la herramienta Forma, o hacerlo manualmente con la introducción de valores específicos en el cuadro de diálogo Formato de texto.

Accesos directos de teclado

Tecla o combinación de teclas que activa un comando. Los accesos directos le proporcionan rápido acceso a comandos de uso frecuente. Las asignaciones de teclas incorporadas puede modificarlas, y también asignar nuevas combinaciones de teclas a cualquier comando. Asimismo, puede crear conjuntos de asignaciones de teclas para utilizarlas en distintos tipos de operaciones.

Lab (CIE L*a*b)

Un modo de color creado por Commission Internationale de l'Eclairage (Comisión Internacional de la Iluminación, CIE). Contiene un componente de luminancia (o claridad) (L) y dos componentes cromáticos: el "a" (verde a rojo) y el "b" (azul a amarillo). El modo de color Lab se basa en el modelo de color Lab.

Horizontal

Página orientada de forma que su dimensión horizontal es mayor que la vertical.



Capa

Uno de los planos transparentes en los que se pueden situar los objetos en un dibujo. La superposición de unos objetos sobre otros la podrá controlar desplazando las capas con los objetos que contienen. También puede bloquear las distintas capas y hacerlas invisibles o no imprimibles. Las capas le ayudarán a organizar los distintos componentes de dibujos complejos.

Estilo de diseño

En CorelDRAW, los estilos de diseño determinan la forma en que un documento de varias páginas se organiza para su impresión. CorelDRAW proporciona estilos de diseño preestablecidos para varios tipos de materiales impresos, incluyendo libros, folletos y tarjetas dobladas.

En Corel PHOTO-PAINT, los estilos de diseño determinan la forma en que las imágenes se colocan en la página impresa. Por ejemplo, si desea imprimir un folleto, dos imágenes o marcos de animación pueden aparecer en una única página impresa.

Tabulador con caracteres guía

Fila de puntos situados entre objetos de texto para que el lector pueda seguir una línea en un espacio en blanco. Los caracteres guía se suelen utilizar al aplicar tabuladores sobre todo antes de texto alineado a la derecha, como sucede en una lista o un índice. Los caracteres guía pueden emplear cualquier carácter de la fuente actual. Observe el siguiente ejemplo de lo que sería una línea en un índice:

Formatear texto 152

Un tabulador con caracteres guía crea de forma automática los puntos que preceden al número.

Lente

Las lentes permiten cambiar el aspecto de los objetos y la forma en que se perciben los objetos que se ubican debajo. Los efectos de lente pueden aplicarse a prácticamente cualquier forma cerrada creada con las herramientas de dibujo de CorelDRAW.

Luces

Las fuentes de luz pueden añadirse a un modelo tridimensional (3D) para su representación. Simulan diferentes iluminaciones y proporcionan un realismo fotográfico y el aspecto de profundidad 3D.

Error de comprobación de límites

Error de impresión PostScript que se produce cuando un dibujo contiene demasiados segmentos de línea o bien cuando un mapa de bits es demasiado grande para que lo pueda reproducir la impresora.

Dibujo lineal

En las artes gráficas tradicionales, ilustración que contiene únicamente blanco y negro.

Estilo de línea

Conjunto de atributos que se asignan al contorno de un objeto. Existe la posibilidad de asignar estilos de línea personalizados o elegir entre una serie de valores preestablecidos que aplican un estilo de línea sólido, de trazos, punteado o de trazos y puntos.

Relleno degradado lineal

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en línea recta. Puede aplicar rellenos degradados lineales personalizados o preestablecidos que empleen una progresión directa de un color a otro, o bien una cascada de colores diferentes.

Objeto vinculado

Se considera que un objeto está vinculado según la Vinculación e Incorporación de Objetos (OLE) si la información de un archivo (el archivo origen) se ha insertado en otro (el archivo destino). El archivo origen queda vinculado al archivo destino. Los cambios introducidos en la información del archivo origen puede actualizarse de forma automática o manual en el archivo destino.

Lino

Abreviatura de Linotronic, línea de filmadoras PostScript empleadas en impresión de alta resolución. Con el tiempo, este término ha llegado a hacer referencia a cualquier tipo de filmadora que utilicen las empresas de impresión que impriman en película.

Cuadro de lista

Control que le permite seleccionar de entre una lista de opciones. Si la lista no puede mostrar todas las opciones disponibles a un tiempo, dispone de barras de desplazamiento. Los cuadros de lista se encuentran incluidos en las barras de herramientas, las persianas y los cuadros de diálogo.

Sin pérdida de calidad

Mantener la calidad de una imagen que ha sido comprimida y descomprimida. El proceso de compresión y descompresión a menudo distorsiona la calidad de las imágenes. Una imagen sin pérdida de calidad es aquella en la que la calidad de la imagen de un archivo descomprimido es prácticamente igual a la del original.

Con pérdida de calidad

Una degradación visible en la calidad de la imagen como resultado de la compresión del archivo. Al escoger una compresión de alta calidad se produce una pequeña pérdida de información. Cuanto menor sea la calidad de compresión, peor será la calidad de la imagen al descomprimirse.

lpp (líneas por pulgadas)

Frecuencia de pantalla empleada para fotos y tintas en tramas de medios tonos. La densidad de puntos en dichas tramas, así como la salida de imágenes de tono continuo procedente de filmadoras se mide en lpp.

Luminosidad

Valor que corresponde al brillo de un color.

Recuadro de contorno

Cuadro con contorno punteado que aparece al hacer clic y arrastrar en sentido diagonal para seleccionar varios objetos, o bien los nodos de una curva. CorelDRAW selecciona los objetos incluidos en el recuadro de contorno cuando se suelta el botón del ratón.

Recuadro de selección

Método de selección de objetos (o nodos) mediante las herramientas Selección o Forma. Para llevar a cabo una selección por medio de un recuadro, deberá hacer clic y arrastrar para incluir los objetos en un rectángulo punteado denominado recuadro de contorno.

Maestro

Objeto copiado con el comando Clonar. La mayoría de los cambios introducidos en el objeto maestro se aplican a la clonación automáticamente.

Capa maestra

Capa que contendrá la información que desee que aparezca en todas las páginas de un documento con varias de ellas. Por ejemplo, puede utilizar las capas maestras para situar una cabecera o pie en cada página.

Maximizar

Acción de aumentar una ventana de una aplicación y cubrir la pantalla por completo.

Archivo de mediciones

En Corel COLOR MANAGER es un archivo de texto que contiene una lista de valores de color tal como fueron medidos en su salida impresa utilizando un dispositivo de medición de color. La información se utiliza para caracterizar el dispositivo que lo imprimió.

Menú

Un lista de comandos que aparece al hacer clic en uno de los nombres de la barra de menús. Haga clic en un nombre de menú para que aparezca una lista de los comandos empleados para acceder a diversas funciones.

Barra de menús

La barra que contiene los nombres de los menús del programa. La Barra de menú aparece en la parte superior de la Ventana de aplicación justo debajo de la Barra de título.

Modo de fusión

Los modos de fusión determinan la forma en que se combina el color de una transparencia con el color de los objetos que aparecen debajo de ella. El efecto dependerá de los colores de la transparencia y del objeto. CorelDRAW ofrece 19 modos de fusión distintos para que experimente con ellos.

