

Modificación de imágenes de mapa de bits



Modificación de imágenes de mapa de bits

Las imágenes de mapa de bits se pueden modificar invirtiendo los colores, o convirtiéndolas a los modos Blanco y negro, Escala de grises o Con paleta. Estas imágenes también se pueden reflejar y girar. Corel TRACE permite iniciar otra aplicación para editarlas.



Inversión de los colores de imágenes de mapa de bits

Al invertir el color de una imagen de mapa de bits, los valores de todos los colores se convierten en sus opuestos. Por ejemplo, el negro se convierte en blanco y el azul en amarillo.

Para invertir los colores de una imagen de mapa de bits

1. Haga clic en la imagen de mapa de bits.
2. Haga clic en Imagen, Invertir.

`{button ,AL(` PRC Changing bitmap images;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Conversión de imágenes de mapa de bits al modo Blanco y negro

Las imágenes de mapa de bits se pueden convertir al modo Blanco y negro. Corel TRACE permite especificar el umbral de la conversión. Los píxeles con un valor de color RGB menor al nivel de umbral se convierten en negros.

Para convertir una imagen de mapa de bits al modo Blanco y negro

1. Haga clic en la imagen de mapa de bits.
2. Haga clic en Imagen, Modo, Blanco y negro.
3. Escriba el nivel de umbral en el cuadro Umbral.

{button ,AL(` PRC Changing bitmap images;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Conversión de imágenes de mapa de bits al modo Escala de grises

Las imágenes de mapa de bits se pueden convertir al modo Escala de grises.

Para convertir una imagen de mapa de bits al modo Escala de grises

1. Haga clic en la imagen de mapa de bits.
2. Haga clic en Imagen, Modo, Escala de grises.

{button ,AL(`PRC Changing bitmap images;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Conversión de imágenes de mapa de bits al modo Con paleta

Las imágenes de mapa de bits se pueden convertir al modo de color Con paleta. Para obtener más información, consulte ["Operaciones con colores"](#).

Para convertir una imagen de mapa de bits al modo Con paleta

1. Haga clic en la imagen de mapa de bits.
2. Haga clic en Imagen, Modo, Con paleta (8 bits).

{button ,AL(` PRC Changing bitmap images;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Reflejo de imágenes de mapa de bits

Las imágenes de mapa de bits se pueden reflejar en sentido horizontal y vertical.

Para reflejar una imagen de mapa de bits en sentido horizontal

1. Haga clic en la imagen de mapa de bits.
2. Haga clic en imagen, Reflejar horizontal.

Para reflejar una imagen de mapa de bits en sentido vertical

1. Haga clic en la imagen de mapa de bits.
2. Haga clic en Imagen, Reflejar vertical.

{button ,AL(` PRC Changing bitmap images;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Rotación de imágenes de mapa de bits

Las imágenes de mapas de bits se pueden girar 90 grados a izquierda o derecha, 180 grados, o los grados de rotación que se especifiquen.

Para girar una imagen de mapa de bits 90 grados a la derecha

1. Haga clic en la imagen de mapa de bits.
2. Haga clic en Imagen, Rotar, 90° a la derecha.

Para girar una imagen de mapa de bits 90 grados a la izquierda

1. Haga clic en la imagen de mapa de bits.
2. Haga clic en Imagen, Rotar, 90° a la izquierda.

Para girar una imagen de mapa de bits 180 grados

1. Haga clic en la imagen de mapa de bits.
2. Haga clic en Imagen, Rotar, 180°.

Para especificar los grados de rotación

1. Haga clic en la imagen de mapa de bits.
2. Haga clic en Imagen, Rotar, Personalizado.
3. Escriba el número de grados en el cuadro Grados.

`{button ,AL(` PRC Changing bitmap images;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Edición de imágenes de mapa de bits

Puede iniciar otra aplicación para editar una imagen de mapa de bits.

Para iniciar una aplicación y editar una imagen de mapa de bits

- Haga clic en Imagen, Editar mapa de bits.

{button ,AL(` PRC Changing bitmap images;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Procedimientos iniciales de Corel TRACE



Procedimientos iniciales de Corel TRACE

Corel TRACE permite convertir las imágenes de mapa de bits en gráficos vectoriales. Estas imágenes están formadas de puntos con una resolución fija. Al ampliarlas, las imágenes de mapa de bits se pixelan. Sin embargo, los gráficos vectoriales se crean mediante ecuaciones matemáticas para cada línea y curva de un objeto. Por ello, se pueden ampliar sin que haya pixelación. Corel TRACE también permite ver y editar los gráficos que se han vectorizado.

Apertura de imágenes de mapa de bits

Las imágenes de mapa de bits que se desee convertir en gráficos vectoriales se pueden abrir, adquirir u obtener. Puede seleccionarse el origen desde el que adquirir la imagen de mapa de bits. También puede seleccionarse la cámara digital desde la que obtener la imagen.

Para abrir una imagen de mapa de bits

1. Haga clic en Archivo, Abrir.
2. Elija la unidad en que se almacena el archivo en el cuadro de lista Buscar en.
3. Haga doble clic en la carpeta en que está almacenado el archivo.
4. Haga doble clic en el nombre de archivo.

Sugerencia

- También puede utilizar la Carpeta de recortes para abrir imágenes de mapa de bits.

Para adquirir una imagen de mapa de bits

- Haga clic en Archivo, Adquirir imagen, Adquirir.

Para seleccionar el origen en que adquirir la imagen de mapa de bits

1. Haga clic en Archivo, Adquirir imagen, Seleccionar origen.
2. Haga clic en el origen en que desea adquirir la imagen de mapa de bits.

Para obtener una imagen de mapa de bits desde una cámara digital

- Haga clic en Archivo, Cámara digital, Obtener imagen.

Para seleccionar la cámara digital desde la que obtener una imagen de mapa de bits

- Haga clic en Archivo, Cámara digital, Seleccionar cámara.

Almacenamiento de imágenes y gráficos

Se pueden guardar tanto la imagen de mapa de bits como el gráfico vectorial.

Para guardar una imagen de mapa de bits

1. Haga clic en la sección Imagen original.
2. Haga clic en Archivo, Guardar imagen.
3. Elija la unidad en que desea almacenar el archivo en el cuadro de lista Guardar en.
4. Haga doble clic en la carpeta en que desea guardar el archivo.
5. Elija un formato de archivo en el cuadro de lista Tipo de archivo.
6. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.

Para guardar un gráfico vectorial

1. Haga clic en la sección Resultado de la vectorización.
2. Haga clic en Archivo, Guardar resultado de vectorización.
3. Elija la unidad en que desea almacenar el archivo en el cuadro de lista Guardar en.
4. Haga doble clic en la carpeta en que desea guardar el archivo.
5. Elija un formato de archivo en el cuadro de lista Tipo de archivo.
6. Escriba un nombre en el cuadro Nombre de archivo.

{button ,AL(` PRC Getting started with Corel TRACE;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Visualización en ventanas de documento



Visualización en ventanas de documento

Puede panoramizar, cambiar el tamaño, organizar, borrar y aumentar o reducir sobre las ventanas de un documento. Estas ventanas se dividen en las siguientes secciones:

- Imagen original: muestra la imagen de mapa de bits
- Resultado de vectorización: muestra el gráfico vectorial

Uso de la herramienta Zoom

Con la herramienta Zoom se puede aumentar o reducir sobre una imagen.

Para aumentar una imagen

- Haga clic con la [herramienta Zoom](#) en el área de la imagen sobre la que desea hacer zoom.



Sugerencia

- Con la herramienta Zoom también puede seleccionar con un recuadro el área de la imagen en que hacer zoom.

Para reducir una imagen

- Utilizando la herramienta Zoom, haga clic con el botón derecho del ratón en el área de la imagen en que desea reducir.

Para ver la imagen en tamaño real

- Haga clic en Ver, Tamaño real.

{button ,AL(` PRC Viewing in document windows;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Uso de la herramienta Panorámica

La herramienta Panorámica sirve para desplazar una imagen que es demasiado grande y que no se ve correctamente en la ventana de documento. Esta herramienta permite arrastrar la imagen en cualquier dirección para ver las áreas ocultas.

Para panoramizar una imagen

- Arrastre la imagen con la herramienta Panorámica.

{button ,AL(` PRC Viewing in document windows;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de tamaño de las ventanas de documento

El tamaño de las ventanas de documento se puede cambiar.

Para cambiar el tamaño de una ventana de documento

- Arrastre la barra que divide las secciones Imagen original y Resultado de vectorización.

`{button ,AL(` PRC Viewing in document windows;'0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Organización de las ventanas de documento

Las ventanas de documento se pueden organizar en sentido horizontal o vertical.

Para organizar las ventanas de documento en horizontal

- Haga clic en Ver, Diseño y habilite el comando Horizontal.

Para organizar las ventanas de documento en vertical

- Haga clic en Ver, Diseño y habilite el comando Vertical.

`{button ,AL(` PRC Viewing in document windows;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Eliminación de gráficos vectoriales

El gráfico vectorial se puede borrar de la sección Resultado de vectorización en la ventana de documento.

Para borrar un gráfico vectorial

1. Haga clic en la sección Resultado de vectorización.
2. Haga clic en Edición, Borrar todo.

{button ,AL(`PRC Viewing in document windows;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización de imágenes de mapa de bits debajo de gráficos vectoriales

Una imagen de mapa de bits puede visualizarse debajo de un gráfico vectorial.

Para ver la imagen de mapa de bits debajo del gráfico vectorial

- Haga clic en Ver y habilite el comando Mapa de bits + Líneas de dibujo.

{button ,AL(` PRC Viewing in document windows;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización de gráficos vectoriales en el modo Líneas de dibujo

Los gráficos vectoriales se pueden visualizar en el modo Líneas de dibujo. Este modo sirve para verlos sin rellenos ni contornos.

Para ver un gráfico vectorial en el modo Líneas de dibujo

- Haga clic en Ver y habilite el comando Líneas de dibujo.

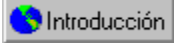
{button ,AL(`PRC Viewing in document windows;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Vectorización de imágenes de mapa de bits



Vectorización de imágenes de mapa de bits

Cuando se vectoriza una imagen de mapa de bits, se convierte en un gráfico de vectores. Corel TRACE permite vectorizar imágenes de mapa de bits con métodos de contorno, contorno avanzado, línea centrada, esbozo, mosaico, mosaico 3D y grabado en madera.

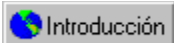


Vectorización de una imagen de mapa de bits

Pueden vectorizarse áreas específicas o la imagen de mapa de bits entera. Estas áreas se denominan bloques de selección. También se puede detener una vectorización en curso.

Para vectorizar una imagen de mapa de bits entera

- Haga clic en Vectorización y en uno de los siguientes métodos:
 - Por contorno: produce un gráfico vectorial muy similar a la imagen de mapa de bits
 - Por contorno avanzado: produce un gráfico vectorial muy similar a la imagen de mapa de bits. Este método permite especificar opciones de vectorización avanzadas.
 - Por línea centrada: produce un dibujo de líneas
 - Por esbozo: produce un gráfico vectorial con líneas diagonales que crean un efecto de malla
 - Por mosaico: produce un gráfico vectorial que consiste en una matriz de mosaicos simétricos. El color de cada mosaico se determina según el color promedio de ese área de la imagen de mapa de bits.
 - Por mosaico 3D: produce un gráfico vectorial que consiste en una matriz de mosaicos simétricos tridimensionales. El color de cada mosaico se determina según el color promedio de ese área de la imagen de mapa de bits.
 - Por grabado en madera: produce un gráfico vectorial que incluye líneas de distinta anchura, según la intensidad de cada área de la imagen de mapa de bits



Sugerencia

- Puede hacer clic en el botón Aplicar de la Barra Propiedades para vectorizar una imagen de mapa de bits.

Para vectorizar un bloque de selección

1. Utilice la [herramienta Dibujar bloque de vectorización](#) para seleccionar en un recuadro el área que desea vectorizar de la imagen de mapa de bits.
2. Siga el procedimiento anterior.

Para detener una vectorización en curso

- Haga clic en Vectorización, Detener vectorización.

{button ,AL(` PRC Tracing bitmap images;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Uso del método de contorno

Este método produce un gráfico vectorial de aspecto muy similar a la imagen de mapa de bits. Puede establecerse la precisión de la vectorización para determinar el nivel de similitud entre el gráfico vectorial y la imagen de mapa de bits.

Para establecer la precisión de la vectorización

1. Haga clic en el botón Contorno de la barra de Caja de herramientas.
2. En la Barra Propiedades, desplace el deslizador Precisión en una de estas direcciones:
 - Derecha: aumenta la precisión de la vectorización
 - Izquierda: disminuye la precisión de la vectorización

`{button ,AL(` PRC Tracing bitmap images';,0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)

Uso del método de contorno avanzado

Este método produce un gráfico vectorial que es muy similar a la imagen de mapa de bits.

Puede establecerse el nivel del filtro de ruido. A medida que el nivel aumenta, más píxeles adyacentes de colores distintos producen un solo color. Puede establecer el nivel de complejidad. A medida que aumenta el nivel de complejidad, el gráfico vectorial contiene más objetos. Se puede especificar de 2 a 256 el número de colores que contiene el gráfico vectorial. También se puede establecer el nivel de reducción de nodos. A medida que disminuye el nivel de reducción, los nodos del gráfico vectorial son más similares a los nodos de la imagen de mapa de bits. Puede elegirse el tipo de nodo. Si elige el tipo de nodo Asimétrico, el gráfico vectorial incluirá los ángulos de la imagen de mapa de bits. Si elige el tipo de nodo Uniforme, el gráfico vectorial suaviza los ángulos de la imagen. Puede especificar el tamaño mínimo de los objetos. Este tamaño es la cantidad de píxeles adyacentes en un mapa de bits a partir de los cuales se promedia un solo color en el gráfico vectorial. Por ejemplo, si se especifica un tamaño mínimo de 500, se calcula el promedio de los colores en grupos de 500 píxeles adyacentes.

Para establecer el nivel del filtro de ruido

1. Haga clic en el botón Contorno avanzado de la barra de Caja de herramientas.
2. Elija uno de los siguientes niveles en el cuadro de lista Filtro de ruido de la Barra Propiedades:
 - Ninguno: no establece un nivel de filtro de ruido
 - Bajo: establece un nivel bajo de filtro de ruido
 - Alto: establece un nivel alto de filtro de ruido

Para establecer el nivel de complejidad

1. Haga clic en el botón Contorno avanzado de la barra de Caja de herramientas.
2. En la Barra Propiedades, mueva el deslizador Complejidad en una de estas direcciones:
 - Derecha: aumenta la complejidad
 - Izquierda: disminuye la complejidad

Para especificar el número máximo de colores

1. Haga clic en el botón Contorno avanzado de la barra de Caja de herramientas.
2. En el cuadro N^o máx. de colores de la Barra Propiedades, escriba el número máximo de colores que puede contener el gráfico vectorial.

Para establecer el nivel de reducción de nodos

1. Haga clic en el botón Contorno avanzado de la barra de Caja de herramientas.
2. En la Barra Propiedades, mueva el deslizador Reducción de nodos en una de estas direcciones:
 - Derecha: aumenta el nivel de reducción de nodos
 - Izquierda: disminuye el nivel de reducción de nodos

Para elegir el tipo de nodo

1. Haga clic en el botón Contorno avanzado de la barra de Caja de herramientas.
2. Elija uno de los siguientes tipos de nodo en el cuadro de lista Tipo de nodo de la Barra Propiedades:
 - Asimétrico: elige el tipo de nodo Asimétrico
 - Uniforme: elige el tipo de nodo Uniforme

Para especificar el tamaño mínimo de los objetos

1. Haga clic en el botón Contorno avanzado de la barra de Caja de herramientas.
2. Escriba un tamaño mínimo en el cuadro Tamaño mínimo del objeto en la Barra Propiedades.



Uso del método de línea centrada

Este método convierte las imágenes de mapa de bits en dibujos de líneas. La imagen de mapa de bits debe ser en blanco y negro.

Puede establecerse el nivel de reducción de nodos. Al aumentar el nivel de reducción, los nodos del gráfico vectorial se parecen más a los nodos del mapa de bits. Puede especificarse el número de iteraciones. A mayor número de iteraciones, más complejo será el dibujo de líneas.

Para establecer el nivel de reducción de nodos

1. Haga clic en el botón Línea centrada de la barra de Caja de herramientas.
2. Desplace el deslizador Reducción de nodos en la Barra Propiedades en una de estas direcciones:
 - Derecha: aumenta la reducción de nodos
 - Izquierda: disminuye la reducción de nodos

Para especificar el número de iteraciones

1. Haga clic en el botón Línea centrada de la barra de Caja de herramientas.
2. Escriba el número de iteraciones en el cuadro Iteración de la Barra Propiedades.

`{button ,AL(` PRC Tracing bitmap images;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)

Uso del método de esbozo

Este método produce un gráfico vectorial que incluye capas de líneas que se cruzan diagonalmente creando un efecto de malla.

Puede especificarse el espaciado en píxeles entre las líneas de cada capa. También pueden añadirse o eliminarse capas. Se puede especificar el ángulo en que se cruzan las líneas en las capas. Puede establecerse un nivel de umbral. Se esbozarán los píxeles con un valor de color RGB menor al nivel de umbral.

Para especificar el espaciado entre las líneas

1. Haga clic en el botón Esbozo de la barra de Caja de herramientas.
2. Escriba el número de píxeles que desea separar las líneas en el cuadro Espacio interlineal de la Barra Propiedades.

Para añadir una capa

1. Haga clic en el botón Esbozo de la barra de Caja de herramientas.
2. En la Barra Propiedades, haga clic en el botón Añadir capa.

Para eliminar una capa

1. Haga clic en el botón Esbozo de la barra de Caja de herramientas.
2. Elija la capa que desea eliminar en el cuadro de lista Capas de esbozo de la Barra Propiedades.
3. Haga clic en el botón Eliminar capa.

Para especificar el ángulo de la capa

1. Haga clic en el botón Esbozo de la barra de Caja de herramientas.
2. Escriba el ángulo en el cuadro Ángulo de capa de la Barra Propiedades.

Para establecer el nivel de umbral

1. Haga clic en el botón Esbozo de la barra de Caja de herramientas.
2. Desplace el deslizador Umbral en la Barra Propiedades en una de estas direcciones:
 - Derecha: aumenta el umbral
 - Izquierda: disminuye el umbral

`{button ,AL(' PRC Tracing bitmap images';0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)

Uso del método de mosaico

Este método produce un gráfico vectorial que consiste en una matriz de mosaicos simétricos.

Puede especificarse la forma y el número de mosaicos utilizados, tanto en sentido vertical como horizontal. El color de cada mosaico del gráfico vectorial es el color promedio del área respectiva de la imagen de mapa de bits.

Para cambiar la forma de los mosaicos

1. Haga clic en el [botón Mosaico](#) de la barra de Caja de herramientas.
2. En la Barra Propiedades, haga clic en uno de los siguientes botones:
 - Rectángulo: produce un gráfico vectorial que consiste en una matriz de rectángulos
 - Círculo: produce un gráfico vectorial que consiste en una matriz de círculos
 - Diamante: produce un gráfico vectorial que consiste en una matriz de diamantes

Para especificar el número de mosaicos horizontales

1. Haga clic en el botón Mosaico de la barra de Caja de herramientas.
2. Escriba un número en el cuadro Mosaicos horizontales de la Barra Propiedades.