Paleta Microsoft Internet Explorer

Paleta de 8 bits y 256 colores que emplea el navegador Microsoft Internet Explorer. Al utilizar los colores que sólo se encuentren en esta paleta de colores, se asegurará de que los colores de su imagen se muestren con claridad en los sistemas que empleen este navegador.

Minimizar

Reducir una Ventana de aplicación para convertirla en un icono en la barra de tareas.

Reflejar

Realizar un volcado de un objeto en sentido horizontal, vertical o diagonal.

Edición por reflejo

Tipo de edición de nodos que permite mantener la simetría de objetos creados con la herramienta Polígono. En los objetos, cada nodo creado con la herramienta Polígono se asocia con otros nodos: los nodos de esquinas o puntos se asocian unos con otros, lo que sucede también con los nodos de lado o interiores.

Al editar un nodo de un objeto creado con la herramienta Polígono (p.ej., al moverlo o cambiarlo a curvas), todos los nodos asociados reflejan las consecuencias de la edición. Por ejemplo, si mueve un nodo de esquina hacia el centro de un pentágono, todos los nodos de esquina se desplazarán también hacia el centro.

Patrón muaré

Patrones de onda no deseados que aparecen en las imágenes debido a patrones de puntos que están en conflicto. Estos patrones se crean si se superponen sobre la misma imagen tramas de medios tonos con dos frecuencias distintas. Por ejemplo, si escanea una imagen de medios tonos, es probable que aparezcan patrones muaré en la pantalla de su monitor debido a que la trama de medios tonos original es distinta de la frecuencia en ppp de la imagen escaneada.

Estos patrones pueden ser perjudiciales sobre todo cuando se dan en separaciones de color. Es muy importante definir correctamente los ángulos de trama y las frecuencias de su trama de medios tonos para evitar este problema.

CorelSCAN proporciona una función para eliminar el muaré antes de abrir el archivo escaneado.

Monocromo

Imagen que contiene un solo color, que suele ser negro sobre un fondo de diferente color, normalmente blanco.

Selección múltiple

Método de selección de varios objetos con la herramienta Selección, o de varios nodos con la herramienta Forma. Mantenga Mayús presionada y haga clic en los objetos o nodos que desee seleccionar.

Navegante

El Navegante le ayuda a moverse con rapidez por sus documentos. Aparece en la esquina inferior izquierda de la Ventana de aplicación, y muestra el número total de páginas del dibujo, así como el número correspondiente a la página que se muestra en la actualidad. Puede pasar hasta cualquier página del documento con sólo hacer clic, y también añadir páginas en blanco con rapidez sin necesidad de interrumpir su trabajo.

NCSA

Siglas de National Center for Supercomputing Applications. Desarrolló un sistema de servidor Web.

Si crea un mapa de imagen para que aparezca en World Wide Web, es posible que necesite conocer si su servidor utiliza CERN o NCSA, ya que los códigos de mapa de imagen son diferentes en cada caso. Contacte con su administrador de servidor para comprobar cuál de estos sistemas utiliza su servidor.

Negativo

Imagen en la que los valores del original se invierten de forma que las zonas en negro aparecen en blanco, las blancas aparecen en negro, y los colores están representados por sus complementarios (tal como aparecen en la rueda o espectro de colores).

Grupo anidado

Agrupamiento de dos grupos o más, que se comportan como si se tratase de un solo objeto.

Paleta Netscape Navigator

Paleta de 8 bits y 256 colores que emplea el navegador de la Web Netscape Navigator. Al utilizar los colores de esta paleta, se asegurará de que los colores de su imagen aparecerán de forma clara en los sistemas que empleen este navegador.

***Columnas de estilo periodístico**

Columnas para las que el ajuste del texto hace que el mismo fluya hacia abajo de párrafo a párrafo partiendo de la primera columna de la izquierda. El flujo de texto continúa hacia la parte superior de la columna siguiente a la derecha, patrón que se repite en las páginas siguientes.

Plumilla

El tamaño, forma y color de una línea. Al cambiar los atributos utilizados para dibujar líneas, podrá cambiar los atributos de la pluma o plumilla.

Nodos

Cualquiera de los puntos cuadrados que se encuentran en los extremos de los segmentos de línea y curva. Puede alterar la forma de una línea o curva arrastrando uno o más de sus nodos.

Ruido

En la edición de mapas de bits, el ruido hace referencia a la presencia de píxeles aleatorios en la superficie de un mapa de bits que recuerdan a las interferencias en un televisor.

Filtros de ruido

Los filtros en Corel PHOTO-PAINT y CorelDRAW se usan para añadir información o eliminar la información no deseada de una imagen.

Visualización Normal

Una de las cinco configuraciones de calidad de visualización de CorelDraw. Estos valores controlan la forma en que se muestra un dibujo en su monitor. La visualización normal muestra todos los rellenos, todos los objetos y los mapas de bits de alta resolución.

Los valores de calidad de visualización no tienen efecto sobre el tamaño real de los dibujos y sólo afectan a la visualización en pantalla.

Desplazar

Mover un objeto en incrementos.

Objeto

Término genérico que designa cualquier elemento creado o colocado en un dibujo. Entre los objetos se incluyen las líneas, formas, gráficos y el texto.

Vinculación e Incorporación de Objetos (OLE)

Método de transferencia de objetos de datos de una aplicación Windows a otra.

Paleta de colores en pantalla

La Paleta de colores es una barra de herramientas que presenta una serie de las muestras de colores. Se utiliza para seleccionar colores para su uso en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT.



Perspectiva de un punto de fuga

Efecto creado por el alargamiento o acortamiento de un lado de un objeto para crear la impresión de que el objeto se aleja de la vista en una dirección concreta. Esta perspectiva se puede crear mediante el comando Agregar perspectiva del menú Efectos.

Opacidad

Lo contrario de transparencia. Si un área es 100% opaco, no podrá ver a través de ella. Los niveles por debajo del 100% aumenta la capacidad de ver a través de los objetos.

Consulte [Transparencia](#).

Trayecto abierto

Línea o curva cuyos puntos inicial y final no están conectados. Si aplica un relleno a un trayecto abierto, no se hará visible a menos que lo cierre.

Interfaz de Preimpresión Abierto (OPI)

Método que sitúa mapas de bits de alta resolución en la página impresa empleando réplicas de baja resolución.

Se crean dos imágenes con un escáner de gran calidad, una versión a alta resolución (que se guarda en archivo) y un equivalente a baja resolución. La imagen de baja resolución se importa a los documentos y se utiliza "sólo para posición" (FPO). Las operaciones con imágenes FPO mantienen el tamaño de documento reducido y también reducen el tiempo de redibujado de la pantalla. Al enviar de nuevo las ilustraciones a la empresa de servicios de preimpresión para su reproducción final en película, los archivos a alta resolución se sitúan en lugar de las imágenes FPO, con lo que se obtiene un resultado final de alta resolución.

Orientación

Dirección en la que se muestran los documentos en la página. Una página orientada de forma que la dimensión horizontal sea mayor que la vertical, se dirá que tiene una orientación horizontal; en cambio la página orientada de forma que la dimensión vertical de la página es mayor que la horizontal tendrá orientación vertical.

Color fuera de gama

Color que no permiten las prestaciones (se encuentra fuera de la gama) de un dispositivo determinado.

Consulte [Gama de color](#).

Contorno

La línea que define la forma de un objeto. Puede cambiar los atributos de contorno incluidos el color, anchura, tamaño y forma mediante las opciones en el menú lateral de la herramienta Contorno.

Sobreimpresión

La sobreimpresión es un método empleado para evitar espacios en blanco entre colores. La sobreimpresión es necesaria para evitar espacios en blanco en la impresión industrial en color cuando existen colores adyacentes que no tienen una alineación adecuada.

Las porciones de un objeto que se encuentran cubiertas por otro, no se suelen imprimir. No obstante, si se establece que el objeto superior se sobreimprima, las porciones cubiertas de los objetos subyacentes se imprimirán también. De esta forma, se evitan potenciales espacios en blanco entre colores distintos. La sobreimpresión es recomendable sobre todo si el color superior es más oscuro que el inferior; de lo contrario, se podría producir un tercer color no deseado (p.ej., el rojo sobre el amarillo podría producir un color objeto naranja).

Borde de página

En la ventana de dibujo, el borde de página es el rectángulo con sombra proyectada que representa la porción imprimible del dibujo actual. Este área también se denomina página imprimible. Puede activar y desactivar el borde de página con el comando Configuración de página del menú Diseño.



Color de pintura

El color utilizado por la herramienta Pintar para aplicar color y por las herramientas Forma como un color del contorno.

Programas de pintura

Término genérico referido a los programas informáticos de diseño e ilustración que almacenan gráficos en forma de mapas de bits: formato gráfico para imágenes que representa las formas como series de píxeles, o puntos, dispuestos para representar una imagen. Corel PHOTO-PAINT y Windows Paintbrush son algunos ejemplos de programas de pintura.

Paleta

Consulte [Paleta de colores](#)

Modo Con paleta

Un modo de color de [8 bits](#) que muestra las imágenes utilizando un máximo de 256 colores. Puede convertir una imagen compleja al modo de color Con paleta para reducir el tamaño de archivo y permitir un control más preciso sobre los colores utilizados en el proceso de conversión.

Paleta PANTONE HEXACHROME

Colores disponibles a través del sistema PANTONE HEXACHROME, que se basa en el modelo de color CMYK, pero que incorpora dos tintas adicionales hasta llegar a seis tintas y un rango de colores más amplio.

Colores PANTONE MATCHING SYSTEM

Una paleta de colores directos disponibles con el PANTONE Matching System (también denominados colores directos PANTONE). Debido a que los colores directos se corresponden con tintas sólidas no basadas en el modelo CMYK, cada color individual aplicado a un objeto produce una plancha de separación de color adicional.

En CorelDRAW, puede utilizar con libertad los colores directos. En Corel PHOTO-PAINT, sólo puede utilizarlos en las imágenes CMYK para actuar sobre los duotonos. Los colores pueden mostrarse por su nombre o muestra.

Colores de cuatricromía PANTONE

Colores disponibles a través del sistema de colores de cuatricromía PANTONE, que se basa en el modelo de Color CMYK. Los 2000 primeros colores consisten en combinaciones de dos colores; los restantes son combinaciones de tres y cuatro colores. Dichos colores se basan en el modelo CMYK, por lo que pueden imprimirse sin emplear planchas de separaciones de color adicionales. Los colores pueden mostrarse por su nombre o muestra.

Paleta de colores de cuatricromía PANTONE

Una paleta de colores disponibles a través del sistema de colores de cuatricromía PANTONE, que se basa en el modelo de Color CMYK. Los 2000 primeros colores consisten en combinaciones de dos colores; los restantes son combinaciones de tres y cuatro colores. Dichos colores se basan en el modelo CMYK, por lo que pueden imprimirse sin emplear planchas de separaciones de color adicionales.

Color del papel

Función que le permite visualizar una aproximación del resultado de una impresión con un color de papel determinado. El color elegido es válido sólo a efectos de visualización, y no aparece en los ejemplares impresos del documento

Texto de párrafo

Tipo de texto creado con la herramienta Texto. Utilice el texto de párrafo cuando desee incorporar bloques de texto de cierto tamaño a folletos, anuncios y otros proyectos que requieran gran cantidad de texto. Las funciones de formato de párrafo le permitirán hacer fluir el texto entre marcos y columnas, crear listas con marcas, establecer tabuladores y sangrías y añadir letras capitulares. CorelDRAW aplica de forma automática el estilo de Texto de párrafo predeterminado que puede cambiarse con el Administrador de estilos.

Principal

Objeto vinculado a otro (el secundario) dentro de una jerarquía. Al mover el principal, el objeto secundario o secundarios se mueven también.

Color principal

Puede crear estilos basados en colores y vincularlos juntos. Cualquier cambio introducido en el color principal de un estilo, se ve reflejado en los colores secundarios.

Puede crear colores principales con facilidad y rapidez arrastrando los colores de una imagen. También puede escanear una imagen desde CorelDRAW y crear dichos colores de forma automática.

Trayecto

Componente básico con el que se construyen los objetos. Los trayectos pueden ser abiertos (p.ej., una línea o curva) o cerrados (ej. un círculo o polígono). Asimismo, puede formar un solo segmento de línea o curva, o bien muchos segmentos unidos.

Ruta de acceso

Ubicación de una carpeta o archivo en su sistema. Por ejemplo, los archivos de aplicación de Corel se encuentran almacenados en el trayecto C:\COREL\ de forma predeterminada,. Significa que los archivos se almacenan en una carpeta denominada COREL de la unidad C:.

Relleno de patrón

Los rellenos de patrón están generados previamente, y son imágenes simétricas que se pueden disponer en mosaico con facilidad. Puede importar mapas de bits o gráficos vectoriales y emplearlos como rellenos de patrón, o también crear patrones de mapa de bits sencillos a dos colores. El efecto creado es similar al que se obtiene aplicando papel pintado a una pared. Existen tres tipos de rellenos de patrón: de dos colores, en color y de mapa de bits.

PCD

Extensión para los archivos de imágenes en formato Eastman Kodak Photo-CD.

PCT

Extensión para los archivos de gráficos vectoriales (en formato PICT) que crean las aplicaciones para PC Macintosh. Las aplicaciones Corel permiten importar archivos PICT 1 (blanco y negro) y PICT 2 (color), y exportar archivos PICT 2. CorelDRAW admite también mapas de bits PICT.

PCX

Extensión para los archivos de mapa de bits creados en programas tales como PC Paintbrush.

Fósforo

El elemento productor de luz en su monitor.

Photo CD

Proceso desarrollado por la Eastman Kodak Company que convierte negativos de película de 35 mm a formato digital (RGB) y los almacena en disco compacto (CD).

Fotográfica (asignación de gama)

Una técnica en la que todo el rango de color de una imagen se comprime para adaptarlo al espacio de color del dispositivo destino, manteniendo transiciones suaves entre colores.

La asignación de gama fotográfica se utiliza en fotografías y en diseños de tono continuo.

Consulte Asignación de gama de ilustración.

PSD

La extensión de un archivo con el formato Adobe Photoshop.

PIC

Formato para archivos vectoriales con la extensión .PIC.

Los archivos PIC se crean en algunos programas de presentación, así como en Lotus 123.