Para especificar el número de mosaicos verticales

1. Haga clic en el botón Mosaico de la barra de Caja de herramientas.
2. Escriba un número en el cuadro Mosaicos verticales de la Barra Propiedades.

`{button ,AL(` PRC Tracing bitmap images;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)

Uso del método de mosaico 3D

Este método produce un gráfico vectorial que consiste en una matriz de mosaicos simétricos tridimensionales. Se puede especificar la forma y el número de mosaicos utilizados, tanto en sentido horizontal como vertical. Cada mosaico del gráfico vectorial tendrá el color promedio del área respectiva de la imagen de mapa de bits.

Para cambiar la forma de los mosaicos

1. Haga clic en el [botón Mosaico 3D](#) de la barra de Caja de herramientas.
2. Haga clic en uno de los siguientes botones de la Barra Propiedades:
 - Pirámide: produce un gráfico vectorial que consiste en una matriz de pirámides
 - Ladrillo: produce un gráfico vectorial que consiste en una matriz de ladrillos
 - Abanico: produce un gráfico vectorial que consiste en una matriz de abanicos

Para especificar el número de mosaicos horizontales

1. Haga clic en el botón Mosaico 3D de la barra de Caja de herramientas.
2. Escriba un número en el cuadro Mosaicos horizontales de la Barra Propiedades.

Para especificar el número de mosaicos verticales

1. Haga clic en el botón Mosaico 3D de la barra de Caja de herramientas.
2. Escriba un número en el cuadro Mosaicos verticales de la Barra Propiedades.

`{button ,AL(` PRC Tracing bitmap images;' ,0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)

Uso del método de grabado en madera

Este método produce un gráfico vectorial con líneas cuya anchura varía según la intensidad de la imagen de mapa de bits en distintas áreas.

Se puede establecer el nivel de reducción de nodos. A medida que disminuye el nivel de reducción, los nodos del gráfico vectorial se parecen más a los nodos de la imagen de mapa de bits. Puede establecerse el nivel de umbral. Los píxeles con un valor de color RGB menor al nivel de umbral se vectorizarán con el método de grabado en madera. Puede especificarse el ángulo y la anchura de las líneas del gráfico vectorial. También se pueden establecer las propiedades de grabado en madera.

Para establecer el nivel de reducción de nodos

1. Haga clic en el botón Grabado en madera de la barra de Caja de herramientas.
2. Desplace el deslizador Reducción de nodos en la Barra Propiedades en una de estas direcciones:
 - Derecha: aumenta la reducción de nodos
 - Izquierda: disminuye la reducción de nodos

Para establecer el nivel de umbral

1. Haga clic en el botón Grabado en madera de la barra de Caja de herramientas.
2. Desplace el deslizador Umbral de la Barra Propiedades en una de estas direcciones:
 - Derecha: aumenta el umbral
 - Izquierda: disminuye el umbral

Para especificar el ángulo de las líneas

1. Haga clic en el botón Grabado en madera de la barra de Caja de herramientas.
2. Escriba el ángulo en el cuadro Ángulo de la Barra Propiedades.

Para especificar la anchura de las líneas

1. Haga clic en el botón Grabado en madera de la barra de Caja de herramientas.
2. Escriba la anchura en el cuadro Anchura de la Barra Propiedades.

Para establecer las propiedades de grabado en madera

1. Haga clic en el botón Grabado en madera de la barra de Caja de herramientas.
2. Abra el menú lateral Propiedades de Grabado en madera en la Barra Propiedades.
3. Habilite cualquiera de las siguientes casillas de verificación:
 - Grabado en color: produce un gráfico vectorial que incluye color
 - Grabado continuo: produce un gráfico vectorial con líneas continuas
 - Extremos en punta: produce un gráfico vectorial con líneas de extremos en punta
 - Invertido: produce un gráfico vectorial con líneas de anchura variable. A menor intensidad en un área de la imagen de mapa de bits, más anchas serán las líneas que la crucen.
 - Simétrico: produce un gráfico vectorial con líneas simétricas

Personalización de las aplicaciones Corel

Personalización de las aplicaciones Corel

Las aplicaciones Corel disponen de varias funciones de personalización que permiten crear un espacio de trabajo propio. Es posible definir teclas de acceso directo y organizar los menús. También es posible personalizar las barras de herramientas, la Barra de propiedades y la barra de estado cambiando su aspecto, contenido y ubicación en la pantalla. Además, existe la posibilidad de personalizar los archivos de importación/exportación. Estas configuraciones se realizan en el cuadro de diálogo Opciones.

Asimismo, la personalización realizada puede guardarse como parte de las configuraciones del espacio de trabajo y, para acceder a ellas, sólo será preciso cargar el espacio de trabajo guardado.

La ayuda en línea de Corel se basa en las configuraciones predeterminadas de la aplicación. Si se personalizan las barras de herramientas, la Barra de propiedades y la barra de estado, los temas de la ayuda asociados con ellas no reflejarán los cambios realizados por el usuario.

{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;' ,0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)
{button ,AL(`OVR1 Customizing Corel applications;' ,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de las configuraciones del espacio de trabajo

Personalización de las configuraciones del espacio de trabajo

Las aplicaciones Corel permiten personalizar las configuraciones del espacio de trabajo. Es posible configurar la pantalla según sus preferencias, seleccionar opciones del cuadro de diálogo Opciones y, a continuación, crear un espacio de trabajo personalizado para guardar las configuraciones. Las herramientas y operaciones de uso más frecuente, como menús y teclas de acceso directo, también pueden personalizarse. Para acceder a las configuraciones personalizadas, basta cargar el espacio de trabajo guardado. Con las aplicaciones Corel es posible crear diferentes entornos de espacio de trabajo para distintos usuarios o proyectos. Si desea obtener información sobre cómo crear y eliminar espacios de trabajo personalizados, consulte "[Utilización de varios espacios de trabajo](#)".

{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)

Personalización de las configuraciones del espacio de trabajo

CorelTRACE permite personalizar las configuraciones del espacio de trabajo de modo que sea posible establecer espacios de trabajo específicos de determinados proyectos o espacios de trabajo específicos de ciertos usuarios para que éstos puedan usarlos. Es posible crear, guardar y eliminar un espacio de trabajo personalizado o un espacio de trabajo guardado. Además, existe la posibilidad de personalizar las herramientas y operaciones de uso más frecuente, que incluyen teclas de acceso directo, menús y barras de herramientas.

Para obtener información sobre la personalización de teclas de acceso directo, menús y barras de herramientas, consulte "[Personalización de teclas de acceso directo](#)", "[Personalización de menús](#)" y "[Personalización de barras de herramientas](#)".

CorelTRACE también permite elegir la aplicación en la que se quiere editar una imagen de mapa de bits.

`{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",,)} Temas relacionados`

Creación y eliminación de un nuevo espacio de trabajo

Es posible crear varios espacios de trabajo nuevos para personalizar sus configuraciones de modo que puedan usarse para proyectos determinados o por individuos distintos. También es posible borrar un espacio de trabajo.

Para crear un espacio de trabajo nuevo

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo.
3. Haga clic en el botón Nuevo.
4. Escriba un nombre en el cuadro Nombre del nuevo espacio de trabajo.
5. En el cuadro de lista Basar nuevo espacio de trabajo en, elija el espacio de trabajo en el que quiere basar el nuevo.
6. Escriba una descripción en el cuadro Descripción del nuevo espacio de trabajo.

Nota

- En el cuadro de diálogo Nuevo espacio de trabajo puede habilitar la casilla de verificación Establecer como espacio de trabajo actual.

Para eliminar un espacio de trabajo personalizado

1. Siga los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Haga clic en el espacio de trabajo que quiere eliminar.
3. Haga clic en el botón Eliminar.

{button ,AL(` PRC Customizing workspace settings;' ,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Carga de un espacio de trabajo

Es posible cargar el espacio de trabajo predeterminado o un espacio de trabajo personalizado.

Para cargar un espacio de trabajo

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo.
3. Elija el espacio de trabajo en el cuadro de lista Espacios de trabajo disponibles.
4. Haga clic en el botón Definir como actual.

{button ,AL(` PRC Customizing workspace settings;' ,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Elección de una aplicación para editar una imagen de mapa de bits

Puede seleccionar la aplicación que se ejecutará como editor de mapa de bits.

Para seleccionar la aplicación en la que se va a editar una imagen de mapa de bits

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Espacio de trabajo, General.
3. En la sección Editar mapa de bits, habilite uno de los botones siguientes:
 - Corel PHOTO-PAINT: inicia PHOTO-PAINT como la aplicación en la que se van a editar la imagen de mapa de bits.
 - Predeterminada de Windows: inicia la aplicación predeterminada de Windows en la que se va a editar la imagen de mapa de bits.



Nota

- Para ejecutar la aplicación en la que editará un mapa de bits, puede hacer clic en Imagen, Editar mapa de bits, de la barra de menús.

`{button ,AL(` PRC Customizing workspace settings;' ,0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)

Personalización de accesos directos de teclado

Personalización de accesos directos de teclado

La asignación de accesos directos de teclado a los comandos o herramientas de uso más frecuente permitirá trabajar de forma rápida y eficiente. Por ejemplo, al presionar Ctrl + S se guarda el trabajo, lo mismo que al hacer clic en Archivo, Guardar. Aunque las aplicaciones Corel incluyen accesos directos de teclado preestablecidos, es posible cambiarlos o añadir otros para personalizar las aplicaciones según su estilo de trabajo.

Además de asignar accesos directos de teclado propios, es posible imprimir, guardar y cargar configuraciones de accesos directos de teclado para utilizarlas con determinados proyectos. También se pueden editar y quitar los accesos directos de teclado o restaurar su configuración predeterminada.

{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Asignación y eliminación de accesos directos de teclado

Se pueden asignar y eliminar accesos directos de teclado, sobrescribir los existentes y restablecer su configuración predeterminada. También es posible ver los accesos directos existentes.

Cuando se modifican los accesos directos de teclado, los cambios se guardan en un archivo denominado tabla de aceleradores. Las aplicaciones Corel incluyen dos tablas de aceleradores que pueden personalizarse según los hábitos de trabajo de cada usuario:

- Accesos directos principales: contiene todas las teclas de acceso directo no relacionadas con texto.
- Accesos directos personalizados: contiene las teclas de acceso directo relacionadas con texto.

Para asignar un acceso directo de teclado a un comando

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Teclas de acceso directo.
3. En el cuadro de lista Tabla, elija la tabla de aceleradores en la que desea realizar los cambios.
4. Haga doble clic en una carpeta de la lista Comandos para ver los comandos disponibles.
5. En la lista Comandos, elija el comando al que quiere asignar un acceso directo de teclado.
6. En el cuadro Presione la nueva tecla de acceso directo, escriba la combinación de teclas que quiere asignar al comando.
7. Habilite la casilla de verificación Eliminar conflictos.
8. Haga clic en el botón Asignar.

Nota

- La lista Teclas de acceso directo actuales contiene todas las teclas asignadas al comando seleccionado.

Para evitar la asignación del mismo acceso directo de teclado a un comando

1. Realice los pasos del 1 al 7 del procedimiento anterior.
2. Habilite la casilla de verificación Ir al conflicto.
3. Haga clic en el botón Asignar.

Para sobrescribir un acceso directo de teclado existente

1. Realice los pasos del 1 al 7 del procedimiento "Para asignar un acceso directo de teclado a un comando".
2. Deshabilite la casilla de verificación Ir al conflicto.
3. Haga clic en el botón Asignar.

Para eliminar un acceso directo de teclado

1. Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento "Para asignar un acceso directo de teclado a un comando".
2. En la lista Comandos, elija el comando al que quiere quitar el acceso directo de teclado.
3. Elija el acceso directo de teclado que quiere quitar del cuadro de lista Teclas de acceso directo actuales.
4. Haga clic en el botón Eliminar.

Nota

- No es posible cambiar los accesos directos de teclado siguientes: F1, Alt + F6, Alt + Tab, Alt + Esc, Ctrl + Esc y Ctrl + /.

Para restablecer los accesos directos de teclado

- Haga clic en el botón Restablecer.

Para ver los accesos directos de teclado existentes

- Haga clic en el botón Ver todos.



Impresión de accesos directos de teclado

La lista de accesos directos de teclado se puede imprimir utilizando la página Teclas de acceso directo del cuadro de diálogo Opciones.

Para imprimir los accesos directos de teclado

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Teclas de acceso directo.
3. Haga clic en el botón Ver todos.
4. Haga clic en el botón Imprimir.

{button ,AL(`PRC Customizing keyboard shortcuts';0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Almacenamiento de accesos directos de teclado en un formato legible para otros programas

Existe la posibilidad de guardar la lista de accesos directos de teclado en formatos de archivo que puedan abrirse en aplicaciones como procesadores de texto u hojas de cálculo.

Para guardar los accesos directos de teclado en un formato legible para otros programas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Teclas de acceso directo.
3. Haga clic en el botón Ver todos.
4. Haga clic en el botón Exportar a CSV.
5. Elija la unidad en la que quiere guardar el archivo del cuadro de lista Guardar en.
6. Haga doble clic en la carpeta en la que quiere guardar el archivo.
7. Escriba un nombre de archivo en el cuadro Nombre de archivo.
8. Haga clic en el botón Guardar.

{button ,AL(` PRC Customizing keyboard shortcuts;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de menús



Personalización de menús

Las funciones de personalización de Corel permiten modificar la barra de menús y los menús que contiene. Se pueden añadir comandos a los menús existentes o incorporar menús nuevos a la barra, así como quitar comandos de menú o menús enteros. También, se puede cambiar el orden de los menús y de los comandos de menú para facilitar el acceso a las funciones de uso más frecuente. Además de todo ello, es posible cambiar el nombre de los menús y de sus comandos, restaurarlos y cambiar sus accesos directos. Esto es aplicable a los menús de la barra de menús y a todos los menús emergentes a los que se accede haciendo clic con el botón derecho del ratón.

La ayuda en línea de Corel se basa en las configuraciones predeterminadas de la aplicación. Si se personalizan los menús y los comandos de menú, los temas de ayuda asociados con ellos no reflejarán los cambios realizados por el usuario.

{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",,)} [Temas relacionados](#)



Cambio de orden de los menús

Es posible utilizar la página Menús del cuadro de diálogo Opciones para cambiar el orden de los menús de la barra de menús y restaurar las configuraciones predeterminadas.

Para cambiar el orden de los menús

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
3. Elija Menú principal en el cuadro de lista Menú.
4. Elija un menú de la lista Menú.
5. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Arriba: desplaza el menú hacia arriba de la lista.
 - Abajo: desplaza el menú hacia abajo de la lista.



Nota

- Al desplazar un menú hacia abajo de la lista, también se mueve a la derecha en la barra de menús. Si se desplaza hacia arriba de la lista, se mueve a la izquierda en la barra de menús.



Sugerencia

- También se puede cambiar el orden del menú arrastrándolo.

Para restaurar el orden de los menús

- Haga clic en el botón Restablecer.

{button ,AL(` PRC Customizing menus;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de orden de los comandos de menú

Para cambiar el orden de los comandos de menú y restaurar las configuraciones predeterminadas, puede utilizar la página Menús del cuadro de diálogo Opciones.

Para cambiar el orden de los comandos de menú

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
3. En la lista Menú, haga doble clic en el menú que contiene el comando.
4. Haga clic en el nombre del comando de menú.
5. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Arriba: desplaza el comando de menú hacia arriba de la lista.
 - Abajo: desplaza el comando de menú hacia abajo de la lista.



Sugerencia

- También se puede arrastrar el comando de menú para cambiarlo de orden.

Para restaurar el orden de los comandos de menú

- Haga clic en el botón Restablecer.

{button ,AL(` PRC Customizing menus';,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición, eliminación y cambio de nombre de los menús

El entorno de trabajo se puede personalizar eligiendo los menús que van a aparecer en la barra de menús. Para esto, puede añadir y quitar menús y cambiarles el nombre.

Para añadir un menú a la barra de menús

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
3. Elija Menú principal en el cuadro de lista Menú.
4. En la lista Menú, elija el menú junto al que desea añadir otro nuevo en la barra de menús.
5. Haga clic en el botón Añadir menú.
6. Escriba el nombre del nuevo menú.



Nota

- Aunque el menú nuevo aparece en el cuadro de diálogo debajo del menú que se ha elegido, en la barra de menús se encuentra a la derecha del mismo.

Para quitar un menú de la barra de menús

1. Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento anterior.
2. En la lista Menú, elija el menú que quiere quitar.
3. Haga clic en el botón Quitar.

Para cambiar el nombre de un menú de la barra de menús

1. Realice los pasos del 1 al 3 del procedimiento "Para añadir un menú a la barra de menús".
2. En la lista Menú, elija el menú al que desea cambiar el nombre.
3. Vuelva a hacer clic en el menú.
4. Escriba el nombre nuevo.



Sugerencia

- Para restablecer la configuración predeterminada de los menús de la barra de menús, puede hacer clic en el botón Restablecer.

{button ,AL(` PRC Customizing menus;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición, eliminación y cambio de nombre de los comandos de menú

Es posible elegir los comandos que van a aparecer en los menús para personalizar el entorno de trabajo. Para esto, puede añadir y eliminar comandos, cambiarles el nombre y determinar su posición en el menú.

Para añadir un comando de menú a un menú

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
3. En la lista Menú, haga clic en el nombre del menú al que quiere añadir un comando.
4. En la lista Comandos, haga doble clic en la carpeta que contiene el comando que quiere añadir.
5. Haga clic en el comando de la lista Comandos que quiere añadir.
6. Haga clic en el botón Añadir.

Para eliminar un comando de menú de un menú

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En la lista Menú, haga doble clic en el nombre del menú del que quiere quitar un comando.
3. Haga clic en el comando de menú que desea quitar.
4. Haga clic en el botón Quitar.

Para cambiar el nombre de un comando de menú

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir un comando de menú a un menú".
2. En la lista Menú, haga doble clic en el menú que contiene el comando al que quiere cambiar el nombre.
3. Vuelva a hacer clic en el comando de menú.
4. Escriba el nuevo nombre.



Notas

- Para restablecer la configuración predeterminada de los comandos de menú, haga clic en el botón Restablecer en cualquier momento.
- Puede añadir o quitar comandos de menú arrastrándolos de un cuadro a otro.

{button ,AL(` PRC Customizing menus;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición y eliminación de separadores de comandos de menú

Es posible añadir o quitar los separadores de los comandos de menú: la línea horizontal que diferencia un grupo de comandos de otro en un menú.

Para añadir un separador de comandos de menú

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
3. En la lista Menú, haga doble clic en el nombre del menú al que desea añadir un separador.
4. Haga clic en el comando debajo del cual desea insertar el separador.
5. Haga clic en el botón Separador.

Para eliminar un separador de comandos de menú

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En la lista Menú, haga doble clic en el nombre del menú del que quiere quitar un separador.
3. Haga clic en el separador que desea quitar.
4. Haga clic en el botón Quitar.



Sugerencia

- Para restablecer la configuración predeterminada del Menú principal puede hacer clic en el botón Restablecer.

`{button ,AL(` PRC Customizing menus;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Cambio de los accesos directos de menús y comandos de menú

Es posible cambiar los accesos directos utilizados para acceder a los menús y comandos de menú de aplicaciones.

Para cambiar el acceso directo de un menú

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
3. En la lista Menú, haga clic en el menú al que quiere cambiar el acceso directo.
4. Haga clic en el nombre del menú otra vez.
5. Inserte el símbolo & delante de la letra que desea utilizar como acceso directo.
6. Quite todos los demás símbolos & del nombre del menú.