Pica

Unidad de medida empleada principalmente en impresión con filmadora. Una pica equivale a 12 puntos (alrededor de 1/6 de pulgada).

PICT

Formato de archivo de imagen que suelen emplear aplicaciones en sistemas Macintosh. Este formato puede utilizar hasta cuatro canales: rojo, verde, azul y alpha.

***Cabeceo**

Aspecto en la orientación de objetos que se refiere a la desviación angular con respecto al eje vertical (del extremo superior al inferior).

Píxel

Abreviatura en inglés de elemento de imagen. Los píxeles son los puntos de la pantalla del ordenador o la televisión que se combinan para formar una imagen. Las imágenes de ordenador se crean en forma de trama de píxeles con colores específicos.

Consulte [Resolución](#).

PLT

Extensión para los archivos de gráficos vectoriales con el formato HPGL. En un principio, son archivos creados en programas como AutoCAD para la impresión de dibujos en plotters. Las aplicaciones Corel permiten importar y exportar archivos .PLT.

Punto

Unidad de medida que se suele emplear en filmación para diseñar tamaños de tipo. En una pulgada hay 72 puntos (pts) aproximadamente, y 12 puntos en una pica.



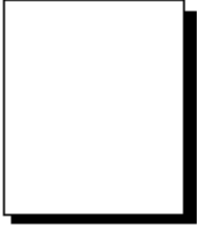
Polígono

Forma con tres lados o más. En CorelDRAW, puede crear polígonos simples (p.ej. pentágonos) o polígonos complejos con varios lados (p. ej. estrellas) con la herramienta Polígono. Los ejemplos que se muestran a continuación pueden crearse empleando la herramienta Polígono.



Vertical

Aquella página orientada de forma que la dimensión vertical de la página es mayor que la horizontal.



Posición

Especificar las coordenadas horizontal y vertical (utilizando las reglas como referencia) para colocar un objeto.

Positivo

Reproducción de una imagen en la que los valores de oscuridad, luz y color son iguales a los de la imagen original.

PostScript

Un lenguaje de descripción de página que se emplea para enviar instrucciones a una impresora PostScript. Todos los objetos de un trabajo de impresión se representan por medio de líneas de código PostScript que utiliza la impresora para reproducir su trabajo.

Texturas PostScript

Tipo de relleno de patrón diseñado mediante el lenguaje PostScript. Algunas texturas son enormemente complicadas, y precisan de varios minutos o incluso más tiempo para su impresión o para su actualización en la pantalla. Por tanto, los rellenos PostScript se designan con las letras "PS" en lugar de hacerse con la textura real.

Powerclip

Función que permite colocar unos objetos (denominados objetos contenidos) dentro de otros (los objetos contenedores). Si el objeto contenido es mayor que el contenedor, CorelDRAW recorta automáticamente el objeto contenido. Sólo podrá ver la parte del contenido que cabe dentro del objeto contenedor.



Previsualizar sólo lo seleccionado

Opción de visualización que, al emplearse junto con el comando Previsualización a pantalla completa, muestra una versión de los objetos seleccionados con todo detalle, y sin que se vea ningún elemento de la interfaz. Si esta opción está deshabilitada, la Previsualización a pantalla completa mostrará todos los objetos de la página actual.

Página imprimible

Porción de la ventana de dibujo que aparece en la página impresa. Este área está demarcada por un rectángulo con sombra proyectada. A pesar de que puede dibujar en cualquier punto de la ventana de dibujo, sólo aparecerán en sus trabajos de impresión aquellos objetos que estén incluidos en la página imprimible.



Color de cuatricromía

En impresión comercial, aquellos colores que se producen a partir de una mezcla de cian, magenta, amarillo y negro. Es un concepto diferente al de color directo, que es un color de tinta uniforme, impreso de forma separada (se requiere una plancha de impresión para cada color directo).

Progresivo

En imágenes JPG, es un método para que una imagen aparezca en pantalla en su totalidad pero a baja resolución y con aspecto de bloques. A medida que se cargan los datos de la imagen, su calidad mejora progresivamente.

Prueba

Impresión de una versión en borrador de un gráfico con el fin de observar cuál sería el aspecto del resultado en su forma final. Para obtener pruebas de diseños monocromos se suelen emplear impresoras láser, mientras que los diseños a color se suelen probar en impresoras a color térmicas. Para probar separaciones de color, pueden emplearse sistemas de prueba de gran calidad, como Chromalin (Du Pont) o Matchprint (3M).

Color puro

Cualquier color que pueda asumir cada uno de los píxeles de de un monitor. En una pantalla monocroma, sólo existen dos colores puros: blanco y negro, sin embargo, las tarjetas gráficas de 24 bits muestran 16,7 millones de colores puros.

Relleno degradado radial

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en forma de círculos concéntricos cuyo radio parte del centro del relleno. Puede aplicar rellenos degradados radiales personalizados o preestablecidos que apliquen una progresión directa de un color a otro o bien una cascada de colores diferentes.

Imagen ráster

Una imagen constituida por píxeles. Al convertir los archivos de gráficos de vectores a archivos de mapa de bits, se creará una imagen ráster.

Marcas de registro

Cruces u otro tipo de marcas empleadas para alinear la película procedente de separaciones de color. Las aplicaciones Corel añaden marcas de registro automáticamente en el exterior de la página imprimible al imprimir separaciones de color en una impresora PostScript. Las marcas de registro también pueden imprimirse en impresoras que no sean PostScript.

Representar

El proceso de crear una imagen bidimensional (2D) a partir de un modelo tridimensional (3D).

Nuevo muestreo

El proceso de cambiar la resolución o tamaño de una imagen alterado el número de píxeles que contiene. Al aumentar la resolución, se aumenta el número de píxeles; al reducir la resolución, se reduce el número de píxeles de una imagen.

Fuentes residentes

Tipos de letra almacenados de forma permanente en la memoria de la impresora.

Resolución

La cantidad de detalles e información que contiene un archivo de imagen, así como el nivel de detalle que un dispositivo de entrada, salida o de visualización puede producir. Al trabajar con mapas de bits, la resolución afecta tanto a la calidad de la salida final como al tamaño del archivo.

Resolución de imagen

Hace referencia al espaciado de los píxeles y se mide en píxeles por pulgada (ppp) o puntos de pulgada.

Resolución de salida

Hace referencia al número de puntos por pulgada (ppp) que un dispositivo de salida como una filmadora o impresora láser puede producir.

RGB

Modo de color que contiene tres componentes rojo (R), verde (G) y azul (B). El modo de color RGB se basa en el modelo de color RGB. En el modo de color RGB, un valor entre 0 y 255 se asigna a cada canal de rojo, verde y azul. Por ejemplo, un color RGB con el valores de componentes de 0:25:118, no contiene rojo, contiene algo de verde y más azul, el resultado sera un azul ligeramente verdoso. Los monitores, escáneres y el ojo humano utilizan RGB para producir o detectar el color.

Persiana

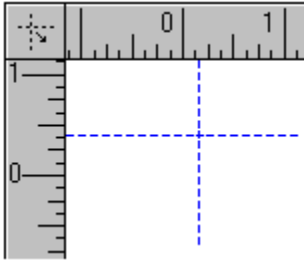
Cuadro de diálogo flotante que contiene un conjunto de controles relacionados. A diferencia de otros cuadros de diálogo, las persianas permanecen en pantalla después de aplicar los cambios deseados. De esta forma, podrá realizar los ajustes precisos sin necesidad de volver a abrir la persiana. Cuando no utilice una persiana, puede minimizarla (o "enrollarla") para dejar visible sólo la barra de título.

Rotar

Acción de volver a colocar y orientar un objeto girándolo en torno a su centro de rotación.

Cruz de las reglas

Par de líneas que se cortan y que pueden arrastrarse partiendo del punto en que se encuentran las reglas. Se emplea para establecer los puntos 0,0 en las reglas.



Reglas

Herramientas de medida que se muestran a la izquierda y en la parte superior de la ventana de la aplicación. Las reglas le ayudan a cambiar el tamaño de los objetos de los dibujos, así como a situarlos.

Sans serif

Fuente o tipo de letra que no tiene adornos (los trazos cortos que aparecen en las puntas de cada una de las líneas que forman una letra).
Ejemplos de fuentes sans serif son Helvetica y Arial.



Saturación

La pureza o viveza de un color expresada como ausencia de blanco. Un color con un 100% de saturación no contiene blanco mientras que un color con 0% de saturación es un tono de gris.

Escalar

Cambiar las dimensiones horizontal y vertical manteniendo su proporción. El escalado cambia las dimensiones del objeto según un porcentaje determinado.

Escáner

Dispositivo que convierte las imágenes en papel, transparencia o película en información digital. Los escáners producen imágenes de mapa de bits o ráster.

Resolución del escáner

Hace referencia a la densidad de la información que un escáner puede capturar por pulgada, se mide en píxeles por pulgada (ppp) o puntos de pulgada. Se denomina también resolución de entrada.

***Scitex**

Formato de exportación que almacena dibujos en formato a color de 32 bits, y que se pueden procesar o modificar para darles salida en filmadoras de gama alta o en grabadoras de película. SCITEX es un formato ideal para imágenes con separaciones de color, ya que se trata de un formato nativo CMYK de 32 bits.

SCODL

Siglas de Scan Conversion Object Description Language. Formato de archivo empleado en grabadoras de película para confeccionar diapositivas. CorelDRAW permite exportar archivos en formato SCODL (.SCD).

Ángulos de pantalla

Ángulos en los que se imprimen cada uno de los cuatro colores de cuatricromía al imprimir separaciones de color. La configuración de los ángulos de pantalla y las frecuencias de su trama de medios tonos es crucial a la hora de evitar patrones muaré no deseados.

Frecuencia de trama

La frecuencia de trama, también denominada frecuencia de barrido o frecuencia de medios tonos, consiste en la medida de una pantalla de medios tonos en líneas por pulgada (lpp). La frecuencia de trama, aunque está relacionada con la resolución de impresora, no es exactamente igual.

Una impresora láser con resolución de 300 ppp puede producir una trama aceptable a 60 lpp. Una filmadora de alta resolución puede llegar a producir una trama de 150 líneas.

Desplazar

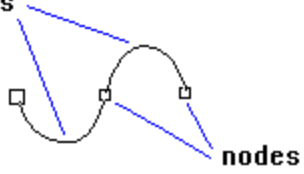
Acción de mover la visualización en la ventana para ver las porciones de un dibujo que se encuentran fuera del área de visualización actual. Puede desplazarse con las barras de desplazamiento que se encuentran a los bordes de la ventana.

CorelDRAW también proporciona una función Desplazamiento automático que desplaza automáticamente la Ventana de dibujo al arrastrar fuera de sus bordes.

Segmentos

Líneas o curvas entre los nodos de un objeto de curvas.

segments



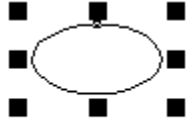
Seleccionar

Acción de elegir un objeto con la herramienta Selección o un nodo con la herramienta Forma. Los objetos seleccionados presentan ocho tiradores; los nodos seleccionados presentan puntos de control. Una vez seleccionado un objeto, puede elegir un comando o llevar a cabo una acción para editarlo.

Consulte Punto de control.

Cuadro de selección

Rectángulo invisible con ocho tiradores visibles que aparece englobando a cualquier objeto que seleccione con la herramienta Selección. Si arrastra individualmente los tiradores del cuadro de selección de un objeto podrá escalarlo o estirarlo.



Cuando mueva o transforme de algún modo un objeto o máscara, aparecerá un rectángulo punteado en lugar del objeto para representar el cuadro de selección.

Serif

Cada uno de los trazos en los extremos de las líneas que forman cada letra en el caso de fuentes como Times Roman y Bookman. Las fuentes sans serif como Arial y Helvetica carecen de estos trazos.



Aplicación servidor

Son aplicaciones compatibles OLE (vinculación e incorporación de objetos) que se utilizan para crear objetos OLE (p.ej. dibujos, gráficos y texto). Estos objetos OLE pueden situarse en otras aplicaciones OLE, pero no todas las aplicaciones OLE pueden operar como servidores. Si no tiene la seguridad de si una aplicación puede operar como servidor, consulte la documentación correspondiente.

Tipo servidor

Los mapas de imagen de tipo servidor no dependen de ningún examinador para procesar la información de mapa, aunque el servidor debe ser capaz de reconocer el código del archivo de mapa de imagen. NCSA y CERN utilizan códigos diferentes, por lo tanto debe saber si el servidor que utiliza ejecuta CERN o NCSA. Contacte con su administrador de servidor para comprobar cuál de estos sistemas utiliza su servidor.

Los mapas de imagen son gráficos que contienen áreas de clic, llamadas también hipervínculos; se utilizan en World Wide Web (WWW).

Empresa de servicios de filmación

En impresión comercial, agencia que no equivale a una imprenta, y que prepara documentos y diseños para su impresión industrial. Normalmente, estas empresas suelen preparar los medios tonos, separaciones y pruebas empleando dispositivos PostScript de alta resolución.

Visualización Líneas de dibujo simples

Uno de los cinco valores de calidad de visualización de CorelDRAW. Estos valores controlan la forma en que se muestra un dibujo en su monitor. La visualización de Líneas de dibujo simples muestra los objetos como contornos, y oculta los rellenos, extrusiones, contornos y formas mezcladas intermedias. Esta visualización también muestra mapas de bits monocromos. La edición de un dibujo en visualización de Líneas de dibujo simples es más rápida, ya que sólo es necesario renovar los contornos de los objetos.

Los valores de calidad de visualización no tienen efecto sobre el tamaño real de los dibujos y sólo afectan a la visualización en pantalla.

Redimensionar

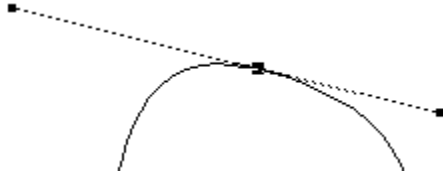
Cambiar las dimensiones horizontal y vertical de un objeto manteniendo su proporción. El redimensionamiento cambia las dimensiones del objeto según unos valores determinados.

Inclinar

Inclinar un objeto.

Nodo uniforme

Nodo en el que los puntos de control se encuentran siempre enfrentados. Si mueve uno de los puntos, hará que el otro también se mueva. Sin embargo, puede variar la distancia entre los puntos de control y el nodo de forma independiente. Los nodos uniformes producen una transición gradual entre los segmentos de las líneas.