Para cambiar el acceso directo de un comando de menú

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Menús.
3. En la lista Menú, haga doble clic en el menú que contiene el comando al que quiere cambiar el acceso directo.
4. Haga clic en el nombre del comando de menú.
5. Vuelva a hacer clic en el comando de menú.
6. Inserte el símbolo & delante de la letra que desea utilizar como acceso directo.
7. Quite los demás símbolos & del nombre del comando.



Notas

- Es necesario asegurarse de que la letra de acceso directo elegida no se está utilizando en el mismo menú.
- Si hace clic en el botón Restablecer se restaura la configuración original del menú.

{button ,AL(` PRC Customizing menus;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de paletas de colores

Personalización de barras de herramientas



Personalización de barras de herramientas

Se puede ejercer un control total sobre la posición y el contenido de las barras de herramientas. Mediante el ratón se puede cambiar el tamaño de las barras de herramientas o situarlas en cualquier parte del área de trabajo, así como elegir qué barras se quieren mostrar en la ventana de aplicación. También puede añadir o quitar comandos y reorganizarlos dentro de la barra de herramientas (excepto en la Caja de herramientas). Además, existe la posibilidad de crear barras de herramientas personalizadas que contengan los comandos de uso más frecuente.

El aspecto de los botones de la barra de herramientas también se puede cambiar. De este modo, es posible visualizar texto, en lugar de una imagen, en el botón de la barra de herramientas, así como editar el texto o las imágenes reales contenidas en dicho botón.

`{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Cambio de tamaño y posición de las barras de herramientas

Es posible mover la barra de herramientas a cualquier parte de la pantalla. Si se coloca dentro de la ventana de aplicación, se convierte en una barra de herramientas flotante con barra de títulos. Si se sitúa en uno de los cuatro lados de la ventana de aplicación, la barra de herramientas se acopla en esa posición y pasa a formar parte del borde de la ventana.

Aunque es posible cambiar el tamaño de las barras de herramientas flotantes, las barras acopladas no se pueden modificar.

Para mover una barra de herramientas

- Haga clic en el borde de la barra de herramientas y arrástrela a otra posición.
Si arrastra la barra de herramientas hasta el área de trabajo, se transformará en una barra flotante.

Para acoplar una barra de herramientas

- Haga clic en el borde de la barra de herramientas y arrástrela hacia el borde de la ventana de aplicación hasta que cambie de forma.

Para cambiar el tamaño de una barra de herramientas flotante

1. Sitúe el cursor sobre el borde de la barra de herramientas.
2. Arrastre el borde de la barra de herramientas con la flecha con dos puntas para cambiar su tamaño.



Sugerencia

- Si hace doble clic en la barra de herramientas flotante, ésta ocupará la última posición de acoplamiento.

`{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;'0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Visualización de las barras de herramientas

Las barras de herramientas que incluye la aplicación Corel proporcionan acceso a una serie de comandos y funciones de uso frecuente. Se puede elegir qué barras de herramientas se quieren mostrar en la ventana de aplicación, incluidas las barras personalizadas que se hayan creado.

Para visualizar una barra de herramientas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. En la lista Barras de herramientas, habilite la casilla de verificación que aparece junto a la barra que quiere mostrar.

{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Visualización u ocultación de títulos en las barras de herramientas flotantes

Es posible determinar si se quiere mostrar u ocultar los títulos en las barras de herramientas flotantes. Resulta útil visualizarlos para saber de qué barra de herramientas se trata, en especial cuando se están aplicando cambios a dicha barra.

Para visualizar los títulos en las barras de herramientas flotantes

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. Habilite la casilla de verificación Mostrar títulos en barras de herramientas flotantes.

Para ocultar los títulos en las barras de herramientas flotantes

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Deshabilite la casilla de verificación Mostrar títulos en barras de herramientas flotantes.

`{button ,AL(`PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Cambio de tamaño de los botones de la barra de herramientas y de los bordes de los botones

El tamaño de los botones de las barras de herramientas y de los bordes que los enmarcan se puede cambiar.

Para cambiar el tamaño de los botones de la barra de herramientas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. Mueva el deslizador Botón de la sección Tamaño para ajustar el tamaño de los botones.

Para cambiar el tamaño del borde de los botones de la barra de herramientas

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Mueva el deslizador Borde de la sección Tamaño para ajustar el tamaño del borde.

`{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;'0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Restauración de las barras de herramientas incorporadas

Es posible restaurar la configuración original de las barras de herramientas incorporadas que se hayan modificado.

Para restaurar la configuración original de una barra de herramientas incorporada

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. En la lista Barras de herramientas, haga clic en el nombre de la barra de herramientas que quiere restablecer.
4. Haga clic en el botón Restablecer.

{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Creación y eliminación de barras de herramientas personalizadas

Se pueden crear barras de herramientas personalizadas que contengan los comandos usados con más frecuencia. Estas barras de herramientas se podrán utilizar en distintos proyectos dentro de la misma aplicación. A diferencia de las barras de herramientas predefinidas que se suministran con la aplicación, estas barras de herramientas se pueden eliminar en cualquier momento.

Para crear una barra de herramientas personalizada

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. Haga clic en el botón Nuevo.
4. Escriba un nombre para la nueva barra de herramientas.

Para eliminar una barra de herramientas personalizada

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En la lista Barras de herramientas, haga clic en la barra de herramientas que quiere eliminar.
3. Haga clic en el botón Eliminar.

`{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;'0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Cambio de nombre de las barras de herramientas personalizadas

A diferencia de las barras de herramientas suministradas con la aplicación, el nombre de las barras de herramientas personalizadas se puede cambiar siempre que se quiera.

Para cambiar el nombre de una barra de herramientas personalizada

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. En la lista Barras de herramientas, haga clic en el nombre de la barra de herramientas que quiere cambiar.
4. Haga clic otra vez en el nombre de la barra de herramientas.
5. Escriba un nuevo nombre para la barra de herramientas.

{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Adición de elementos a las barras de herramientas personalizadas

Es posible añadir elementos a las barras de herramientas personalizadas. Sin embargo, no pueden añadirse a la Caja de herramientas ni a ninguno de sus menús laterales.

Para añadir elementos a la barra de herramientas personalizada

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas a la que quiere añadir un elemento.
4. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
5. En la lista Comandos, haga doble clic en la carpeta que contiene el elemento de barra de herramientas que desea añadir.
6. Haga clic en el elemento de barra de herramientas que desea añadir.
7. Arrastre el icono del elemento hasta la barra de herramientas de la ventana de aplicación elegida.



Nota

- Para añadir elementos a una barra de herramientas, es preciso acceder a la página Barras de herramientas.

`{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;' ,0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Eliminación de elementos de las barras de herramientas personalizadas

A diferencia de lo que sucede con los elementos de la Caja de herramientas o de sus menús laterales, es posible quitar elementos de las barras de herramientas personalizadas.

Para quitar elementos de la barra de herramientas personalizada

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas de la que quiere quitar un elemento.
4. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
5. Arrastre el icono del elemento que quiere quitar de la barra de herramientas hasta la ventana de aplicación.



Nota

- Para quitar elementos de la barra de herramientas, es preciso acceder a la página Barras de herramientas.

{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

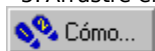


Reorganización de los elementos de las barras de herramientas personalizadas

El orden en que aparecen los elementos en una barra de herramientas personalizada se puede cambiar para adecuarlo a las necesidades de cada usuario.

Para reorganizar los elementos de la barra de herramientas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas cuyos elementos quiere reorganizar.
4. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
5. Arrastre el icono del elemento de la barra de herramientas hasta una posición distinta.



Nota

- Para reorganizar los elementos de la barra de herramientas, es preciso acceder a la página Barras de herramientas.

{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Desplazamiento y copia de los elementos de las barras de herramientas personalizadas

Los elementos de las barras de herramientas personalizadas se pueden copiar y mover.

Para mover un elemento de una barra de herramientas a otra barra

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas desde la que quiere mover un elemento.
4. En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas a la que quiere incorporar el elemento.
5. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
6. Arrastre el icono del elemento de una barra de herramientas a otra.

Para copiar un elemento de una barra de herramientas en otra barra

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas que contiene el elemento que desea copiar.
3. En la lista Barras de herramientas, habilite la barra de herramientas en la que quiere copiar el elemento.
4. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
5. Mantenga presionada la tecla Ctrl y arrastre el icono del elemento de una barra de herramientas a otra.



Notas

- Al arrastrar un icono de la barra de herramientas desde la página Barras de herramientas del cuadro de diálogo Opciones hasta la ventana de aplicación, se crea una barra de herramientas nueva.
- Para mover y copiar elementos de la barra de herramientas, es preciso acceder a la página Barras de herramientas.

{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;'0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del aspecto de todos los botones de la barra de herramientas

El aspecto de los botones de la barra de herramientas se puede cambiar para que, en lugar de imágenes, muestren texto. Estos botones también pueden incluir imagen y texto al mismo tiempo y es posible restaurar sus configuraciones predeterminadas. Al cambiar cualquiera de las configuraciones predeterminadas en la página Personalizar del cuadro de diálogo Opciones, se modifica el aspecto de todas las barras de herramientas de la aplicación.

Para visualizar texto en lugar de imágenes en las barras de herramientas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga clic en Personalizar.
3. Habilite el botón Sólo texto de la sección Aspecto predeterminado del botón.

Para visualizar imágenes en lugar de texto en las barras de herramientas

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. Habilite el botón Sólo imagen de la sección Aspecto predeterminado del botón.

Para visualizar texto debajo de la imagen en las barras de herramientas

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para visualizar texto en lugar de imágenes en las barras de herramientas".
2. Habilite el botón Texto debajo de imagen de la sección Aspecto predeterminado del botón.

`{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Cambio del aspecto de botones individuales de la barra de herramientas

El aspecto de cada botón de una barra de herramientas determinada puede cambiarse sin que ello afecte a los demás botones de la barra.

Para visualizar texto en lugar de imágenes en un botón de la barra de herramientas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
3. En la barra de herramientas situada fuera del cuadro de diálogo Opciones, haga clic con el botón derecho del ratón en el botón de la barra que desea cambiar y, a continuación, haga clic en el botón de texto.

Para visualizar imágenes en lugar de texto en un botón de la barra de herramientas

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En la barra de herramientas situada fuera del cuadro de diálogo Opciones, haga clic con el botón derecho del ratón en el botón de la barra que desea cambiar y, a continuación, haga clic en el Botón de imagen.



Nota

- El aspecto de los botones individuales de la barra de herramientas sólo puede cambiarse en la página Barras de herramientas del cuadro de diálogo Opciones.

`{button ,AL(` PRC Customizing toolbars;'0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Edición y restauración de los botones de la barra de herramientas

Para continuar personalizando los botones de la barra de herramientas, se puede editar la imagen de cada uno de ellos. También es posible restaurar la configuración predeterminada de dicha imagen.

Para editar las imágenes de los botones de la barra de herramientas

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
3. En la barra de herramientas situada fuera del cuadro de diálogo Opciones, haga clic con el botón derecho del ratón en el botón de la barra que desea modificar y, a continuación, haga clic en Propiedades.
4. Utilice los controles para cambiar el aspecto del mapa de bits.

Para restaurar las imágenes de los botones de la barra de herramientas

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En la barra de herramientas situada fuera del cuadro de diálogo Opciones, haga clic con el botón derecho del ratón en el botón de la barra que desea restaurar y, a continuación, haga clic en Propiedades.
3. Haga clic en el botón Restaurar predeterminado.



Nota

- El aspecto de los botones individuales de la barra de herramientas sólo puede cambiarse en la página Barras de herramientas del cuadro de diálogo Opciones.

{button ,AL(`PRC Customizing toolbars;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de la Barra de propiedades



Personalización de la Barra de propiedades

El usuario tiene control total sobre la ubicación y el contenido de la Barra de propiedades. El uso del ratón permite cambiar el tamaño de la Barra de propiedades y desplazarla a cualquier parte de la ventana de aplicación, o acoplarla en dicha ventana. La Barra de propiedades también se puede personalizar añadiendo o quitando elementos, o reorganizando los elementos que contiene.

{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio del tamaño y la posición de la Barra de propiedades

La Barra de propiedades se puede desplazar a cualquier parte de la pantalla. Si se incluye en la ventana de aplicación, se crea una Barra de propiedades flotante con barra de títulos. Si se sitúa en uno de los cuatro lados de la ventana de aplicación, la barra se acopla en esa posición y pasa a formar parte del borde de la ventana. El tamaño de la Barra de propiedades también se puede cambiar cuando es flotante, pero no puede modificarse si está acoplada.

Para mover la Barra de propiedades

- Haga clic en el borde de la Barra de propiedades y arrástrela hasta una posición distinta.



Nota

- Al arrastrar la Barra de propiedades hasta el área de trabajo, se transforma en una barra flotante.

Para acoplar la Barra de propiedades

- Haga clic en el borde de la Barra de propiedades y arrástrela hacia el borde de la ventana de aplicación hasta que cambie de forma.

Para cambiar el tamaño de la Barra de propiedades flotante

1. Sitúe el cursor en el borde de la Barra de propiedades.
2. Arrastre el borde de la Barra de propiedades con la flecha de dos puntas para cambiar su tamaño.



Sugerencia

- Si hace doble clic en la Barra de propiedades cuando está flotando, ésta ocupará la última posición de acoplamiento.

`{button ,AL(' PRC Customizing the Property Bar;' ,0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Configuración de una Barra de propiedades personalizada

El contenido que aparece en la Barra de propiedades se puede personalizar cuando hay distintos elementos seleccionados. Por ejemplo, al seleccionar la herramienta Rectángulo, la Barra de propiedades muestra las configuraciones y controles predeterminados de esta herramienta. Es posible añadir, mover y quitar elementos de la Barra de propiedades conforme se necesite.

Para añadir elementos a la Barra de propiedades

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
3. Elija la Barra de propiedades que quiere personalizar en el cuadro de lista Barras de propiedades.
4. En la lista Comandos, haga doble clic en la carpeta que contiene el elemento de la barra de herramientas que quiere añadir a la Barra de propiedades.
5. Haga clic en el elemento de la barra de herramientas que quiere añadir a la Barra de propiedades.
6. Arrastre el icono del elemento hasta la Barra de propiedades.

Para reorganizar los elementos de la Barra de propiedades

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En el cuadro de lista Barras de propiedades, elija la Barra de propiedades a la que desea mover un elemento.
3. Arrastre el icono del elemento hasta la nueva posición.

Para quitar elementos de la Barra de propiedades

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento "Para añadir elementos a la Barra de propiedades".
2. En el cuadro de lista Barras de propiedades, elija la Barra de propiedades de la que quiere quitar un elemento.
3. Arrastre el icono del elemento fuera de la Barra de propiedades.

{button ,AL(` PRC Customizing the Property Bar;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de la barra de estado



Personalización de la barra de estado

La barra de estado proporciona información constante y actualizada sobre el entorno de trabajo, como los colores utilizados para los rellenos y contornos y la posición del cursor. La barra de estado se puede personalizar para adecuarla a las necesidades de cada usuario. Por ejemplo, es posible cambiar su tamaño, posición y contenido. Además, se puede elegir entre visualizarla en pantalla u ocultarla, así como añadirle y quitarle contenido.

{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;`,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Desplazamiento, cambio de tamaño y restauración de la barra de estado

La barra de estado se puede mover hasta la parte superior o inferior de la ventana de aplicación. Asimismo, es posible cambiar su tamaño o el de uno de sus elementos y restablecer sus configuraciones anteriores.

Para mover la barra de estado

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y haga clic en Posición.
2. Elija una de las opciones siguientes:
 - Arriba: sitúa la barra de estado en la parte superior de la ventana de aplicación.
 - Abajo: sitúa la barra de estado en la parte inferior de la ventana de aplicación.

Para cambiar el tamaño de la barra de estado

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y haga clic en Tamaño.
2. Elija una de las opciones siguientes:
 - Una línea: permite que la barra de estado ocupe una sola línea.
 - Dos líneas: permite que la barra de estado ocupe dos líneas.

Para cambiar el tamaño de un elemento de la barra de estado

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Personalizar y haga clic en Barras de herramientas.
3. En la barra de estado, haga clic en el elemento que quiere cambiar de tamaño.
4. Sitúe el cursor sobre el borde del cuadro resaltado.
5. Arrastre para cambiar el tamaño del elemento.

Para restablecer la barra de estado

- Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y haga clic en Restablecer barra de estado.



Sugerencia

- También se puede acceder a la página Barras de herramientas del cuadro de diálogo Opciones haciendo clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y, a continuación, haciendo clic en Personalizar.

`{button ,AL(` PRC Customizing the Status Bar;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Ocultación o visualización de la barra de estado

Cuando aparece en pantalla, la barra de estado proporciona información útil. Sin embargo, si prefiere ver una ventana de aplicación más grande, esta barra se puede ocultar.

Para mostrar la barra de estado

1. Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.
2. Habilite la casilla de verificación Barra de estado en la lista Barras de herramientas.

Para ocultar la barra de estado

1. Haga clic en Ventana, Barras de herramientas.
2. En la lista Barras de herramientas, deshabilite la casilla de verificación Barra de estado.



Sugerencia

- También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en la barra de estado y, a continuación, hacer clic en Ocultar barra de estado.

`{button ,AL(`PRC Customizing the Status Bar;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)

Personalización de filtros



Personalización de filtros

Los filtros de importación/exportación se utilizan para convertir archivos de un formato a otro. La configuración de los filtros se puede personalizar añadiendo o eliminando filtros, de forma que se carguen sólo los necesarios.

`{button ,AL(`OVR Customizing Corel applications;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Adición y eliminación de filtros

Para personalizar filtros, se puede utilizar la página [Filtros](#) del cuadro de diálogo Opciones. Los filtros se organizan en cuatro categorías: [Ráster](#), [Vector](#), [Texto](#) y [Animación](#).

Para añadir un filtro

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Filtros.
3. En la lista Tipos de archivos disponibles, haga doble clic en el tipo de filtro que quiere añadir.
4. Haga clic en el nombre del filtro que desea añadir.
5. Haga clic en el botón Añadir.

Para quitar un filtro

1. Realice los pasos 1 y 2 del procedimiento anterior.
2. En la Lista de filtros activos, haga clic en el filtro que desea quitar.
3. Haga clic en el botón Quitar.

{button ,AL(`PRC Customizing filters;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Cambio de orden de la lista de filtros

El orden de los filtros establecido en la Lista de filtros activos se puede cambiar.

Para cambiar el orden de la lista de filtros

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Filtros.
3. En la Lista de filtros activos, haga clic en el filtro que desea mover.
4. Haga clic en uno de los botones siguientes:
 - Mover arriba: mueve el filtro hacia arriba de la lista.
 - Mover abajo: mueve el filtro hacia abajo de la lista.

`{button ,AL(` PRC Customizing filters;',0,"Defaultoverview",)}` [Temas relacionados](#)



Restablecimiento de las configuraciones predeterminadas de los filtros

Si cambia de idea respecto a los filtros que ha añadido o quitado, puede restablecer la configuración anterior de dichos filtros.

Para restablecer los filtros

1. Haga clic en Herramientas, Opciones.
2. En la lista de categorías, haga doble clic en Global y haga clic en Filtros.
3. Haga clic en el botón Restablecer.

{button ,AL(` PRC Customizing filters;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Personalización de asociaciones de archivos

Personalización de los sonidos del sistema

Operaciones con colores

Operaciones con colores

Para que la reproducción de los colores elegidos sea uniforme y exacta, es importante comprender la forma en que el escáner, el monitor y la impresora transmiten el color. La adquisición de los conocimientos básicos sobre los espacios de color y la administración del color de su equipo le ayudará a conseguir el color exacto elegido para el proyecto. La administración del color es el proceso por el cual los colores finales que se visualizan en el proyecto constituyen la más fiel y exacta reproducción posible de los colores que desea obtener, con independencia de los dispositivos utilizados.

Todos vemos los colores de distinta manera, porque el ojo humano los percibe de forma subjetiva. Cada uno de los dispositivos que interacciona con el archivo del proyecto, es decir, el escáner, el monitor y la impresora, puede tener un espacio de color diferente. Por ejemplo, es posible que la impresora no pueda reproducir un color que percibe el ojo humano.

Dado que hay innumerables variaciones de color, es necesario establecer un método preciso para definir cada una de ellas. Por ejemplo, una vez obtenido el matiz adecuado de naranja claro, deberá reproducirlo y, a ser posible, indicar a otras personas cómo hacerlo. Un modelo de color define ese matiz de naranja claro perfecto descomponiéndolo con precisión, lo que permitirá transmitir la información con toda exactitud a otros usuarios y a los dispositivos electrónicos utilizados para crear los proyectos. Un modelo de color es un sistema que organiza y define los colores en función de un conjunto de propiedades básicas que pueden reproducirse.

Modelos de color

Existen distintos modelos de color para definir los colores, como por ejemplo HSB (matiz, saturación, brillo), RGB (rojo, verde, azul), CMYK (cian, magenta, amarillo, negro) y CIE Lab. RGB y CMYK sólo son dos de los modelos pertenecientes a una serie desarrollada para adecuarse a una variedad de aplicaciones de diseño digital y autoedición. Aunque no es preciso estar familiarizado con todos estos modelos, resulta útil conocer algunos de los más usados.

Modelo HSB

Si no se utilizase luz o un visualizador, todos los objetos que nos rodean carecerían de color. La percepción del color se produce en nuestra mente después de que el sistema sensorial visual capta las longitudes de onda que proporcionan color a los objetos. A partir de esta percepción personal, el modelo HSB define el color conforme a tres atributos:

- Matiz (H)
- Saturación (S)
- Brillo (B)

Matiz (H) es la denominación que se da al color en el lenguaje habitual. Los matices forman el espectro de colores. El matiz de un limón es amarillo, mientras que el de las fresas es rojo. Saturación (S) se refiere a la intensidad del color o a la concentración de color en el objeto. La estatuilla no contiene mucho amarillo si se compara con la saturación de amarillo presente en el limón. Los colores se pueden dividir en claros u oscuros si se comparan en función del Brillo (B). Brillo se refiere al proceso mediante el cual se añade o se quita blanco a un color. La máscara tiene más brillo y es más clara que el limón amarillo oscuro.

Modelo RGB

Los millones de colores que el monitor reproduce pueden describirse en función de las cantidades de rojo, verde y azul utilizadas. Los tres componentes de color citados forman la base del modelo de color RGB (Rojo, Verde y Azul). A cada color se le ha asignado un valor numérico entre 0 y 255. Puesto que el modelo RGB está basado en la cantidad de luz aplicada, los valores más altos de RGB corresponden a una cantidad mayor de luz blanca. Por consiguiente, cuanto más altos son los valores RGB, más claros son los colores. El color blanco se obtiene aplicando el valor máximo a los tres componentes de color. Dado que el modelo RGB genera colores añadiendo luz, se le denomina modelo de color aditivo. Los monitores y escáneres pueden emplear el modelo de color aditivo porque emiten partículas de luz de color rojo, verde y azul que crean la ilusión de millones de colores diferentes.

0 Una de las limitaciones del modelo RGB es que depende del dispositivo. Esto significa que las variaciones de color no sólo se producen cuando se utilizan monitores o escáneres de distintos fabricantes, sino que también se originan entre dispositivos idénticos del mismo fabricante. Todos los monitores pierden el ajuste de color con el tiempo y muestran los colores de manera distinta, lo que hace preciso calibrar periódicamente los monitores y los dispositivos electrónicos utilizados para crear proyectos. El modelo RGB no puede ser un estándar de color ya que los resultados que ofrece no son reproducibles al cien por cien.

Modelo CMYK

Los colores que aparecen en el monitor se reproducen en papel utilizando tintas en vez de luz. Las impresoras reproducen los colores en papel y en otros soportes mediante la luz reflejada. El método más habitual de reproducir imágenes en color sobre papel consiste en combinar tintas de color cian, magenta, amarillo y negro.

Éstos son los componentes del modelo de color CMYK (cian, magenta, amarillo y negro). Cada color se expresa en forma de porcentaje (de 0 a 100). Las tintas reproducen los colores reflejando ciertas longitudes de onda de la luz y absorbiendo otras. Así, las tintas oscuras absorben más luz. Puesto que el modelo de color CMYK se basa en colores de tintas, los porcentajes más altos dan como resultado colores más oscuros. En teoría, cuando se combinan el 100% de cian, el 100% de magenta y el 100% de amarillo, se obtiene el color negro. En la práctica resulta un marrón tierra, por lo que es necesario añadir tinta negra al modelo de color y al proceso de impresión para suplir las limitaciones de color. El modelo CMYK es un modelo sustractivo porque crea colores absorbiendo luz. Este modelo no puede ser un estándar de color porque ofrece resultados que no son reproducibles al cien por cien, ya que depende del dispositivo que se utilice.

Modelo CIE Lab

Para conseguir un modelo de color que no dependa del dispositivo y que pueda repetirse, se ha realizado una gran número de investigaciones. En 1931, La Comisión Internacional de L'Eclairage (CIE) definió un modelo de color que no depende del dispositivo, basado en la forma que el ojo humano percibe el color. El modelo CIE Lab defiende la teoría de que un color no puede ser verde y rojo al mismo tiempo, así como tampoco puede ser a la vez amarillo y azul. Ésta es la razón por la que se utilizan valores únicos para describir los componentes verde/rojo y azul/amarillo de cualquier color. Lab representa los tres valores que este modelo utiliza para definir un color: un valor de luminosidad (L), que puede variar entre 0 y 100, y dos rangos cromáticos, verde a rojo (a) y azul a amarillo (b). Los dos valores cromáticos pueden variar en un rango de +120 a -120. Lab (denominado a veces $L^*a^*b^*$) proporciona un sistema de definición del color cuyos valores se basan en normas ampliamente aceptadas, en lugar de en dispositivos de reproducción del color individuales.

Reproducción exacta de los colores

Cada equipo utilizado para crear un proyecto, desde un escáner a una impresora, puede reproducir una gama de colores determinada. Esto es lo que se denomina gama de un dispositivo. Si estas diferencias no se tomasen en cuenta, los colores visualizados en el monitor podrían no coincidir con los impresos en papel. Si desea obtener más información, consulte ["Reproducción exacta de los colores"](#).

{button ,AL(`OVR Working with color;',0,"Defaultoverview",)} [Información más detallada](#)

Elección de los colores



Elección de colores mediante la mezcla de otros

Sólo pueden mezclarse los colores de la paleta de colores en pantalla predeterminada. Para mezclar otros colores, será necesario cambiar la paleta en pantalla predeterminada. Al cambiar el tamaño de celda de las cuadrículas de colores se puede aumentar o reducir el número de muestras de color mezcladas que aparecen. En el área Mezcla de colores se pueden seleccionar varios colores para añadirlos a las paletas personalizadas. Si desea obtener más información, consulte "[Personalización de paletas de colores](#)".

Para elegir el color de relleno o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la [herramienta Selección](#).
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra el [menú lateral de la herramienta Relleno](#) y haga clic en el [botón Relleno uniforme](#) para cambiar el color de relleno.
 - Abra el [menú lateral de la herramienta Contorno](#) y haga clic en el [botón de diálogo Color del contorno](#) para cambiar este color.
3. Haga clic en la [ficha Mezcladores](#).
4. Haga clic en el botón Opciones y seleccione Mezcladores, Mezcla de colores.
5. Haga clic en los cuatro selectores de color y elija un color de cada uno de ellos.
6. En el área de selección de colores, haga clic en el color que desea utilizar.

Para cambiar el tamaño de celda de la cuadrícula de colores

1. Realice los pasos del 1 al 4 del procedimiento anterior.
2. Para seleccionar el tamaño de celda que quiere utilizar en la cuadrícula, mueva el deslizador Tamaño.



Sugerencia

- Al seleccionar un color, a veces se elige uno que no está incluido en la gama. Entonces, a la izquierda del color seleccionado aparece un botón en el que se puede hacer clic para seleccionar el color de la gama más parecido.

{button ,AL(` PRC Choosing colors;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Elección de colores estableciendo valores numéricos

Los colores pueden seleccionarse introduciendo los valores correspondientes a sus componentes de color. Los componentes que pueden cambiarse dependen del modelo utilizado para definir los colores. Los colores sólo pueden seleccionarse introduciendo los valores de sus componentes mientras se trabaja en las áreas Modelos o Mezcladores.

Para elegir el color de relleno uniforme o de contorno de un objeto

1. Seleccione el objeto con la herramienta Selección.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en el botón Relleno uniforme para cambiar el color de relleno.
 - Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en el botón de diálogo Color del contorno para cambiar este color.
3. Haga clic en el botón Opciones y seleccione un modelo de color.
4. Escriba los valores de color en los cuadros correspondientes.



Notas

El modelo de color elegido determinará los valores que se pueden cambiar. Por ejemplo, si se elige RGB, los valores de color serán Rojo, Verde y Azul. Si se elige HSB, los valores serán Matiz, Saturación y Brillo.

En las áreas Modelos y Mezcladores sólo se pueden introducir valores numéricos. Los valores de las áreas Paletas fijas o Paletas personalizadas no se pueden cambiar. El rango de valores aceptables variará en función del modelo de color utilizado.



Sugerencias

- También se puede cambiar el modelo de color y los valores numéricos de un objeto seleccionándolo con la herramienta Relleno interactivo y cambiando los valores de los componentes de color en la Barra de propiedades.
- Los colores no se pueden seleccionar introduciendo los valores de sus componentes en las áreas Paletas fijas o Paletas personalizadas. Es posible ver los valores de los componentes de color en diferentes modelos.

{button ,AL(`PRC Choosing colors;','0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)



Elección de colores de relleno y de contorno predeterminados

Cuando no hay ningún objeto seleccionado, los colores de relleno y de contorno predeterminados se pueden cambiar mediante la elección de un color. En ese caso, el cuadro de diálogo que aparece indica que es preciso seleccionar el tipo de objeto cuyo color predeterminado se quiere cambiar.

Para elegir un color de relleno o de contorno predeterminado

1. Asegúrese de que no hay ningún objeto seleccionado.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
 - Abra el menú lateral de la herramienta Relleno y haga clic en el botón Relleno uniforme para cambiar el color de relleno.
 - Abra el menú lateral de la herramienta Contorno y haga clic en el botón de diálogo Color del contorno para cambiar este color.
3. Habilite una o todas las casillas de verificación siguientes:
 - Gráfico
 - Texto artístico
 - Texto de párrafo



Sugerencia

- También se puede habilitar la casilla de verificación No volver a mostrar esta advertencia.

{button ,AL(` PRC Choosing colors;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Operaciones con varias paletas de colores en pantalla

Personalización de paletas de colores



Personalización de paletas de colores

Las paletas de colores personalizadas son colecciones de colores guardados como un archivo de paleta (con extensión .CPL). Estas paletas pueden incluir colores directos y colores creados utilizando cualquier modelo de color. En la carpeta Palettes se encuentran disponibles las paletas de colores creadas anteriormente, aunque también se pueden crear otras totalmente nuevas. Las paletas personalizadas son útiles cuando se utilizan los mismos colores frecuentemente, o cuando se desea trabajar con un conjunto de colores que resultan atractivos. Existen tres maneras diferentes de personalizar una paleta: creando una paleta personalizada mediante el Editor de paleta, utilizando el comando "Nueva paleta a partir de la selección" o usando el comando "Nueva paleta a partir del documento".

{button ,AL(`OVR Working with color;',0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

Reproducción exacta de los colores



Reproducción exacta de los colores

Cada equipo utilizado en la creación de un proyecto puede reproducir un rango de colores específico. Esto es lo que se denomina gama de un dispositivo. Por ejemplo, los monitores presentan un rango, o gama de color, distinto del que puede reproducirse en una imprenta. Por esto es importante proporcionar al cliente un producto final que tenga los mismos colores que ha solicitado, ya se trate de trabajos para revistas, periódicos, televisión o Internet.

Esto significa que los documentos pueden incluir colores que son correctos en pantalla pero que no se pueden reproducir en papel. A esto hay que añadir que los diferentes monitores, escáneres, impresoras y demás dispositivos también disponen de gamas de color ligeramente distintas. Estas diferencias en la gama pueden producirse incluso entre modelos de dispositivos similares del mismo fabricante. Para conseguir una réplica exacta de los colores de un dispositivo a otro, es preciso tener en cuenta las diferencias entre las gamas de color de cada uno de ellos.

Uso de un Sistema de administración de color

Los sistemas de administración de color (CMS) pueden reducir al mínimo las diferencias de las gamas de color. Si no se utiliza un CMS, cada aplicación generará su propio perfil de color, lo que significa que los colores resultantes pueden no ser uniformes. El sistema de administración de color ofrece las siguientes ventajas:

- Proporciona perfiles de dispositivo (escáner, monitor e impresora) para delimitar los espacios de color entre éstos.
- Permite convertir un modelo de color en otro distinto (por ejemplo, RGB en CMYK).
- Ofrece presentaciones en pantalla o previsualizaciones exactas de los colores que se van a imprimir para que puedan corregirse.

Sin un sistema de administración de color no será posible mantener la uniformidad del color en un proceso de publicación en el que se utilizan dispositivos o sistemas diferentes. Cuando la corrección de color está habilitada, los colores en pantalla pueden parecer más apagados que cuando estaba deshabilitada.

Elección de perfiles de color

Los perfiles, o perfiles de color ICC, son archivos que tienen un formato definido por el International Color Consortium. En ellos se describen las características de color de los dispositivos y espacios de color. En el software de administración de color, como el de CorelDRAW, se emplean perfiles ICC para transformar los colores en función del dispositivo y del espacio de color. Para conseguir un color correcto es importante contar con los perfiles apropiados.

El software suministrado por Corel incluye varios perfiles predefinidos para escáneres, monitores e impresoras que se pueden cargar en el sistema. Asimismo, la mayoría de los fabricantes de dispositivos ofrecen la posibilidad de descargar perfiles de color ICC, de forma que se puedan utilizar los que mejor se adapten a los dispositivos del sistema. Cuando se instale el software por primera vez, se seleccionarán los perfiles de dispositivo genéricos que deben utilizarse.

Para administrar el color pueden establecerse 5 perfiles. El perfil de monitor sirve para mostrar documentos en pantalla. El perfil de escáner se utiliza para escanear imágenes con este dispositivo. Para imprimir en una impresora en color local o en red, se utiliza el perfil de impresora compuesta. Para definir los colores CMYK de los documentos y crear separaciones de color para la impresión, se emplea el perfil de impresora de separaciones. El perfil RGB interno sirve para definir los colores RGB de los documentos. La modificación de cualquiera de estos perfiles afectará a los colores mostrados, así como a los que se obtienen mediante el software.

La forma más rápida de configurar los perfiles consiste en asignar el perfil de monitor al monitor, y el de la impresora compuesta a la impresora local. Cuando se necesita trabajar con espacios de color RGB especiales, puede cambiarse el perfil RGB interno para que se adapte a ese espacio de color. Si está utilizando el escáner y ha establecido un perfil, tendrá que elegir el perfil en la lista del escáner.

Uso de perfiles de color incorporados

Los perfiles de color incorporados tienen en cuenta las diferentes gamas de color existentes y establecen la comunicación entre las plataformas de los distintos espacios de color. El perfil de color es una descripción de las capacidades y funciones de administración de los colores que posee un dispositivo. El perfil incorporado es un perfil de color asociado con un documento en color en el que se describe el espacio de los colores incluidos en el documento. Corel admite perfiles ICC incorporados. Esto permite transmitir el mismo perfil de color por las plataformas y garantiza una administración precisa del color en todo el proceso de publicación. Los perfiles de color incorporados garantizan una reproducción exacta del color desde la entrada (escáner) hasta la salida (impresora). La posibilidad de incorporar perfiles ICC en muchos de los formatos de archivo, incluidos los formatos de CorelDRAW .CPT y .CDR, permite mantener espacios de color uniformes en todas las aplicaciones que admiten estos perfiles. En CorelDRAW también se pueden utilizar formatos .TIFF y .EPS.

Los perfiles de color permiten corregir los colores de la pantalla de forma que cada uno de ellos se visualice con la mayor precisión posible en función de sus valores de color. También se utilizan para ver los colores en la pantalla tal y como se reproducirán en la impresora. De igual modo, los perfiles de color adecuados permiten saber si un color seleccionado no se encuentra dentro de la gama de colores de la impresora. Si se dispone de perfiles de color correctos para el escáner, el monitor y la impresora, será posible aplicar las correcciones necesarias para que los colores que se ven en pantalla coincidan con los de la reproducción final.

Configuración de color general

La página de configuración de color General contiene varios controles complementarios que regulan el comportamiento de los colores. Las tres primeras casillas de verificación permiten controlar la forma en que se separan los colores de determinadas paletas especiales cuando se imprime con separaciones de color. Si estas casillas están habilitadas, los colores de las paletas se distribuirán según sus propias planchas de impresión individuales.

El grupo de casillas de verificación siguiente controla varias funciones. Al habilitar "Mostrar CMYK en porcentajes", los valores CMYK se mostrarán en pantalla dentro de un rango de 0 a 100. Si se deshabilita esta opción, los valores CMYK aparecerán en un rango de 0 a 255. "Asignar colores directos en la gama CMYK" es una opción muy útil que evita aplicar planchas de separación de color adicionales para cualquier color directo incluido en el documento. Durante la impresión, los colores directos se separan en cuatro planchas de impresión básicas, C, M, Y y K. "Impresora compuesta simula la salida de color de una impresora de separaciones" es de utilidad para previsualizar en una impresora local cómo quedará el documento al reproducirlo en una imprenta como separaciones de color. Para esto se sirve de los perfiles de color de la impresora local y de la impresora de separaciones.

La lista desplegable "Representar" controla el método utilizado por el sistema de administración de color para convertir colores entre espacios de tamaños o gamas diferentes. El problema es qué hacer con los colores de un espacio que no forman parte de otro espacio. ¿Cómo se elige un color de un espacio más pequeño para representar el color inicial en un espacio mayor? Existen tres formas de realizar esto y la opción Representar permite controlar el método utilizado.

Si se elige Saturación, se selecciona un color que concuerde para incrementar al máximo el componente de saturación. Esto redundará en la saturación de los colores y puede provocar cambios evidentes en los colores fuera de gama. Esta opción es la más adecuada para gráficos vectoriales (líneas, texto y objetos coloreados sólidos).

Si se elige Perceptual, se selecciona un color concordante para que éste y todos los colores similares establezcan una relación recíproca equivalente en el nuevo espacio de color. Aunque en este nuevo espacio no se producen cambios bruscos entre colores, todos se diferencian en algo. Todos los colores de la imagen varían y su rango queda incluido en la gama. De esta forma se garantiza una relación estable entre los colores. Esta técnica funciona perfectamente para mapas de bits e imágenes con calidad fotográfica.