Encajar

Obligar a un objeto que se dibuja o mueve a alinearse automáticamente con un punto de la cuadrícula, una línea guía u otro objeto.

Puntos de encaje

Son puntos que actúan como atractores de líneas de conexión, líneas de cotas y, si Encajar en objetos está habilitado, de otros objetos. La ubicación exacta de dichos puntos depende del objeto. Cuando Encajar en objetos está habilitado, cada punto de encaje de cada objeto ejerce un efecto gravitatorio, atrayendo a otros objetos que dibuje o mueva cerca.

Archivo origen

Archivo que contiene información incorporada o vinculada mediante Vinculación e Incorporación de Objetos (OLE).

Distribución de la energía del espectro

Potencia de cada longitud de onda en una fuente de luz blanca. Debido a que la luz blanca comprende todas las longitudes de onda, podemos crear un corte del espectro basado en la medida de cada longitud de onda.

Corte del espectro

Potencia de cada longitud de onda medida de forma individual en un objeto reflectante o radiante.

Espectrofotómetro

Instrumento que mide la reflectancia espectral de un objeto. Se utiliza para calibrar tanto el monitor como la impresora. También se utiliza para el muestreo de colores que se van a utilizar en aplicaciones gráficas.

Color directo

En la impresión comercial, una tinta sólida de color que se imprime de forma individual una plancha por cada color directo.

Es un concepto diferente al de color de cuatricromía, según el cual cada color se expresa como combinación de cuatro tintas distintas.

Extensión (sobreimpresión)

Tipo de sobreimpresión que se crea extendiendo el objeto del primer plano hasta el objeto de fondo o del segundo plano. CorelDRAW proporciona tanto una función Sobreimpresión que permite extender manualmente y una función de Sobreimpresión automática para crear una extensión automáticamente.

Relleno degradado cuadrado

Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en forma de cuadrados concéntricos cuyo radio parte del centro del relleno. Puede aplicar rellenos degradados personalizados o incorporados que empleen progresión directa de un color a otro, o bien una cascada de distintos colores.

Orden de superposición

Secuencia en que se dibujan los objetos en la Ventana de imagen. Este orden define la relación entre los objetos y, por tanto, el aspecto de su imagen. El primer objeto creado aparece al fondo y el último en primer plano. Los comandos de Orden pueden utilizarse para colocar los objetos en los puntos deseados, sin embargo el objeto fondo siempre aparece al fondo y no puede reordenarse.

Nodo inicial

Cuadrado de cierto tamaño que aparece al principio de un trayecto abierto si lo selecciona con la herramienta Forma. El nodo inicial es mayor que el final.

Barra de estado

Área de visualización en pantalla que muestra información sobre objetos, operaciones en curso y posición del ratón. Puede especificar el contenido de la barra de estado, su aspecto y ubicación en la ventana de aplicación.

Estirar

Dimensionar un objeto horizontalmente o verticalmente. Estirar un objeto cambia el tamaño de un objeto en una dirección sólo, al contrario que el dimensionamiento en el que se mantiene la proporción.

Plantilla de estilo

Colección de estilos que operan conjuntamente para definir el aspecto global de un dibujo. Puede escoger una plantilla preestablecida o crear sus propias plantillas personalizadas.

Estilos

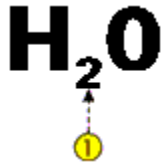
Conjunto de atributos que controla el aspecto de un tipo de objeto concreto. Existen tres tipos de estilo básicos: Estilos de gráficos, Estilos de texto artístico y Estilos de texto de párrafo. Puede utilizar los estilos incluidos en cualquiera de las plantillas de CorelDRAW o crear y guardar estilos de plantilla propios.

Subtrayecto

Se denominan así a los trayectos que forman parte de un sólo objeto. Puede crear un objeto que comprenda varios subtrayectos empleando el comando Combinar del menú Organizar.

Subíndice

Se denominan así los caracteres situados por debajo de la línea base de los restantes caracteres en una línea de texto. En el gráfico siguiente, (1) indica el texto en subíndice.



Modelo de color sustractivo

Un Modelo de color como, por ejemplo, CMYK, en el que el color se crea al sustraer longitudes de onda de la luz reflejada en un objeto. Por ejemplo, una tinta de color aparece como azul si absorbe todos los colores excepto el azul.

Superíndice

Se denominan así los caracteres situados por encima de la línea base de los restantes caracteres en una línea de texto. En el gráfico siguiente, (1) indica el texto en superíndice.



Disco de intercambio

Un disco de intercambio es espacio del disco duro utilizado por las aplicaciones para almacenar archivos temporales que no se encuentra en uso. CorelDRAW proporciona una opción para seleccionar dos discos de intercambio. De esta forma se incrementa artificialmente la cantidad total de memoria disponible en su sistema. También hace que CorelDRAW utilice el espacio en mayores incrementos que Windows.

Muestra

Una de los elementos de color sólido que se utilizan como muestra a la hora de seleccionar un color. Un folleto impreso de muestras se llama muestrario. Muestra hace también referencia a los colores de la Paleta de colores.

Muestrario

Un libro que contiene muestras impresas de colores sólidos que representan la colección de colores disponibles en un sistema de concordancia de colores. Se utiliza para comparar y seleccionar colores.

Símbolo

Un objeto de curvas prediseñado. Los símbolos son objetos vectoriales que pueden editarse en la misma forma que los demás objetos.

Nodo simétrico

Nodo en el que los puntos de control se encuentran siempre enfrentados. Los nodos simétricos producen idéntica curvatura a ambos lados del nodo. La distancia entre el nodo y cada punto de control es siempre la misma.



Tabulador

Cantidad de espacio prefijada que se inserta en una línea de texto al presionar la tecla Tab.

TAC

Siglas de Total Area Coverage, Área Total de Cobertura. En la impresión comercial, TAC es una medida de la cantidad de tinta aplicada por una imprenta.

En el proceso de impresión CMYK, el valor TAC puede variar entre el 400% (todas las tintas a toda intensidad) hasta el 0% (ninguna tinta, solo papel). Sin embargo, las imprentas comerciales rara vez permitirán un valor TAC superior al 300%.

Plantilla

Consulte Plantilla de estilo.

Estilos o variaciones de texto

Variaciones en un tipo de letra o fuente. Algunos de los estilos más frecuentes son Roman (regular o normal), negrita, cursiva y negrita cursiva.

Relleno de textura

Un relleno de textura es un relleno fractal que semeja agua, minerales y nubes y que puede utilizarse para dar a los objetos un aspecto natural. En los rellenos de textura, y a diferencia de los rellenos de mapa de bits de mosaico, rellenan un área designada con una única imagen en lugar de una serie de imágenes repetidas.

TGA

Formato de imagen de mapa de bits.

Miniatura

Una miniatura, denominada también "cabecera", es una versión muy pequeña y a baja resolución de una imagen o ilustración. Al incluir una cabecera de imagen podrá ver una representación del contenido del archivo al abrirlo en una aplicación externa como Corel VENTURA. La "miniatura" o cabecera proporciona la previsualización de archivo en el cuadro de diálogo Abrir.