Si se elige Automático, la aplicación realizará la selección objeto a objeto: los objetos vectoriales utilizarán Saturación y los mapas de bits Perceptual. Automático es el modo predeterminado.

Calibración del equipo

Para lograr que los colores sean uniformes, es importante calibrar los dispositivos antes de trabajar en un proyecto. La calibración es el proceso de creación de un perfil para el monitor que permita recoger las características de color concretas que va a utilizar el sistema de administración del color. Después de calibrar el monitor se conocerán los límites del espacio de color y los colores que se van a reproducir.

Calibración del monitor

Todos los monitores reaccionan de manera distinta ante la misma información electrónica. Dos monitores idénticos del mismo fabricante pueden reaccionar de forma diferente y mostrar en pantalla colores ligeramente distintos al utilizar un archivo de color idéntico. Esto se debe a varios factores, como la antigüedad del monitor, la iluminación ambiental o la configuración del monitor. Para lograr una reproducción del color uniforme, se recomienda calibrar el monitor y conocer los factores que pueden afectar a su rendimiento.

A continuación se incluyen algunas recomendaciones que podrán facilitar la obtención de colores exactos al reproducir sus proyectos.

- Deje que el monitor se caliente durante una hora antes de empezar con la calibración.
- Limpie la pantalla del monitor antes de empezar a calibrarlo.
- Ajuste manualmente los controles del monitor y asegúrelos para que no puedan reajustarse de forma accidental después de calibrar el sistema.
- Calibre el monitor periódicamente, sobre todo si se trata de un monitor antiguo, ya que los puntos luminosos se degradan con el tiempo.
- Utilice siempre la misma iluminación. El tipo de iluminación (fluorescente, incandescente y natural) afecta a los colores mostrados en el monitor. En lo posible, evite utilizar luz natural, ya que cambia en el transcurso del día. Cuando se utilice luz fluorescente, se recomienda instalar difusores de rejilla.
- Para evitar que su percepción de los colores se vea alterada, utilice un fondo neutro en el monitor y en el área de trabajo.

- Haga pausas durante el periodo de trabajo para descansar los ojos. Levante la mirada del monitor cada cierto tiempo para no forzar la vista y evitar que los ojos se cansen.
- Si visualiza el trabajo en más de un monitor, asegúrese de que todos están configurados en el mismo punto blanco.
- Utilice el software de creación de perfil de monitor para generar el perfil de su monitor.

Calibración del escáner

El escáner debe calibrarse cada mes aproximadamente, dependiendo de la frecuencia de uso. Las lámparas del escáner cambian de color con el paso del tiempo, lo cual afecta a los colores escaneados. Para mejorar la calidad de los resultados, se recomienda limpiar el cristal.

Existen varias herramientas para calibrar el escáner. Con todas ellas se emplea la misma técnica básica: se coloca una imagen origen conocida sobre el escáner, se escanea la imagen y se examinan los colores registrados. Si se sabe qué valores y colores deben aparecer y se comparan con los colores escaneados, se podrá crear un perfil que permita corregir la configuración del escáner para reproducir los colores adecuados. Si quiere obtener más información, puede comprobar los accesorios suministrados con el software del escáner. Una vez creado, el perfil puede utilizarse como perfil del escáner.

Calibración de la impresora

Los colores de las impresoras pueden variar mucho, de un día a otro, de una impresora a otra y de un conjunto de tintas u hojas de color a otros. El papel utilizado también afectará a la reproducción de los colores. Por ejemplo, las impresoras de chorro de tinta admiten una gran variedad de tipos de papel: papel para copia normal, papel cuché, papel satinado y muchos otros. La interacción entre las tintas y el papel afectará a los colores resultantes. Para garantizar una reproducción exacta del color, será preciso crear un perfil para la combinación de medios (tintas, papel, etc.) utilizada, y actualizar este perfil conforme cambien las condiciones. Las impresoras se deterioran con el paso del tiempo y esto también puede provocar variaciones en los colores. La actualización periódica de los perfiles permitirá garantizar una reproducción lo más exacta posible de los colores.

Una vez hechas las advertencias anteriores, también cabe indicar que se puede conseguir una reproducción aceptable del color utilizando perfiles de color existentes o perfiles predefinidos en la impresora. El comportamiento general de la impresora y de las tintas quedará recogido en un perfil, paliando así las diferencias debidas al deterioro y al tipo de papel.

Para crear un perfil para la impresora debe utilizarse una impresora de otro fabricante o herramientas de generación del perfil de salida. Para hacer una "lectura" de los colores generados por su impresora, se necesita otro dispositivo. En la actualidad hay disponibles varias herramientas de generación de perfil que permiten escanear la salida de impresora en un escáner calibrado. Como resultado final, se obtendrá un perfil de impresora que pueda utilizarse como perfil de impresora compuesta.

{button ,AL(`OVR Working with color;' ,0,"Defaultoverview",)} [Temas relacionados](#)

A

B

C

D

E

 **Cómo...**

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

A

[Accesos directos de teclado](#)

[Ángulos de pantalla](#)

[Aplicaciones de pintura](#)

[Ayuda emergente](#)

B

[Barra de herramientas](#)

[Barra de menús](#)

[Barra de título](#)

[Blanco y negro](#)

[BMP](#)

C

[Caja de herramientas](#)

[Capa](#)

[Carpeta](#)

[Casilla de verificación](#)

[CDR](#)

[CERN](#)

[CGI](#)

CGM

Color tramado

Colores uniformes (paleta)

Configuraciones predeterminadas

Corel PHOTO-PAINT

CorelDRAW

CPT

Cuadro de diálogo

Cuadro de lista

D

Desplazamiento

Dibujo lineal

Disposición en mosaico

Doble clic

DPI

E

EPS

Escala

Escáner

Extensión de archivo

F

Filtro

G

GIF (Formato de intercambio de gráficos)

Gráficos de vectores

Grupo

H

Hacer clic

I

Icono

Imagen de mapa de bits

Imagen digital

Imagen en escala de grises

J

JPEG (Joint Photographic Experts Group)

L

LPP

M

Marcas de registro

Maximizar

Menú lateral

Menú

Minimizar

Monocromo

N

NCSA

Negativo

Nodo asimétrico

Nodo uniforme

Nodos

O

Orientación

P

PCD

PCX

Photo CD

PICT

Píxel

Portapapeles

Positivo

Profundidad de bits

Proporción

PSD

Punta

R

Redimensionar

RGB

Rotar

Ruido

Ruta de acceso

S

Segmentos

T

Teclas de dirección

Teclas de flecha

TGA

TIFF (Tagged Image File Format)

Tiradores

U

Umbral

Unidad

V

Visualización Líneas de dibujo

W

WYSIWYG (Lo que se ve es lo que se obtiene)

Z

Zoom

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 la acción que se esté realizando. Por ejemplo, al seleccionar texto se activa la tabla aceleradora Edición de texto. Si no se selecciona texto, se activa la tabla aceleradora Principal.

Animación

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

Teclas de flecha

Son teclas de dirección que mueven o "desplazan" en pequeños incrementos los objetos seleccionados. También puede utilizar las teclas de flecha para situar el cursor al escribir o editar texto en pantalla o en un cuadro de diálogo.

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.

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.

AVI

Extensión del nombre de los archivos de vídeo Windows.

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

Imagen formada por cuadrículas de píxeles o puntos. Los escáneres y aplicaciones de pintura, como Corel PHOTO-PAINT, generan imágenes de mapas de bits. CorelDRAW crea imágenes mediante objetos de vectores.

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. Es un modelo apropiado para dibujos lineales y gráficos sencillos.

Sangría

En impresión comercial, la parte de un diseño que sobrepasa el área que debe imprimirse. La sangría puede hacer que una imagen sobresalga de los bordes de la página.

BMP

Extensión de los nombres de archivo 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. Los archivos de mapa de bits almacenan prácticamente cualquier tipo de imagen en mapa de bits.

Explorador

Software informático que, entre otras funciones, interpreta códigos de HTML (Hypertext Markup Language), permite visualizar páginas Web y ejecutar programas de Java. Los exploradores pueden emplearse para ver páginas Web (documentos HTML).

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.

CDR

Extensión de archivo del formato nativo de archivos de vectores de CorelDRAW.

CERN

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

CGI

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 imágenes de servidor, debe disponer de un programa CGI de mapas de imágenes 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.

Casilla de verificación

Cuadrado que se incluye en los cuadros de diálogo y ventanas acoplables y que sirve para habilitar o deshabilitar una opción. 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 la casilla de verificación para habilitar o deshabilitar la opción correspondiente.

Cícero

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

Hacer clic

Acción de presionar y soltar un botón del ratón.

Aplicación cliente

Aplicación OLE (Incorporación y vinculación de objetos) que contiene objetos OLE (p. ej., imágenes, gráficas y texto) creados en otras aplicaciones compatibles con OLE. No todas las aplicaciones OLE pueden ser clientes. Por ejemplo, CorelDRAW puede ser una aplicación servidor o cliente, pero PHOTO-PAINT sólo puede ser aplicación servidor. 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 imagen de tipo cliente no dependen del servidor para procesar la información de mapa, pero el explorador (navegador) del usuario debe poder presentar los mapas de imagen. Siempre existe la posibilidad de que algún usuario no pueda visualizar el mapa con su explorador.

Clipart

Imágenes completas que pueden importarse a 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.

Trayecto cerrado

Trayecto que engloba un área en su totalidad al estar conectados sus puntos inicial y final.

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 en pantalla, el cuadro de diálogo Seleccionar color o la ventana acoplable Color para escoger colores para rellenos, contornos y papel. 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.

Vea también [Paleta de colores en pantalla](#).

Separación de color

En impresión comercial, es 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 cian, magenta, amarillo y negro).

Comando

Palabra o control que, al hacer clic en él o ser seleccionado, inicia una acción determinada. El acceso a los comandos puede efectuarse 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.

CorelDRAW

Aplicación de dibujo de vectores que facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejos diagramas técnicos.

Corel 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 modificación.

Corel PHOTO-PAINT

Aplicación de edición de imágenes de mapa de bits, que resulta idónea para retoques fotográficos, modificación de archivos de imagen y vídeo, y creación de ilustraciones. Corel PHOTO-PAINT proporciona filtros de efectos especiales, así como herramientas de dibujo, máscara y manipulación de objetos.

CPT

Extensión de nombre de archivo asociada al formato nativo de Corel PHOTO-PAINT. Los archivos .CPT son gráficos de mapa de bits que representan formas a través píxeles distribuidos 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.

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.

Nodo asimétrico

Nodo que permite mover los dos puntos de control de forma independiente. Al mover un punto de control, el otro no se ve 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

Paleta de colores personalizable que puede incluir hasta 256 colores uniformes. En este tipo de paleta es posible agregar, modificar y ordenar los colores. Las paletas de colores personalizadas se guardan en archivos con la extensión .CPL y resultan útiles para preservar y organizar los colores que más se utilizan en el trabajo.

Vea también [Paleta de colores](#).

Impresora predeterminada

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

Configuraciones predeterminadas

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

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.

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, aparece el cuadro de diálogo Abrir, que le pedirá que indique un nombre de archivo y su ubicación.

Didot

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

Imagen digital

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

Teclas de dirección

Teclas del teclado que permiten desplazarse rápidamente por los documentos. Estas teclas incluyen las flechas arriba, abajo, izquierda y derecha, y las teclas Inicio, Fin, RePág y AvPág, que están en el bloque 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 se ha seleccionado la herramienta Forma. Asimismo, mueven el punto 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 esté desactivada) para retroceder o avanzar página a página.

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.

Puntos por pulgada (PPP)

Una medida de la resolución de una impresora en puntos por pulgada. Las impresoras láser de sobremesa habituales imprimen 300 ppp, mientras que los posicionadores de imagen son capaces de imprimir con resoluciones de 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.

Unidad de disco

Dispositivo de un PC que contiene discos destinados al almacenamiento de información. Los equipos PC suelen contar con una unidad de disco fijo designada 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:.

Paleta DuPont

Sistema estándar de correspondencia de colores empleado en la selección de colores de pintura de calidad de alto rendimiento para automóviles. Las 3368 muestras de la Biblioteca de Colores Sólidos SpectraMaster pueden utilizarse para conseguir la especificación y selección de diez tipos de pintura de todo el mundo.

Los colores de la paleta se basan en el modelo de color Lab. En el monitor, estos colores se ven en el modo RGB y se imprimen en el modo CMYK.

Objeto incorporado

Información procedente de un archivo creado en una aplicación (la aplicación servidor) insertada en un archivo de otra aplicación (la aplicación cliente). Por ejemplo, puede incorporar a CorelDRAW un gráfico creado con Corel PHOTO-PAINT.

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.

EPS

Extensión correspondiente a los archivos PostScript Encapsulados. Las aplicaciones Corel permiten la importación y exportación de archivos .EPS.

Extensión de archivo

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.

Compresión de archivos

Los archivos suelen almacenarse en un formato comprimido para ahorrar espacio en el disco duro. Existen varias técnicas de compresión que pueden utilizarse, dependiendo del formato del archivo original. Generalmente, cuanto más se ha comprimido un archivo, más lenta resulta su lectura y/o escritura.

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. Este tipo de compresión se recomienda para almacenar texto o datos numéricos, como, por ejemplo, hojas de cálculo. La compresión con pérdida implica la pérdida de algunos datos originales, pero dependiendo de los requisitos, estas pérdidas pueden no afectar al resultado final del trabajo. Este tipo de compresión puede reducir mucho el tamaño de sus archivos en comparación con la compresión sin pérdida con lo que, cuando el espacio en disco es muy importante, puede ser preferible.

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 las aplicaciones que traducen información digital de un formato en otro.

Los filtros de Importación/Exportación convierten archivos de un formato en otro. Por ejemplo, para importar una imagen de CorelDRAW a Corel PHOTO-PAINT, el archivo de vectores de la imagen deberá convertirse en formato de mapa de bits. Al seleccionar un formato de archivo en el cuadro de diálogo Exportar de CorelDRAW, está activando de forma automática la aplicación de 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

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.



Carpeta

Sección dentro del espacio en disco del PC a la que se asigna un nombre y que se utiliza para almacenar y organizar los 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

18

36

GIF (Formato de intercambio de gráficos)

Texto de gráficos de Tipo 2. Desarrollado en principio por CompuServe, GIF es un formato de gráficos diseñado 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.

Escala de grises

Modo de color que muestra imágenes empleando 256 tonos de gris. Cada color tiene asignado un valor entre 0 y 255, 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

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

Grupo

Conjunto de objetos que se comportan como una unidad. El término está relacionado con el comando Agrupar. 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 se utilizan para alinear objetos. Pueden ser horizontales, verticales o inclinadas y se les puede asignar cualquier color. También es posible imprimirlas.

Medio tono

Imagen de tono continuo convertida en una serie de puntos de diversos tamaños que representan distintos tonos (consulte [Pantalla de medios tonos](#)). Antes de poder imprimirse en dispositivos convencionales y prensas, las fotografías deben convertirse en imágenes de medios tonos. Los medios tonos a menudo se conocen como PMT. 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.

Pantalla de medios tonos

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 pantalla de medios tonos o frecuencia de barrido se expresa en lpp (líneas por pulgada).

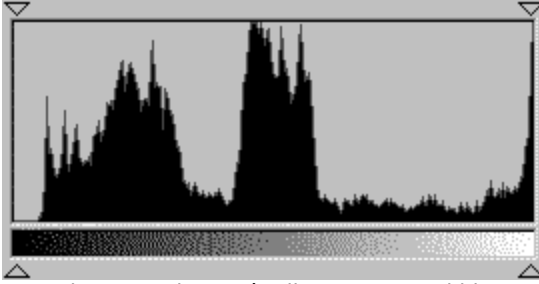
Tiradores

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.



Histograma

Gráfico que representa el rango de valores tonales contenidos 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 en 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.

HTML

HTML (Hypertext Markup Language) es el lenguaje estándar para la creación de páginas en World Wide Web. HTML se compone de etiquetas de referencia que se emplean para etiquetar texto e integrar recursos tales como imagen, sonido, vídeo y animación al crear una página Web.

Icono

Representación gráfica de una herramienta, objeto, archivo u otro tipo de elemento de una aplicación. Estos 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.

Mapa de imagen

Hipergráfico incluido en documentos HTML (HyperText Markup Language) que contiene áreas con vínculos a URL (Localizador universal de recurso) en World Wide Web (WWW). Al hacer clic en una de estas zonas (también llamadas puntos activos) de la imagen, el explorador muestra el documento HTML indicado en la dirección URL. Un gráfico de mapa de imagen está formado por un mapa de bits (la imagen) y una serie de coordenadas que describen la posición de los vínculos con otros sitios Web en el mapa de bits (el mapa).

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.

Entrelazado

Método para que las imágenes aparezcan en pantalla en su totalidad, pero con una resolución baja por bloques, tan pronto como se visualice la imagen en pantalla. A medida que se cargan los datos de la imagen, la calidad de la misma aumenta.

Dentado

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



JPEG (JPG)

Establecido por el JPEG (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 (de 20 a 1) y al pequeño tamaño de archivos, las imágenes JPEG se emplean con gran profusión para la publicación en Internet.

Teclas de acceso directo

Tecla o combinación de teclas que activa un comando. Los accesos directos proporcionan rápido acceso a comandos de uso frecuente. Es posible modificar las asignaciones de teclas incorporadas y también asignar nuevas combinaciones de teclas a cualquier comando. Asimismo, pueden crearse conjuntos de asignaciones de teclas para utilizarlas en distintos tipos de operaciones.

Capa

Uno de los planos transparentes en los que se pueden situar los objetos en un dibujo. La superposición de unos objetos sobre otros se controla desplazando las capas con los objetos que contienen. También es posible 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 distintos tipos de publicación, incluidos 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, pueden aparecer dos imágenes o marcos de animación en una única página impresa.

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.

Relleno degradado lineal

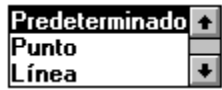
Tipo de relleno degradado que muestra una progresión de colores en una línea recta. Es posible aplicar rellenos degradados lineales preestablecidos o personalizados que utilicen una progresión directa de un color a otro o una cascada de colores diferentes.

Objeto vinculado

Se considera que los objetos están vinculados en OLE (Incorporación y vinculación de objetos) cuando la información de un archivo (el archivo origen) se inserta en otro archivo (el archivo destino). De esta manera, el archivo origen está vinculado al archivo destino. Los cambios introducidos en la información del archivo origen pueden actualizarse de forma automática o manual en el archivo destino.

Cuadro de lista

Control que le permite seleccionar una opción entre una lista de opciones. Si no pueden visualizarse todas las opciones de la lista, se incluyen barras de desplazamiento. Los cuadros de lista se encuentran incluidos en las barras de herramientas y los cuadros de diálogo.



Sin pérdida de calidad

El mantenimiento de 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, menor será también la calidad de las imágenes al descomprimirlas.

lpp (líneas por pulgadas)

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

Maximizar

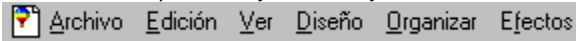
Acción de aumentar una ventana de una aplicación y cubrir la pantalla por completo.

Menú

Lista de comandos que aparece al hacer clic en uno de los nombres de la barra de menús.

Barra de menús

Contiene los nombres de los menús de la aplicación. La barra de menús aparece en la parte superior de la ventana de aplicación justo debajo de la barra de título.



Minimizar

Reducir una Ventana de aplicación para convertirla en un icono en la barra de tareas.

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 pantallas 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 del monitor debido a que la pantalla 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. Defina correctamente los ángulos de trama y las frecuencias de la pantalla de medios tonos para evitar este problema.

Monocromo

Imagen que contiene un solo color, generalmente negro, sobre un fondo de diferente color, normalmente blanco.

NCSA

Siglas de National Center for Supercomputing Applications, institución que desarrolló un sistema de servidor Web.

Si crea un mapa de imagen para que aparezca en el 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. Consulte con el administrador del servidor para saber si éste utiliza CERN o NCSA.

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).

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.

Incorporación y vinculación de objetos (OLE)

Método de transferencia de objetos de datos de una aplicación Windows a otra.

Paleta de colores en pantalla

Barra de herramientas que presenta una serie de muestras de colores. Se utiliza para seleccionar los colores que se usarán en CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT. Es posible abrir varias paletas de colores en pantalla que pueden acoplarse o dejarse como ventanas flotantes en la ventana de la aplicación.



Opacidad

Lo contrario de transparencia. Si un área es opaca al 100%, no es posible ver nada a través de ella. Los niveles por debajo del 100% aumentan la capacidad de ver a través de los objetos.

Vea también [Transparencia](#).

Interfaz abierta de preimpresión (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). El uso de imágenes FPO permite mantener un tamaño menor del documento y reduce el tiempo necesario para redibujar 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 tiene una orientación horizontal, mientras que una página orientada de forma que la dimensión vertical de la página es mayor que la horizontal tiene orientación vertical.

Aplicaciones de pintura

Término genérico referido a las aplicaciones de diseño e ilustración que almacenan gráficos en forma de mapas de bits. Un mapa de bits es un 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 aplicaciones de pintura.

Ruta de acceso

Ubicación de una carpeta o archivo en un sistema. Por ejemplo, los archivos de aplicación de Corel se encuentran almacenados en la ruta de acceso C:\COREL\ de forma predeterminada. Esto significa que están almacenados en una carpeta denominada COREL dentro de la unidad C:.

PCD

Extensión para los archivos de imágenes en formato Eastman Kodak Photo-CD.

PCX

Extensión para los archivos de mapa de bits creados en aplicaciones de pintura tales como PC Paintbrush.

Photo CD

Proceso desarrollado por la Eastman Kodak Company que convierte negativos de película de 35 mm en formato digital (RGB) y los almacena en disco compacto (CD).

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.

Píxel

Abreviatura en inglés de elemento de imagen. Los píxeles son los puntos de la pantalla del sistema PC o la televisión que se combinan para formar una imagen. Las imágenes de PC se crean en forma de trama de píxeles con colores específicos.

Vea también [Resolución](#).

Punto

Unidad de medida que se suele emplear en filmación para diseñar tamaños de letra. En una pulgada hay 72 puntos (pts) aproximadamente y en una pica, 12 puntos.

10**18****36**

Positivo

Reproducción de una imagen en la que los valores de oscuridad, luz y color son iguales a los de la imagen original.

PostScript

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 el trabajo.

Texturas PostScript

Tipos especiales de rellenos de patrón diseñados utilizando el lenguaje PostScript. Algunas texturas son extremadamente complicadas y requieren varios minutos o más para imprimirse o actualizarse en la pantalla. Por tanto, los rellenos PostScript se muestran con las letras "PS" en lugar de hacerse con la textura real.

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 JPEG, método para que las imágenes aparezcan en pantalla en su totalidad, pero con una resolución baja y por bloques. A medida que se cargan los datos de la imagen, la calidad de la misma aumenta progresivamente.

PSD

Extensión de los archivos con formato Adobe Photoshop.

Imagen ráster

Imagen constituida por píxeles. Al convertir los archivos de gráficos de vectores en archivos de mapa de bits, se crea 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

Proceso de crear una imagen bidimensional (2D) a partir de un modelo tridimensional (3D).

Nuevo muestreo

Proceso de cambiar la resolución o tamaño de una imagen para cambiar el número de píxeles que contiene. Al aumentar la resolución, se aumenta el número de píxeles y al reducirla, se reduce el número de píxeles de una imagen.

Resolución

La cantidad de detalles e información que contiene un archivo de imagen, así como el nivel de detalle que un dispositivo de entrada, de 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, se asigna a cada canal de rojo, verde y azul un valor entre 0 y 255. Por ejemplo, un color RGB con los valores de componentes de 0:25:118, no contiene rojo, contiene algo de verde y más azul, con lo que el resultado será un azul ligeramente verdoso. Los monitores, escáners y el ojo humano utilizan RGB para producir o detectar el color.

Rotar

Acción de volver a colocar y orientar un objeto girándolo en torno a su centro de rotación. Es posible hacer rotar un objeto introduciendo un ángulo personalizado de rotación o seleccionando un ángulo preestablecido de rotación en el menú Imagen de Corel TRACE.

Reglas

Herramientas de medida que se muestran a la izquierda y en la parte superior de la ventana de la aplicación. Las reglas ayudan a cambiar el tamaño de los objetos de los dibujos, así como a situarlos.

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 de un papel, transparencia o película en información digital. Los escáners producen imágenes de mapa de bits o ráster.

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 pantalla de medios tonos es crucial a la hora de evitar patrones muaré no deseados.

Frecuencia de barrido

La frecuencia de barrido, también denominada frecuencia de trama o frecuencia de medios tonos, es una medida de pantalla de medios tonos en líneas por pulgada (lpp). La frecuencia de barrido está relacionada con la resolución de impresora, aunque no es exactamente igual.

Una impresora láser con resolución de 300 ppp puede producir un barrido aceptable a 60 lpp. Una filmadora de alta resolución puede llegar a producir un barrido de 150 líneas.

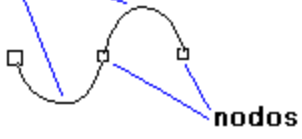
Desplazamiento

Acción de mover la visualización en la ventana para ver las porciones de un dibujo que se encuentran fuera del área de visualización actual. El desplazamiento puede realizarse con las barras de desplazamiento que se encuentran en los bordes de la ventana.

Segmentos

Líneas o curvas entre los nodos de un objeto de curvas.

segmentos



Aplicación servidor

Aplicación compatible con OLE (Incorporación y vinculación de objetos) utilizada para crear objetos OLE (p. ej., imágenes, gráficos y texto) Estos objetos pueden insertarse en otras aplicaciones OLE. No todas las aplicaciones OLE pueden ser servidores. Por ejemplo, CorelDRAW puede ser una aplicación servidor o cliente, pero PHOTO-PAINT sólo puede ser aplicación servidor. Si no sabe con certeza si una aplicación es completamente compatible con OLE, consulte su documentación.

Tipo servidor

Los mapas de imagen de tipo servidor no dependen de ningún explorador 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. Consulte con el administrador del servidor para comprobar cuál de estos sistemas utiliza su servidor.

Los mapas de imagen son gráficos que contienen áreas de clic llamadas hipervínculos y utilizadas en el World Wide Web (WWW).

Signatura

Hoja que se ha impreso con una prensa o un dispositivo de salida y que contiene varias páginas de un documento. La signatura se corta, se pliega y probablemente se encuaderna para confeccionar el documento final.

Redimensionar

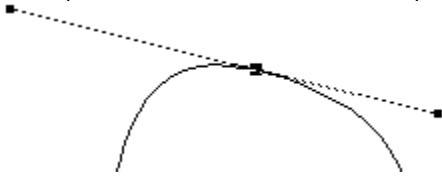
Cambiar las dimensiones horizontal y vertical de un objeto manteniendo su proporción. El redimensionamiento cambia las dimensiones del objeto según unos valores determinados.

Inclinar

Desviar un objeto de su vertical u horizontal.

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, aunque puede cambiar 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.



Color directo

En la impresión comercial, el color directo utiliza una tinta sólida de color que se imprime de forma individual con 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.

Estirar

Redimensionar un objeto horizontalmente o verticalmente. Al estirar un objeto se cambia su tamaño en una dirección sólo, mientras que al redimensionarlo, se mantiene la proporción.

Muestra

Uno de los elementos de color uniforme 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.

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.



Relleno de textura

Relleno fractal que semeja agua, minerales y nubes y que puede utilizarse para dar a los objetos un aspecto natural. 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.

Umbral

En Corel TRACE, se refiere al nivel de tolerancia para las variaciones de tono en una imagen de mapa de bits. Por ejemplo, al convertir una imagen de color en blanco y negro, el umbral definido determina cuántos valores de tono que se convertirán en negro y cuántos en blanco.

TIFF

Siglas de Tagged Image File Format. Formato de archivo desarrollado específicamente para las aplicaciones de composición de páginas y admitido por todas las aplicaciones de edición de imágenes. 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.

Disposición en mosaico

Técnica consistente en la repetición de una imagen pequeña sobre una superficie mayor. El mosaico se utiliza a menudo para crear un fondo de patrón para las páginas de World Wide Web.

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 de las aplicaciones Corel también cuentan con barras de título, pero no con los botones Maximizar y Minimizar.



Conmutar

Acción de habilitar y deshabilitar de forma alternativa una función de una aplicación.

Barra de herramientas

Grupo de botones que proporciona acceso rápido a una serie de comandos. 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 adecuados.



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. Esta Ayuda también se denomina "Globos de ayuda".

Transparencia

La posibilidad de ver a través de un elemento. Es lo contrario de opacidad. 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.

Fondo transparente

En la creación de páginas Web, todos los gráficos de mapa de bits son rectangulares. Dado que esto cubre el color de fondo de la ventana Web, es necesario crear un fondo transparente. Si guarda un gráfico como archivo .GIF, podrá especificar un color como color de transparencia para el gráfico en línea. Cada píxel con un valor de color se representará transparente, permitiendo así la visualización del color de fondo del explorador Web. No se puede obtener transparencia con las etiquetas HTML.

Sobreimpresión

En impresión comercial, es 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 las aplicaciones Corel al imprimir separaciones de color.

Tutoriales

Herramientas de ayuda interactivas que proporcionan instrucciones paso a paso sobre las funciones seleccionadas. Puede hacer que un tutorial aplique una determinada función de forma automática. Para acceder a los Tutoriales, puede hacer clic en el botón CoreITUTOR de la barra de herramientas, o bien en Ayuda, CoreITUTOR.

Desagrupar

Comando que hace que un conjunto de objetos que se comportan como una sola unidad se vuelvan a comportar como objetos independientes.

Paleta de colores uniformes

Paleta independiente (no basada ni en un sistema de concordancia de colores ni en la imagen) que proporciona 256 colores repartidos de manera uniforme entre el rojo, el verde y el azul.

Localizador uniforme de recurso (URL)

Dirección exclusiva que define dónde puede encontrar una determinada página Web en Internet. El URL contiene dos partes principales: el protocolo y el destino. El protocolo identifica el recurso de Internet con el que está trabajando. El protocolo más común en Web es `http://`, que recupera documentos HTML del World Wide Web (WWW). Otros protocolos son `gopher://`, `ftp://` y `telnet://`. El destino puede ser un nombre de archivo, un nombre de carpeta o un nombre de PC. Un ejemplo de URL es `http://www.corel.com`.

Gráficos de vectores

Las imágenes se guardan como ecuaciones que definen las diversas líneas y curvas del dibujo. Pueden incluir también información de mapas de bits. Estos gráficos se crean en aplicaciones para ilustraciones, como CorelDRAW, o aplicaciones para vectorizar mapas de bits, como Corel TRACE. Los formatos de vectores no tienen restricciones en cuanto a la profundidad de colores.

Los gráficos de vectores se diferencian de las imágenes de mapa de bits en que éstas se crean píxel a píxel con aplicaciones de pintura o escáners.

Selector visual

Representación gráfica de un modelo de color que incluye un indicador para la selección de colores.

Visualización Líneas de dibujo

Configuración de visualización que controla la forma en que se muestra el dibujo en el monitor. La visualización Líneas de dibujo muestra sólo la estructura de los objetos, sin rellenos ni contornos. Este tipo de visualización resulta 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

Asistente automatizado que ayuda a realizar diferentes tareas. El asistente realiza preguntas y lleva a cabo las acciones adecuadas basándose en las respuestas.

WYSIWYG

Acrónimo de What-you-see-is-what-you-get (Lo que se ve es lo que se obtiene). Término que describe la capacidad de un programa de proporcionar una representación precisa en pantalla del aspecto que tendrá una imagen o documento una vez impreso.

Zoom

Acción de aumentar o reducir el tamaño de visualización de un documento en pantalla. Esta acción no tiene efecto sobre el documento y equivale a alejarse o a acercarse a una imagen para poder verla mejor.



Permite seleccionar el área de la imagen de mapa de bits que se desea vectorizar.



Permite aumentar o reducir en una imagen. También es posible seleccionar con un recuadro el área de la imagen en que se desea hacer zoom.



Permite mover una imagen que es demasiado grande para verla en la ventana de documento.



Permite seleccionar, mover y cambiar el tamaño de los objetos con el ratón. Después de seleccionar un objeto, puede utilizar los comandos de los menús o la barra de herramientas para cambiar su aspecto.



Permite producir un gráfico vectorial muy similar a la imagen de mapa de bits.



Permite producir un gráfico vectorial similar a la imagen de mapa de bits. Este método permite especificar opciones de vectorización avanzada.



Permite producir un dibujo de líneas.



Permite producir un gráfico vectorial con líneas que lo cruzan creando un efecto de malla.



Permite producir un gráfico vectorial con una matriz de mosaicos simétricos.



Permite producir un gráfico vectorial con una matriz de mosaicos simétricos tridimensionales.



Permite producir un gráfico vectorial con líneas de anchura variable, según la intensidad de las áreas de la imagen de mapa de bits.



Permite mezclar el color actual con los colores del área de mezcla. Puede elegir atributos de pincel como el tamaño y el tipo de borde haciendo clic en el botón de opciones.



Muestra un visualizador de color que permite seleccionar colores de distintas representaciones visuales del espectro visible. Mantenga el botón presionado para escoger en varios visualizadores de color distintos.



Haga clic en este botón para mostrar un área de mezcla en la que se pueden mezclar y seleccionar colores. Mantenga el botón presionado para escoger en varios tipos de área de mezcla.



Muestra las paletas de color personalizadas. Las paletas personalizadas son modificables y pueden incluir cualquier tipo de color.



Haga clic en este botón para utilizar una paleta de color fija. Las paletas se enumeran en el cuadro de lista Tipo. Las paletas pueden ser convenientes si se trabaja con sistemas de color directo o de cuatricromía de DIC, DuPont, FOCOLTONE, PANTONE, TOYO o TRUMATCH. Utilizando estas paletas junto con un libro de referencia de colores, podrá anticipar con bastante precisión el aspecto que tendrán los colores al imprimirse.



Selecciona un color del área de mezcla.



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



Permite acceder con rapidez a los estilos de contorno de uso más frecuente, como grosor de contorno, patrón de línea, efectos de la pluma caligráfica y puntas de flecha.



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





Permite seleccionar, mover y cambiar el tamaño de los objetos con el ratón. Después de seleccionar un objeto, puede utilizar los comandos de los menús o de la barra de herramientas para cambiar su aspecto.



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 de una paleta personalizada.



Permite ver y seleccionar los colores que rodean a la muestra de color escogida por matiz y luminosidad.



Permite ver el mismo color con densidades de tinta decrecientes. Esta función sólo está disponible para colores directos.



Muestra la página de modelos, que permite seleccionar colores en distintas representaciones visuales del espectro. Haga clic en el botón Opciones y seleccione Visualizadores de color para escoger entre distintos visualizadores.



Muestra la página de paletas de color personalizadas. Las paletas personalizadas son modificables y pueden incluir cualquier tipo de color.



Muestra la página de mezcladores, que permite utilizar el espectro de armonías de color y mezclar colores. Haga clic en el botón Opciones y seleccione Mezcladores para escoger cómo desea mezclar los colores.

Minimiza la ventana activa.

Maximiza la ventana activa.

Cierra la ventana o barra de herramientas activa, o la Barra Propiedades.

Permite cambiar el tamaño de la ventana activa.

Permite acoplar barras de herramientas y la Barra Propiedades.

Permite desplazarse verticalmente por la ventana de documento.

Permite desplazarse horizontalmente por el documento.

No hay temas de ayuda asociados a este elemento.

The File menu

Permite abrir un archivo de imagen.

The File, Open submenu (done by Common Engines - filters)

The File, Open, Crop submenu (done by Common Engines - filters)

The File, Open, Resample submenu (done by Common Engines - filters)

The File, Save Trace Result & the File, Save Image submenus
(done by Common Engines - filters)

Cierra la ventana de documento.

Permite guardar un gráfico vectorial.

Permite guardar una imagen de mapa de bits.

Permite elegir el origen del que adquirir una imagen de mapa de bits.

Permite adquirir una imagen de mapa de bits.

Permite elegir una cámara digital de la que obtener una imagen de mapa de bits.

Permite obtener una imagen de mapa de bits de una cámara digital.

Permite enviar una imagen de mapa de bits a una cámara digital.

Sale de Corel TRACE.

Abre el archivo que se abrió más recientemente.

Abre el segundo archivo que se abrió más recientemente.

Abre el tercer archivo que se abrió más recientemente.

Abre el cuarto archivo que se abrió más recientemente.

Abre el quinto archivo que se abrió más recientemente.

Abre el sexto archivo que se abrió más recientemente.

The Edit menu

Cancela la última acción realizada.

Copia la imagen al Portapapeles.

Borra las ventanas de documento.

The View menu

Muestra la imagen a tamaño real.

Muestra la imagen de mapa de bits y los objetos de líneas de dibujo.

Muestra los objetos de líneas de dibujo.

Organiza las ventanas de documento horizontalmente.

Organiza las ventanas de documento verticalmente.

The Image menu

Invierte los colores de una imagen de mapa de bits. Al invertir los colores todos los valores de color se convierten en sus opuestos. Por ejemplo, el negro se convierte en blanco y el azul en amarillo.

Permite convertir una imagen de mapa de bits al modo Blanco y negro.

The Image, Mode, Black And White submenu

Permite especificar el valor de umbral de la conversión a Blanco y negro. Los píxeles con un valor de color RGB menor que el umbral se convierten en negros.

Se habilita para previsualizar una imagen de mapa de bits en el modo Blanco y negro.

Convierte una imagen de mapa de bits al modo Escala de grises.

Permite convertir una imagen de mapa de bits al modo Con paleta.

The Image, Mode, Paletted (8-bit) submenu (done by Common Engines - color)

Refleja una imagen de mapa de bits horizontalmente.

Refleja una imagen de mapa de bits verticalmente.

Gira una imagen de mapa de bits 90 grados a la derecha.

Gira una imagen de mapa de bits 90 grados a la izquierda.

Gira una imagen de mapa de bits 180 grados.

Permite girar una imagen de mapa de bits especificando el grado de rotación.

The Image, Rotate, Custom submenu

Permite especificar el grado de rotación.

Se habilita para girar una imagen de mapa de bits a la derecha.

Se habilita para girar una imagen de mapa de bits a la izquierda.

Se habilita para mantener el tamaño original de una imagen de mapa de bits.

Se habilita para previsualizar una imagen de mapa de bits girada.

Haga clic para ver una descripción de este cuadro de diálogo.

Permite iniciar una aplicación para editar la imagen de mapa de bits.

The Trace menu

Vectoriza una imagen de mapa de bits con el método de contorno. Este método produce un gráfico vectorial muy parecido a la imagen de mapa de bits.

Vectoriza una imagen de mapa de bits con el método de contorno avanzado. Este método produce un gráfico vectorial muy similar a la imagen de mapa de bits. Permite especificar opciones de contorno avanzado.