Marcas de división

Marcas de división espaciadas de forma regular, y que se encuentran entre los marcadores (las "divisiones") de las reglas Horizontal y Vertical. Con la página Reglas del cuadro de diálogo Opciones puede especificar si desea que se incluyan 6, 8 o 19 marcas de división entre las propias divisiones.

TIFF

Siglas de Tagged Image File Format. Un formato de archivo desarrollado específicamente para las aplicaciones de composición de páginas y que todas las aplicaciones de edición de imágenes admiten. Los archivos TIFF puede almacenar información de modos de color RGB, CMYK y LAB pero no duotonos.

Disponer en mosaico

Acción de utilizar varias páginas para la impresión de un dibujo mayor que el tamaño del papel de la impresora.

Mosaico

Técnica consistente en la repetición de una imagen pequeña sobre una superficie mayor para cubrirla. El mosaico se utiliza a menudo para crear un fondo de patrón para las páginas de World Wide Web.

Tintas

Matices claros de un color directo que se crean ajustando el valor correspondiente al porcentaje de tinta en los cuadros de diálogo Color del contorno o Relleno uniforme.

Barra de título

La barra que aparece a lo largo de la parte superior de la ventana de aplicación. Contiene el nombre del archivo o aplicación, los botones Maximizar y Minimizar y el botón Cerrar. Los cuadros de diálogo y las ventanas de las persianas en las aplicaciones Corel también cuentan con barras de títulos, pero no con los botones Maximizar y Minimizar.

Conmutar

Acción de habilitar y deshabilitar de forma alternativa una función de un programa.

Curva tonal

Una cuadrícula de color que muestra las curvas dinámicas de tintas utilizadas en la conversión a duotono. El plano horizontal, o eje x, muestra los 256 posibles tonos de gris de una imagen de escala de grises (0 es negro, 256 es blanco). El plano vertical, o eje y, ilustra la intensidad de una tinta (desde 1 a 100 por ciento) que se aplicará a los valores correspondientes de escala de grises.

Barra de herramientas

Grupo de botones que proporciona acceso rápido a una serie de comandos relacionados. En las aplicaciones Corel, puede emplear cualquier combinación de las barras de herramientas preestablecidas o crear una barra propia que contenga los botones y configuraciones de botones que considere más eficientes.



Caja de herramientas

Conjunto de botones (suelen encontrarse en el lado izquierdo de la ventana de aplicación) que se emplea para obtener acceso rápido al conjunto de herramientas de la aplicación.



Ayuda emergente

La Ayuda emergente en línea muestra el nombre de un icono o botón cuando el puntero del ratón permanece sobre uno de estos elementos. La Ayuda emergente también se denomina "Globos de ayuda".

Paleta TOYO COLOR FINDER

Colores disponibles en el sistema TOYO 88 Color Finder. El rango de colores incluye los creados con las tintas de cuatricromía TOYO, así como los que se reproducen con las tintas TOYO estándar. Estos colores se basan en el modo de color LAB y se convierten al modelo RGB para visualización y a CMYK para impresión.

Vectorización

Acción de seguir el contorno de un mapa de bits para convertirlo en un gráfico vectorial que pueda editarse sin que se generen distorsiones.

Transformación

Cambio de la orientación y el aspecto de un objeto sin alterar su forma básica. Entre los tipos de transformaciones se incluyen la colocación, rotación, escalado, reflejo, cambio del tamaño e inclinación.

Fondo transparente

En la creación de páginas Web, todos los gráficos de mapa de bits son rectangulares. Ya que esto cubre el color de fondo de la ventana Web, es necesario crear un fondo transparente. Al guardar un gráfico como archivos GIF le permitirá especificar un color como color de transparencia para su gráfico en línea. Cada píxel con un valor de color se representará transparente, permitiendo así que el color de fondo del examinador de la Web pueda verse. Tenga en cuenta que no podrá obtener transparencia con las etiquetas HTML.

Transparencia

La posibilidad de ver a través de un objeto. Es lo contrario de opaco. Al definir niveles bajos de transparencia se establecen niveles altos de opacidad y una menor visibilidad de los elementos o de la imagen que quedan por debajo.

Sobreimpresión

En impresión comercial, el proceso de incorporar una pequeña superposición entre áreas de color adyacentes para evitar los espacios que causan los errores de registro. Las sobreimpresiones pueden crearse en en la aplicaciones Corel al imprimir separaciones de color.

Recortar

Acción de cambiar la forma de un objeto eliminando el área que queda solapada bajo otro objeto distinto. El objeto recortado conserva sus atributos de relleno y contorno, pero el área que estaba solapada se elimina.

Color verdadero

Un término que se refiere al color digital RGB compuesto de 24 bits o de 16,7 millones de colores.

TrueDoc

Una tecnología de fuentes que permite guardar las fuentes utilizadas en un dibujo en el archivo. TrueDoc permite a los usuarios que no tengan instalada una fuente determinada en su sistema abrir el dibujo con texto editable. En caso contrario, CorelDRAW convertirá el texto en curvas con lo que la persona que abra el documento no podrá editar el texto.

Fuentes TrueType

Fuentes que se imprimen como vectores o mapas de bits dependiendo de las prestaciones de la impresora. Las fuentes TrueType se imprimen tal como aparecen en pantalla, y se puede modificar su tamaño para que tengan cualquier altura.

Colores TRUMATCH

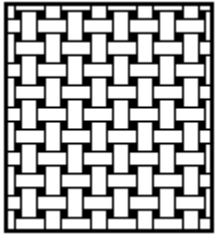
Un sistema de concordancia de color que permite especificar los colores de cuatricromía. El sistema de color TRUMATCH se basa en el modelo de color CMYK, por lo que los colores adicionales no incorporan planchas de separación de color adicionales. Los colores están organizados por tono (del rojo al violeta), saturación (de profundo/intenso a pastel) y brillo (por la adición o sustracción de negro).

Tutoriales

Herramientas de ayuda interactivas que proporcionan instrucciones paso a paso sobre las funciones seleccionadas. Si lo prefiere, puede disponer de un Tutor (unidad didáctica) que aplique una determinada función en su lugar. Para acceder a los Tutoriales, puede hacer clic en el botón CorelTUTOR de la barra de herramientas, o bien en Ayuda, CorelTUTOR.

Patrón a dos colores

Relleno compuesto de imágenes de mapa de bits que se repiten. CorelDRAW proporciona un conjunto de patrones a dos colores, que puede añadir a sus patrones personalizados.



Perspectiva de dos puntos de fuga

Efecto creado por el alargamiento o acortamiento de dos lados adyacentes de un objeto para crear la impresión de que el objeto se aleja de la vista en dos direcciones. Puede crear este tipo de perspectiva utilizando el comando Añadir perspectiva del menú Efectos.

Asistente de escritura

Función que muestra automáticamente la forma extendida de las abreviaturas conforme escribe. Puede utilizar el Asistente de escritura para poner palabras en mayúsculas o corregir de forma automática las faltas de ortografía y mecanografía comunes. Por ejemplo, el Asistente de escritura puede sustituir "qepd" por "que en paz descansa" y corregir "atne" por "ante".