Vectoriza una imagen de mapa de bits con el método de línea centrada. Este método produce un dibujo de líneas.

Vectoriza una imagen de mapa de bits con el método de grabado en madera. Este método produce un gráfico vectorial con líneas de anchura que varía según la intensidad de las áreas de una imagen de mapa de bits.

Vectoriza una imagen de mapa de bits con el método de esbozo. Este método produce un gráfico vectorial con líneas entrecruzadas que crean un efecto de malla.

Vectoriza una imagen de mapa de bits con el método de mosaico. Este método produce un gráfico vectorial con una matriz de mosaicos simétricos.

Vectoriza una imagen de mapa de bits con el método de mosaico 3D. Este método produce un gráfico vectorial con una matriz de mosaicos simétricos tridimensionales.

Detiene la vectorización en curso.

The Tools menu

Permite personalizar Corel TRACE.

The Workspace section

Permite elegir un espacio de trabajo.

Permite crear un nuevo espacio de trabajo.

Elimina el espacio de trabajo elegido.

Establece el espacio de trabajo elegido como actual.

The General section

Se habilita para quitar un gráfico vectorial de la sección Resultado de la vectorización en la ventana de documento al vectorizar una imagen de mapa de bits.

Se habilita para confirmar que se va a borrar un gráfico vectorial de la sección Resultado de la vectorización en la ventana de documento al vectorizar una imagen de mapa de bits.

Se habilita para ver un mensaje de sistema que indica que la función Guardar está deshabilitada si se abre una imagen de mapa de bits que es de sólo lectura.

Se habilita para mostrar la barra de título en los elementos acoplables flotantes.

Muestra opciones para editar una imagen de mapa de bits.

Se habilita para editar imágenes de mapa de bits en Corel PHOTO-PAINT.

Se habilita para editar imágenes de mapa de bits en la aplicación predeterminada de Windows.

The Display section

Se habilita para mostrar todos los nodos del objeto seleccionado en el gráfico vectorial.

Se habilita para vincular los niveles de ampliación de la imagen de mapa de bits y el gráfico vectorial. Por ejemplo, al reducir sobre una imagen de mapa de bits, se reduce el mismo nivel en el gráfico vectorial.

Permite especificar el valor de umbral de la conversión a Blanco y negro. Los píxeles con un valor de color RGB menor que el umbral se convierten en negros.

Permite elegir las opciones de color.

Permite elegir el color de contorno del bloque de selección.

Permite elegir el color de los tiradores.

Permite elegir el color de contorno de las líneas de dibujo.

The Bitmap Memory section

Permite elegir las opciones de memoria de mapas de bits.

Permite elegir el disco de intercambio principal.

Permite elegir el disco de intercambio secundario.

Permite especificar el porcentaje máximo de RAM que utiliza la imagen de mapa de bits.

The Window menu

Dispone las ventanas de documento en cascada.

Dispone las ventanas de documento en mosaicos horizontales.

Dispone las ventanas de documento en mosaicos verticales.

Organiza los iconos de las ventanas de documento.

Abre la Carpeta de recortes.

Cierra todas las ventanas de documento.

Renueva las ventanas de documento.

The Help menu

Permite ver los temas de Ayuda de Corel TRACE.

Muestra información sobre un comando, botón o función cuando se hace clic en el botón ¿Qué es esto? (signo de interrogación).

Abre el archivo de ayuda sobre Asistencia técnica de Corel. Puede utilizar este archivo para ver ayuda de tipo técnico.

Abre el sitio Web de Corel en Internet.

The About Corel TRACE dialog box

Permite ver información acerca de Corel TRACE.

Muestra una imagen para Corel TRACE.

Muestra información de versión.

Muestra información de versión interna.

Muestra información de registro.

Permite editar el número de serie y el PIN.

Permite especificar el número de serie.

Permite especificar el número de identificación personal (PIN).

Permite ver información del sistema.

Permite elegir las categorías en que se ve la información del sistema.

Muestra la información del sistema.

Guarda la información del sistema.

Permite ver la información de copyright.

Muestra información de copyright y licencia

Permite imprimir la información de copyright y licencia.

Permite ver la información de licencia.

The document windows

Muestra la imagen de mapa de bits y el gráfico vectorial.

The Toolbox toolbar

Permite vectorizar una imagen de mapa de bits con el método de contorno.

Permite vectorizar una imagen de mapa de bits con el método de contorno avanzado.

Permite vectorizar una imagen de mapa de bits con el método de línea centrada.

Permite vectorizar una imagen de mapa de bits con el método de grabado en madera.

Permite vectorizar una imagen de mapa de bits con el método de mosaico.

Permite vectorizar una imagen de mapa de bits con el método de mosaico 3D.

Permite vectorizar una imagen de mapa de bits con el método de esbozo.

Permite seleccionar, mover y cambiar el tamaño de los objetos.

Permite aumentar o reducir en una imagen.

Permite mover una imagen que es demasiado grande para verla en la ventana de documento. Esta herramienta permite arrastrar la imagen en cualquier dirección para ver las áreas ocultas.

Permite seleccionar las áreas de la imagen de mapa de bits que se vectorizan.

The Standard toolbar

El botón Abrir es idéntico al comando Abrir del menú Archivo.

El botón Guardar es idéntico al comando Guardar del menú Archivo.

El botón Adquirir imagen es idéntico al comando de menú Archivo, Adquirir imagen, Adquirir.

El botón Copiar es idéntico al comando Copiar del menú Archivo.

Permite elegir un nivel de zoom.

Permite elegir la aplicación que se desea iniciar.

Abre el sitio Web del Foro de usuarios de Corel.

El botón ¿Qué es esto? es igual al comando ¿Qué es esto? del menú Ayuda.

Common Property Bar

Muestra el nombre de la aplicación, archivo o barra de herramientas, o la Barra Propiedades.

Muestra botones que dan acceso a comandos.

Aplica las opciones de vectorización y vectoriza la imagen de mapa de bits.

Permite elegir una configuración preestablecida.

Permite especificar el número de mosaicos horizontales.

Permite especificar el número de mosaicos verticales.

The Settings dialog box (Right-click a spinner, and click Settings)

Permite especificar un valor.

Muestra el rango de valores.

Muestra el rango de valores.

Muestra el valor mínimo.

Muestra el valor máximo.

Muestra el valor de incremento.

The Outline Property Bar

Permite especificar y establecer la precisión de la vectorización para determinar la similitud del gráfico vectorial con la imagen de mapa de bits.

The Advanced Outline Property Bar

Añade o elimina una configuración preestablecida.

Permite elegir el nivel del filtro de ruido. A medida que aumenta este nivel, más píxeles adyacentes de distintos colores producen un solo color.

Permite especificar y establecer el nivel de complejidad. A medida que aumenta este nivel, el gráfico vectorial contiene más objetos.

Permite especificar el número de colores máximo que incluye el gráfico vectorial.

Permite especificar y establecer el nivel de reducción de ruido. A medida que disminuye este nivel, más se parecen los nodos del gráfico vectorial a los nodos de la imagen de mapa de bits.

Permite elegir el tipo de nodo. Si elige el tipo de nodo Asimétrico, el gráfico vectorial incluirá los ángulos de la imagen de mapa de bits. Si elige el tipo de nodo Uniforme, el gráfico vectorial suaviza los ángulos de la imagen de mapa de bits.

Permite especificar el tamaño mínimo de los objetos. Este tamaño mínimo es el número de píxeles adyacentes en la imagen de mapa de bits a partir del cual se promedia un color en el gráfico vectorial. Por ejemplo, si especifica un tamaño mínimo de 500, los colores se promedian en grupos de 500 píxeles adyacentes.

The Centerline Property Bar

Permite especificar el número de iteraciones. A mayor número de iteraciones, más complejo es el dibujo de líneas.

The Sketch Property Bar

Permite especificar el espaciado en píxeles entre las líneas de cada capa.

Permite elegir una capa.

Añade o elimina una capa.

Permite especificar el ángulo en que las líneas cruzan la capa.

Permite especificar y establecer el nivel de umbral. Se esbozan los píxeles con un valor de color RGB menor que el umbral.

The Mosaic Property Bar

Permite producir un gráfico vectorial con una matriz de rectángulos.

Permite producir un gráfico vectorial con una matriz de círculos.

Permite producir un gráfico vertical con una matriz de diamantes.

The 3D Mosaic Property Bar

Permite producir un gráfico vertical con una matriz de pirámides.

Permite producir un gráfico vertical con una matriz de ladrillos.

Permite producir un gráfico vertical con una matriz de abanicos.

The Woodcut Property Bar

Permite especificar el ángulo de las líneas del gráfico vectorial.

Permite especificar la anchura de las líneas del gráfico vertical.

Permite establecer las propiedades de grabado en madera.

Se habilita para producir un gráfico vectorial con colores.

Se habilita para producir un gráfico vectorial con líneas continuas.

Se habilita para producir un gráfico vectorial que tiene líneas con extremos en punta.

Se habilita para producir un gráfico vectorial con líneas de anchura variable. A menor intensidad de las áreas del mapa de bits, más anchas son las líneas.

Se habilita para producir un gráfico vectorial con líneas simétricas.

The Status bar

Muestra información sobre un objeto.

Muestra detalles sobre un objeto.

The Help buttons (that use other .HLP files)

Al elegir Nuevo muestreo en el cuadro de lista a la derecha del cuadro Tipo de archivo, aparece el cuadro de diálogo Nuevo muestreo, que permite añadir o restar píxeles de una imagen de mapa de bits. Un nuevo muestreo cambia la información de una imagen y puede modificar la resolución o el tamaño. Puede hacer un nuevo muestreo reducido, lo que disminuye el número de píxeles, elimina los detalles no útiles y reduce el tamaño del archivo. Si desea más información, consulte [Importación y apertura de archivos](#).

Al elegir Recortar en el cuadro de lista aparece el cuadro de diálogo Recortar imagen, que permite seleccionar el área y tamaño exactos que debe conservar la imagen. Si desea más información, consulte [Importación y apertura de archivos](#).

Los filtros de importación/exportación sirven para convertir archivos de un formato a otro. Puede personalizar la configuración añadiendo o quitando filtros para que sólo se carguen los que necesita. Si desea más información, consulte [Personalización de filtros](#).

Color Dialog

Permite escoger un color de diferentes representaciones visuales del espectro visible.

Permite elegir un mezclador para mezclar y armonizar colores.

Permite elegir una paleta de colores fija. Este tipo de paleta resulta útil cuando se trabaja con sistemas de color directo o de cuatricromía de DIC, DuPont, FOCOLTONE, PANTONE, TOYO, HKS o TRUMATCH. Utilice estas paletas, junto con un manual de referencia de color, para obtener una idea del aspecto que tendrán los colores al imprimirse.

Permite elegir una paleta de colores personalizada. Este tipo de paleta puede editarse.

Permite escoger el modelo de color que debe usarse para seleccionar colores

Permite escoger un color de la paleta.

Muestra el color del objeto seleccionado y el color actual. Un punto en la esquina del color indica que se trata de un color directo.

Permite escoger el color de gama más parecido que puede imprimir la impresora.

Muestra el color del objeto seleccionado y el color actual.

Añade el color nuevo al final de la paleta de colores personalizada en pantalla elegida en el cuadro de lista.

Muestra un valor de componente de color para el color actual. La letra junto al cuadro identifica el nombre de componente, por ejemplo, C para cian cuando se usa el modelo CMYK, R para rojo cuando se usa el modelo RGB, etc. Para los colores de la paleta personalizada, los componentes corresponden al modelo de color o a la paleta de concordancia de colores utilizados para editar el color pertinente.

Muestra el nombre del color actual. Permite escribir o escoger el nombre o número de un color existente para mostrarlo en pantalla.

Permite establecer un color.

Permite escoger un color de contorno o de relleno para el texto o los objetos

Mixers Blend

Permite elegir un color para mezclarlo con los otros tres colores escogidos en los selectores de color.

Muestra los colores mezclados.

Permite establecer el número de muestras de color mezclado mostradas.

Color Harmonies

Permite superponer un punto o una forma al espectro de colores. La forma elegida influye en el número de filas mostradas debajo del espectro de colores.

Muestra una cuadrícula de colores derivados de la posición de los círculos en blanco y negro del espectro de colores.

Permite seleccionar la forma que se superpone al espectro de colores. El uso de formas distintas genera relaciones diferentes entre los colores mostrados en la cuadrícula de colores debajo del espectro de colores. Este uso también influye en el número de filas de colores que aparecen debajo del espectro de colores.

Permite elegir variaciones de aspecto de color.

Permite definir el número de colores mostrados en la cuadrícula situada debajo del espectro de colores.

Fixed Palettes

Permite establecer una tinta para el color seleccionado.

Ocultar todas las paletas de colores en pantalla.

Muestra la paleta de colores predeterminada de CorelDRAW.

Muestra y permite elegir colores de una paleta independiente (no basada en un sistema de concordancia de colores ni en la imagen) que proporciona 256 colores repartidos uniformemente entre el rojo, el verde y el azul.

Muestra y permite elegir colores del sistema de colores HKS que son directos. Dado que el sistema de colores HKS contiene colores directos que se corresponden con tintas sólidas y no están basados en el modelo CMYK, cada color individual aplicado a un objeto produce una plancha de separación de color adicional.

Muestra y permite escoger colores de una paleta de 216 colores usada por el explorador Web Microsoft® Internet Explorer. Utilice estos colores para cerciorarse de que los colores de imagen se presentan con claridad en los sistemas que emplean dicho explorador.

Muestra y permite elegir colores de una paleta de 216 colores utilizada por el explorador Web Netscape Navigator(TM). Use estos colores para cerciorarse de que los colores de imagen se presentan con claridad en los sistemas que emplean dicho explorador.

Muestra y permite elegir colores de la paleta PANTONE® Matching System Cuché, que simula la impresión de colores en papel cuché. Dado que esta paleta contiene colores directos que se corresponden con tintas sólidas y no están basados en el modelo CMYK, cada color individual aplicado a un objeto da como resultado una plancha de separación de color adicional.

Muestra y permite elegir colores de la paleta PANTONE® Matching System Liso, que simula la impresión de colores en papel liso. Dado que esta paleta contiene colores directos que se corresponden con tintas sólidas y no están basados en el modelo CMYK, cada color individual aplicado a un objeto da como resultado una plancha de separación de color adicional.

Muestra y permite escoger colores de la paleta PANTONE® Matching System incluida con DRAW 8. Esta paleta sólo existe por motivos de compatibilidad y se reemplaza por la paleta PANTONE® Matching System Cuché.

Muestra y permite elegir colores del sistema de colores de cuatricromía PANTONE®, que está basado en el modelo de color CMYK. Los colores de este sistema se basan en el modelo CMYK y no incorporan planchas de separación de color.

Muestra y permite escoger colores de la paleta PANTONE® Hexachrome Liso, que está basada en el modelo de color Hexachrome y contiene seis tintas de cuatricromía y una gama de colores más amplia. Esta paleta simula la impresión de colores en papel liso.

Muestra y permite escoger colores de la paleta PANTONE® Hexachrome Cuché, que está basada en el modelo de color Hexachrome y contiene seis tintas de cuatricromía y una gama de colores más amplia. Esta paleta simula la impresión de colores en papel cuché.

Muestra y permite elegir colores de la paleta de colores metálicos PANTONE®, que está basada en colores directos que se corresponden con tintas sólidas y no se basan en el modelo CMYK. Cada color individual aplicado a un objeto da como resultado una plancha de separación de color adicional.

Muestra y permite elegir colores de la paleta de colores pastel Cuché PANTONE®, que simula la impresión de colores en papel cuché. Esta paleta contiene colores directos que se corresponden con tintas sólidas y no están basados en el modelo CMYK; cada color individual aplicado a un objeto da como resultado una plancha de separación de color adicional.

Muestra y permite elegir colores de la paleta de colores pastel Liso PANTONE®, que simula la impresión de colores en papel liso. Esta paleta contiene colores directos que se corresponden con tintas sólidas y no están basados en el modelo CMYK; cada color individual aplicado a un objeto da como resultado una plancha de separación de color adicional.

Muestra y permite elegir colores del sistema de concordancia de colores TRUMATCH®, que está basado en el modelo de color CMYK y no incorpora planchas de separación de color. Los colores están organizados por matiz (del rojo al violeta), saturación (de profundo/intenso a pastel) y brillo (por la adición o sustracción de negro).

Muestra y permite elegir colores del sistema de concordancia de colores FOCOLTONE, que proporciona una gama de colores directos que usa cian, magenta, amarillo y negro (CMYK).

Muestra y permite elegir colores de una paleta de colores disponible en la biblioteca de colores sólidos DuPont® SpectraMaster. Los colores están basados en el modelo de color Lab, y se convierten a RGB para su visualización y a CMYK para su impresión.

Muestra y permite elegir colores de una paleta de colores del sistema TOYO COLOR FINDER. La gama de colores proporcionada incluye los colores creados con las tintas de cuatricromía TOYO, así como los colores reproducidos con tintas estándar TOYO.

Muestra y permite elegir colores de una paleta de colores de DIC Color Guide, DIC Color Guide Part II y DIC Traditional Colors of Japan. Los colores se generan mezclando tintas DIC.

Muestra y permite escoger colores de una paleta de colores basada en el modelo de color Lab. Este modelo consta de tres componentes: luminosidad (L^*), cromaticidad de verde a rojo (a^*) y cromaticidad de azul a amarillo (b^*). Los colores Lab se convierten al modelo CMYK cuando se imprimen.

Abre el cuadro de diálogo Abrir paleta, que permite localizar y abrir una paleta de colores.

Abre el cuadro de diálogo Guardar paleta como, que permite guardar una paleta de colores personalizada a partir de la selección escogida.

Abre el cuadro de diálogo Guardar paleta como, que permite guardar una paleta de colores personalizada a partir del documento escogido.

Abre el Editor de paleta, que permite editar la paleta de colores activa.

Custom palettes

Muestra el contenido de la paleta de colores actual.

Muestra y permite elegir colores de la paleta de colores de CorelDRAW.

Muestra y permite elegir colores de la paleta de colores de Corel PHOTO-PAINT.

Muestra y permite elegir colores de una paleta de grises que presenta un porcentaje de negro en aumento.

Muestra y permite elegir colores de una paleta que presenta 256 sombras de gris.

Color Docker

Abre la Ventana acoplable Color

Aplica el color actual como el contorno.

Aplica el color actual al fondo.

Aplica el color actual como el relleno.

Muestra el color seleccionado.

Permite escoger un modelo de color.

Permite seleccionar un color haciendo clic con el ratón. Arrastre el deslizador de la derecha y coloque el cuadrado del área de selección de color para elegir un color.

Permite escoger el color de gama más parecido que puede imprimir la impresora.

Muestra el color seleccionado como valores numéricos.

Palette Editor

Controls

Abre una paleta de colores.

Crea una paleta de colores nueva.

Guarda la paleta de colores.

Guarda la paleta de colores con el nombre especificado por el usuario.

Permite escoger una paleta de colores.

Muestra los colores de la paleta de colores activa.

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar color y permite editar la paleta de colores activa.

Añade los colores seleccionados a la paleta de colores activa.

Elimina los colores seleccionados de la paleta de colores activa.

Permite clasificar los colores de la paleta de colores activa.

Permite cargar colores en la paleta de colores activa.

Recupera el estado que la paleta de colores tenía antes de la última vez que la guardó.

Abre el cuadro de diálogo Duotono.

Presenta un valor de componente de color correspondiente al color actual. La letra situada junto al recuadro es la identificación del nombre de dicho componente: por ejemplo, C para Cian si se utiliza el modelo CMYK, R para rojo si se emplea el modelo RGB, y así según cada caso.