Tipo de letra

Conjunto de números, letras y símbolos de diseño sencillo tal como Avant Garde, Garamond, o Bookman. La mayoría de los tipos de letra están disponibles con diversas variantes o estilos de tipo. Algunos de los estilos más frecuentes son Roman (regular o normal), negrita, cursiva y negrita cursiva.

Paleta de colores uniformes

Paleta independiente (no basada ni en un sistema de concordancia de colores ni en su imagen) que proporciona 256 colores repartidos de manera uniforme entre el rojo, el verde y el azul.

Relleno uniforme

Un tipo de relleno utilizado para aplicar un color sólido y único a su imagen.

En CorelDRAW y en Corel PHOTO-PAINT, puede utilizar la Paleta de colores que aparece en pantalla, el cuadro de diálogo Seleccionar color o la persiana Color para escoger colores para Rellenos uniformes.

Consulte [Relleno](#).

Sustitución del color de fondo (UCR)

En la impresión de color, técnica que reduce la cantidad de tinta cian (C), magenta (M) y amarillo (Y) en las sombras y las áreas neutras de una imagen sustituyéndolas por la cantidad adecuada de negro. De esta forma, se reduce el área total de cobertura con tinta (TAC). La TAC se define como la suma de porcentajes en puntos correspondientes a las cuatro tintas (CMYK) que contribuyen a la impresión de un color.

Existe otra técnica, la Sustitución del componente gris (GCR) que también sustituye el negro por tintas CMY, pero haciéndolo sobre un rango de color mayor.

Desagrupar

Un comando de provoca que un conjunto de objetos que se comportan como una sola unidad se vuelvan a comportar como objetos independientes.

Uniform Resource Locator (URL)

Una Uniform Resource Locator (URL) es una dirección única que define dónde se puede encontrar un documento determinado en la Internet. Un ejemplo de URL sería <http://www.corel.com/visitors/welcome.htm>. Una URL tiene cuatro componentes.

Punto de fuga

Marcador que aparece al seleccionar una extrusión o un objeto al que se ha incorporado perspectiva. En una extrusión, el marcador de punto de fuga indica la profundidad (extrusión paralela) o bien el punto en el que se encontrarían las superficies extrusionadas si se extendiesen (extrusión de perspectiva). Con el efecto Perspectiva, el marcador indica el punto (o puntos) en el que se encontrarían las líneas no paralelas.

En ambos casos, el punto de fuga se indica con una X.

Gráficos de vectores

Las imágenes se guardan como ecuaciones que definen las diversas líneas y curvas del dibujo. También pueden incluir información de mapa de bits. Se crean en aplicaciones de ilustración como CorelDRAW, o en aplicaciones de vectorización de mapas de bits como Corel OCR-TRACE. Los formatos de vectores no tienen restricciones en cuanto a la profundidad de colores.

Se diferencian de las imágenes de mapa de bits que se crean píxel a píxel por programas de pintura o escáneres.

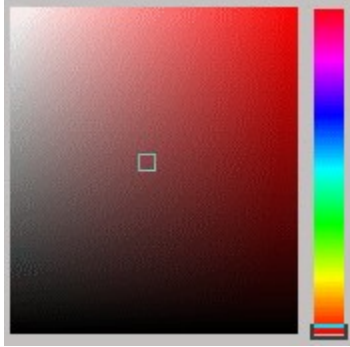
Patrón de vectores

Denominado también patrón a color. Es un dibujo compuesto de líneas y rellenos, en lugar de puntos de color como en el caso de un mapa de bits. Estas imágenes son más depuradas y complejas que las imágenes de mapa de bits, y suelen ser más fáciles de manipular.

CorelDRAW incluye una gran cantidad de patrones de vectores preestablecidos que podrá utilizar, aunque también puede importar cualquier archivo de CorelDRAW para emplearlo como patrón de vectores. A diferencia de los patrones de mapa de bits de dos y cuatro colores, no existe límite alguno con respecto al número de colores que un patrón vectorial puede incluir.

Selector visual

Representación gráfica de un modelo de color que incluye un indicador para la selección de colores.



VRML

Siglas de Virtual Reality Modeling Language. Un formato de archivo para la importación y exportación de modelos tridimensionales.

Grosor

Grosor de los contornos asignados a los objetos con la herramienta Contorno. En ocasiones, se utiliza para hacer referencia a distintos estilos de tipo de letra (p.ej., normal, light o negrita).

Soldar

Función que permite unir varios objetos y crear así uno con un único contorno.

Punto blanco

En la calibración de monitores el punto blanco es el color de blanco "puro" (RGB 255:255:255) en su monitor, se expresa como una temperatura absoluta (en grados Kelvin). Al ajustar el punto blanco de su monitor podrá estar seguro de que los colores que aparecen en pantalla son correctos dadas las condiciones de iluminación de su entorno de trabajo.

Consulte [Temperatura de color](#).

Visualización Líneas de dibujo

Una configuración de visualización que controla la forma en que se muestra un dibujo en su monitor. La visualización Líneas de dibujo muestra sólo la estructura de los objetos, sin rellenos ni contornos. Este tipo de visualización le resultará útil para la edición de dibujos complejos, ya que la pantalla se renueva más rápidamente.

Los valores de calidad de visualización no tienen efecto sobre el tamaño real de los dibujos y sólo afectan a la visualización en pantalla.

Asistente

Un asistente automatizado que ayuda a realizar diferentes tareas de forma simple y sin problemas. El asistente realizará preguntas y realizará las acciones adecuadas basándose en sus respuestas.

WMF

Extensión para los nombres de archivo correspondientes a metarchivos de Windows. Las aplicaciones Corel permiten importar y exportar este tipo de archivos.

Espaciado entre palabras

El espacio entre las palabras. Al variar el espaciado entre palabras aumentará o reducirá el espacio entre palabras.

Página de trabajo

En la ventana de dibujo, el rectángulo con sombra que representa el área imprimible del dibujo.



WPG

Extensión correspondiente a los archivos de gráficos de Corel WordPerfect en formato de gráfico de vectores. CorelDRAW permite importar y exportar estos archivos. Cuando realice este tipo de operaciones, no olvide que los archivos .WPG pueden contener tanto mapas de bits como gráficos de vectores.

WYSIWYG

What-you-see-is-what-you-get, Lo que ve es lo que obtiene. Término que describe la capacidad de un programa de proporcionar una representación precisa en pantalla del aspecto que tendría una imagen o documento una vez impreso.

Altura de X

Parte de una letra minúscula que constituye su cuerpo principal. La altura de x equivale a la altura de una x minúscula. En el gráfico siguiente, (1) indica la altura de x.



YIQ

Un modelo de color utilizado en los sistemas de emisión de televisión (Norma de Vídeo Norteamericano - NTSC). Los colores se dividen en un valor de luminancia (Y) y dos valores de cromaticidad (I y Q). En un monitor a color, los tres componentes aparecen visibles, mientras que en un monitor monocromo, sólo se puede ver lo que ofrece el componente Y. El selector visual bidimensional, que es cuadrado, determina los valores I y Q, mientras que el selector visual vertical determina el valor Y. A todos los valores se les aplica una escala de 0 a 255.

Zoom

Aumentar o reducir el tamaño de visualización de un documento en pantalla. Esta acción no tiene efecto sobre el documento; al contrario, equivale a alejarse o a acercarse a una imagen para poder verla mejor.