Muestra el nombre y los valores numéricos del color seleccionado.

Muestra el color seleccionado.

Palettes Browser window

Abre el Explorador de paleta de colores, que permite examinar las paletas de colores del PC y cargarlas en la paleta de colores en pantalla.

Muestra una lista de las paletas de colores almacenadas en el PC.

Abre el cuadro de diálogo Abrir paleta, que permite escoger una paleta de colores.

Color Management

Habilite esta opción para corregir los colores en pantalla según el perfil de color del monitor.

Habilite esta opción para mostrar los colores en pantalla tal como aparecerían en el resultado impreso.

Habilite esta opción para elegir un tipo de impresora que simule el color del monitor.

Habilite esta opción para resaltar los colores que no pueden imprimirse usando el color de advertencia seleccionado.

Permite elegir un color de advertencia para los colores que no pueden imprimirse.

Establece la transparencia del color de advertencia seleccionado. Al definir el color de advertencia como transparente, es posible ver la imagen incluso cuando los colores están fuera de la gama de colores de la impresora.

General

Habilite esta opción para producir una plancha de impresión independiente para cada color FOCOLTONE. Cada color FOCOLTONE requiere una tinta distinta.

Habilite esta opción para producir una plancha de impresión independiente para cada color TOYO. Cada color TOYO requiere una tinta distinta.

Habilite esta opción para producir una plancha de impresión independiente para cada color DIC. Cada color DIC requiere una tinta distinta.

Habilite esta opción para definir un rango de valores CMYK comprendido entre 0 y 100 (porcentajes) o 0 y 255.
Al mostrar valores como porcentajes, 100 equivale a 255.

Habilite esta opción para asignar colores directos a la gama CMYK al imprimir.

Habilite esta opción para simular el resultado de una impresora de separaciones en una compuesta. Esto resulta útil para revisar el trabajo.

Permite escoger el método de conversión de espacio de color según el contenido del archivo.

Profiles

Permite elegir un perfil de monitor preestablecido.

Permite escoger un perfil de escáner preestablecido.

Permite elegir un perfil de impresora compuesta preestablecido.

Permite elegir un perfil de impresora de separaciones preestablecido.

Permite elegir un perfil de espacio de color RGB interno preestablecido.

Trace - Convert to Paletted

Options Tab

Permite establecer el grado de suavidad que necesita. Esto controla las transiciones de color y minimiza los cambios de color abruptos.

Permite escoger una paleta de colores para convertir la imagen.

Abre el cuadro de diálogo Abrir paleta, que permite localizar y abrir una paleta personalizada para convertir la imagen al modo de color con paleta de 8 bits.

Permite elegir un tipo de tramado que determine cómo deben disponerse los píxeles adyacentes para crear colores.

Permite establecer en qué medida deben organizarse los píxeles adyacentes para crear colores.

Permite especificar el número de colores que ha de incluirse en una paleta de colores adaptativa u optimizada.

Habilite esta opción para indicar el color destino de una conversión optimizada.

Permite escoger el color que quiere destacar en la paleta de cuatricromía.

Muestra el color seleccionado con la herramienta Cuentagotas o permite escoger un color de la paleta de colores desplegable para que se usen colores similares durante la conversión.

Recupera el color predeterminado del color destino.

Permite seleccionar una opción de conversión preestablecida.

Abre el cuadro de diálogo Guardar preestablecidos, donde puede guardar la opción de conversión.

Elimina la opción preestablecida seleccionada.

Previsualiza los cambios que quiere aplicar.

Recupera los valores predeterminados de la imagen.

Range Sensitivity Tab

Muestra el color destino especificado.

Permite definir la importancia del color seleccionado y los colores relacionados con el mismo. Cuanto más alto es el valor, mayor es el número de sombras del color seleccionado que se incluyen en la paleta de colores.

Permite establecer la importancia dada al color seleccionado.

Permite establecer el componente de claridad del color destino durante la conversión.

Permite definir el componente de claridad del valor seleccionado.

Permite establecer la importancia del componente verde/rojo del color destino durante la conversión.

Permite establecer la importancia del componente azul/amarillo del color destino durante la conversión.

Recupera el valor predeterminado de los deslizadores de importancia y claridad.

Recupera el valor predeterminado del deslizador de importancia.

Recupera el valor predeterminado del deslizador de claridad.

Recupera el valor predeterminado del deslizador del eje verde rojo.

Recupera el valor predeterminado del deslizador del eje azul amarillo.

Processed Palette

Muestra los colores usados para convertir la imagen actual.

Abre el cuadro de diálogo Tabla de colores, que permite editar la paleta de cuatricromía.

Abre el cuadro de diálogo Guardar paleta como, que permite guardar la paleta de colores como un archivo .CPL.

Muestra la ubicación del número, los valores de color RGB y los valores Hex de la muestra de color de la paleta de cuatricromía.

Batch Mode

Muestra las imágenes abiertas que pueden convertirse al modo de color con paleta de 8 bits.

Muestra las imágenes que está convirtiendo al modo de color con paleta de 8 bits.

Añade la imagen seleccionada a la lista de imágenes que está convirtiendo.

Añade todas las imágenes abiertas a la lista de imágenes que está convirtiendo.

Quita la imagen seleccionada de la lista de imágenes que está convirtiendo.

Quita todas las imágenes, salvo la activa, de la lista de imágenes que está convirtiendo.

Permite escoger la imagen que quiere previsualizar.

Duotone Mode

Permite elegir el número de tintas que debe usarse en la conversión y muestra una representación visual de las curvas de tinta. La visualización se basa en el valor de escala de grises y la intensidad de tinta en cada punto de la curva.

Muestra los colores de tinta y permite seleccionar uno.

Recupera la configuración predeterminada de la curva actual.

Habilite esta opción para mostrar todas las curvas de tinta en la cuadrícula de forma simultánea.

Abre el cuadro de diálogo Cargar archivos duotono, que permite acceder a archivos duotono (.CPD).

Abre el cuadro de diálogo Guardar archivos duotono, que permite guardar el conjunto de curvas de tinta.

Permite escoger un color de tinta de sobreimpresión.

Habilite esta opción para ver áreas de superposición en la pantalla.

Recupera las configuraciones predeterminadas de la sobreimpresión actual.

Recupera las configuraciones predeterminadas de todos los elementos de la lista [Sobreimprimir](#).

Abre el cuadro de diálogo Añadir a paleta, que permite añadir el color escogido a la paleta de color activa

Abre el menú lateral Opciones, en el cual puede elegir entre distintas opciones para trabajar con los colores.

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_VECTOR_CUI_SLIDER_CONTROL

IDDH_CUI_LOADPALETTE_DOCKER

IDH_CUI_MODELS_PAGE_CUI_PICKER_CONTROL

IDDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG

IDH_CUI_MIXING_PAGE_MIXER_PLACEHOLDER

IDDH_CUI_GET_PROFILE_DIALOG

IDH_CUI_BLEND_DIALOG_CUI_BLEND_COLORGRID

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS1_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS1_TEXT

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_CUI_COLOR_CORRECT_TEXT

IDDH_CUI_OPTIONS_PROFILES_SINGLE_DIALOG

IDH_CUI_BLEND_DIALOG_CUI_BLEND_SIZEDISPLAY

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_DISPLAY_WARN_LABEL

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_RASTER_CUI_PICKER_CONTROL

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS2_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS2_TEXT

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_VECTOR_CUI_REGCOLOR_MESSAGE

IDH_CUI_OPTIONS_PROFILES_CUI_PROFILES_INFO

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS3_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS3_TEXT

IDH_CUI_MODELS_PAGE_BUTTON_OLD_INGAMUT

IDDH_CUI_FIND_COLOR_DIALOG

IDDH_CUI_MIXING_PAGE

IDH_CUI_HARMONY_DIALOG_CUI_HARMONY_SIZE_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS4_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS4_TEXT

IDH_CUI_FIXEDPALETTES_PAGE_VALUE2_PLACEHOLDER

IDH_CUI_MODELS_PAGE_CUI_REGCOLOR_MESSAGE

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_COLOR_DRPDWN

IDH_CUI_PALETTE_EDITOR_VALUE_PLACEHOLDER

IDH_CUI_MIXING_PAGE_VALUE2_PLACEHOLDER

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_RASTER_BUTTON_OLD_INGAMUT

IDH_CUI_BLEND_DIALOG_CUI_BLEND_BLCOMBO

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_CUI_HIGH_LABEL

IDH_CUI_OPTIONS_PROFILES_SINGLE_DIALOG_CUI_PROFILES_COLORMGR

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_RASTER_SPINS_PLACEHOLDER

IDDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_COLOR_CORRECT_DISP

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_COLOR_CORRECT_TEXT

IDH_CUI_MODELS_PAGE_CUI_COLOR_NAME

IDH_CUI_CUSTOMPALETTES_PAGE_BUTTON_OLD_INGAMUT

IDDH_CUI_CUSTOMPALETTES_PAGE

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS1_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS1_TEXT

IDH_CUI_FIND_COLOR_DIALOG_CUI_FIND_COLOR_COMBO

IDH_CUI_HARMONY_DIALOG_CUI_HARMONY_VARIATION

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_CUI_LOW_LABEL

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS2_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS2_TEXT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS1_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS1_TEXT

IDH_CUI_MODELS_PAGE_SPINS_PLACEHOLDER

IDH_CUI_CONNECTION_DIALOG_PORT

IDH_CUI_PALETTE_EDITOR_COLORTABLE_PALETTE_DESCRIPTOR

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_VECTOR_BUTTON_OLD_INGAMUT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS3_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS3_TEXT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS2_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS2_TEXT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS4_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS4_TEXT

IDH_CUI_HARMONY_DIALOG_CUI_HARMONY_SIZE_SLIDER

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS3_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS3_TEXT

IDH_CUI_BLEND_DIALOG_CUI_BLEND_BRCOMBO

IDDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS5_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS5_TEXT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS4_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS4_TEXT

IDH_CUI_OPTIONS_PROFILES_SINGLE_DIALOG_CUI_PROFILES_INFO

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_VECTOR_CUI_GRAYSCALE_CONTROL

IDH_CUI_FIXEDPALETTES_PAGE_CUI_SLIDER_CONTROL

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS6_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS6_TEXT

IDH_CUI_MODELS_PAGE_VALUE2_PLACEHOLDER

IDH_CUI_FIXEDPALETTES_PAGE_VALUE1_PLACEHOLDER

IDH_CUI_MIXING_PAGE_VALUE1_PLACEHOLDER

IDH_CUI_OPTIONS_PROFILES_CUI_PROFILES_COLORMGR

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_LOW_LABEL

IDH_CUI_CUSTOMPALETTES_PAGE_CUI_TINT_SLIDER

IDDH_CUI_OPTIONS_GENERAL

IDDH_CUI_PALETTE_EDITOR

IDDH_CUI_OPTIONS_INSTALL_PROFILES

IDDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_DISPLAY_TRANS_LABEL

IDH_CUI_HARMONY_DIALOG_CUI_HARMONY_GRID

IDH_CUI_HARMONY_DIALOG_CUI_HARMONY_HUES

IDDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA

IDH_CUI_CONNECTION_DIALOG_CALIBRATE

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS1_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS1_TEXT

IDDH_CUI_HUE_DIALOG

IDH_CUI_CUSTOMPALETTES_PAGE_VALUE2_PLACEHOLDER

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_VECTOR_SPINS_PLACEHOLDER

IDH_CUI_OPTIONS_INSTALL_PROFILES_CUI_MODEL_LIST

IDH_CUI_BLEND_DIALOG_CUI_BLEND_SLIDER

IDH_CUI_FIXEDPALETTES_PAGE_PALETTE_PICKER

IDH_CUI_OPTIONS_INSTALL_PROFILES_CUI_MANUF_LIST

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_RASTER_CUI_REGCOLOR_MESSAGE

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS3_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS3_TEXT

IDDH_CUI_SAVE_PALETTE_AS

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS4_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS4_TEXT

IDDH_CUI_CONNECTION_DIALOG

IDH_CUI_GET_PROFILE_DIALOG_CUI_PROFILES_INFO

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS5_EDIT

IDH_CUI_GET_PROFILE_DIALOG_CUI_PROFILES_COMBO

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS5_TEXT

IDH_CUI_HUE_DIALOG_CUI_HUE_SLIDER

IDDH_CUI_BLEND_DIALOG

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS6_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS6_TEXT

IDH_CUI_MODELS_PAGE_VALUE1_PLACEHOLDER

IDDH_CUI_MODELS_PAGE

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_SEP_PRINTER

IDH_CUI_FIXEDPALETTES_PAGE_BUTTON_OLD_INGAMUT

IDDH_CUI_COLOR_DOCKER_RASTER

IDH_CUI_MIXING_PAGE_BUTTON_NEW_INGAMUT

IDH_CUI_MIXING_PAGE_BUTTON_OLD_INGAMUT

IDDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_RASTER_CUI_GRAYSCALE_CONTROL

IDDH_CUI_OPTIONS_PROFILES

IDH_CUI_FIXEDPALETTES_PAGE_CUI_TINT_SLIDER

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_GAMUT_ALARM

IDH_CUI_MODELS_PAGE_CUI_GRAYSCALE_CONTROL

IDH_CUI_CUSTOMPALETTES_PAGE_VALUE1_PLACEHOLDER

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_COMP_PRINTER

IDH_CUI_HARMONY_DIALOG_CUI_HARMONY_CONTROL

IDH_CUI_MIXING_PAGE_SPINS_PLACEHOLDER

IDDH_CUI_FIXEDPALETTES_PAGE

IDH_CUI_HUE_DIALOG_CUI_HUE_CONTROL

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_PREV_PRN_COLORS

IDDH_CUI_HARMONY_DIALOG

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_TRANSPARENCY_SLIDER

IDH_CUI_SAVE_PALETTE_AS_CUI_PALETTE_DESCRIPTION

IDDH_CUI_COLOR_DOCKER_VECTOR

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_HIGH_LABEL

IDDH_CUI_LOADPALETTE_DOCKER

IDDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_VECTOR_CUI_REGCOLOR_MESSAGE

IDH_CUI_OPTIONS_PROFILES_CUI_PROFILES_INFO

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS3_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS3_TEXT

IDH_CUI_MODELS_PAGE_BUTTON_OLD_INGAMUT

IDDH_CUI_FIND_COLOR_DIALOG

IDDH_CUI_MIXING_PAGE

IDH_CUI_HARMONY_DIALOG_CUI_HARMONY_SIZE_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS4_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG_POS4_TEXT

IDH_CUI_FIXEDPALETTES_PAGE_VALUE2_PLACEHOLDER

IDH_CUI_MODELS_PAGE_CUI_REGCOLOR_MESSAGE

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_COLOR_DRPDWN

IDH_CUI_PALETTE_EDITOR_VALUE_PLACEHOLDER

IDH_CUI_MIXING_PAGE_VALUE2_PLACEHOLDER

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_RASTER_BUTTON_OLD_INGAMUT

IDH_CUI_BLEND_DIALOG_CUI_BLEND_BLCOMBO

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_CUI_HIGH_LABEL

IDH_CUI_OPTIONS_PROFILES_SINGLE_DIALOG_CUI_PROFILES_COLORMGR

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_RASTER_SPINS_PLACEHOLDER

IDDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_COLOR_CORRECT_DISP

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_COLOR_CORRECT_TEXT

IDH_CUI_CUSTOMPALETTES_PAGE_BUTTON_OLD_INGAMUT

IDDH_CUI_CUSTOMPALETTES_PAGE

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS1_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS1_TEXT

IDH_CUI_FIND_COLOR_DIALOG_CUI_FIND_COLOR_COMBO

IDH_CUI_HARMONY_DIALOG_CUI_HARMONY_VARIATION

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_CUI_LOW_LABEL

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS2_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS2_TEXT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS1_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS1_TEXT

IDH_CUI_MODELS_PAGE_SPINS_PLACEHOLDER

IDH_CUI_CONNECTION_DIALOG_PORT

IDH_CUI_PALETTE_EDITOR_COLORTABLE_PALETTE_DESCRIPTOR

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_VECTOR_BUTTON_OLD_INGAMUT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS3_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS3_TEXT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS2_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS2_TEXT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS4_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS4_TEXT

IDH_CUI_HARMONY_DIALOG_CUI_HARMONY_SIZE_SLIDER

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS3_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS3_TEXT

IDH_CUI_BLEND_DIALOG_CUI_BLEND_BRCOMBO

IDDH_CUI_LINK_SPINS_DIALOG

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS5_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS5_TEXT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS4_EDIT

IDH_CUI_LINK_SPINS_VERTICAL_DIALOG_POS4_TEXT

IDH_CUI_OPTIONS_PROFILES_SINGLE_DIALOG_CUI_PROFILES_INFO

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_VECTOR_CUI_GRAYSCALE_CONTROL

IDH_CUI_LINK_EDITS_VERTICAL_DIALOG_POS6_TEXT

IDH_CUI_MIXING_PAGE_VALUE1_PLACEHOLDER

IDH_CUI_OPTIONS_PROFILES_CUI_PROFILES_COLORMGR

IDH_CUI_OPTIONS_DISPLAY_VENTURA_CUI_LOW_LABEL

IDH_CUI_CUSTOMPALETTES_PAGE_CUI_TINT_SLIDER

IDDH_CUI_OPTIONS_GENERAL

IDDH_CUI_PALETTE_EDITOR

IDDH_CUI_OPTIONS_INSTALL_PROFILES

IDDH_CUI_HUE_DIALOG

IDH_CUI_BLEND_DIALOG_CUI_BLEND_SLIDER

IDH_CUI_COLOR_DOCKER_RASTER_CUI_REGCOLOR_MESSAGE

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS3_EDIT

IDH_CUI_LINK_EDITS_DIALOG_POS3_TEXT

IDDH_CUI_SAVE_PALETTE_AS

IDDH_CUI_BLEND_DIALOG

IDDH_CUI_MODELS_PAGE

IDDH_CUI_COLOR_DOCKER_RASTER

IDDH_CUI_OPTIONS_PROFILES

IDDH_CUI_FIXEDPALETTES_PAGE

IDDH_CUI_HARMONY_DIALOG

IDDH_CUI_COLOR_DOCKER_VECTOR

Permite establecer las preferencias para el dibujo activo o cambiar los valores predeterminados de una función.

Permite especificar los valores del espacio de trabajo básico, que es el mismo cada vez que se crea un dibujo.

Permite establecer las opciones de administración del color.

Abre la ventana acoplable Administrador de datos de objeto, que permite gestionar los datos relativos a la coordinación de grandes proyectos.

Permite elegir y guardar distintos niveles de zoom del dibujo.

Permite administrar los vínculos externos en un documento.

Permite administrar los marcadores de Internet en un documento.

Abre la ventana acoplable Conflicto de objetos HTML, que permite especificar lo que se desea comprobar en el proceso de verificación de conflictos.

Abre la ventana acoplable Símbolos, que permite añadir símbolos a un dibujo.

Permite crear formas de extremo de línea.

Permite crear rellenos de patrón de dos o muchos colores.

Permite añadir el objeto seleccionado a la categoría especificada de Símbolo.

Permite grabar, editar y ejecutar guiones y preestablecidos.

Abre un menú con comandos para ajustar el Administrador de guiones y preestablecidos.

Ejecuta el gui3n seleccionado.

Detiene la grabación de un guión.

Inicia la grabación de un gui3n.

Permite seleccionar y ejecutar un archivo de guión de CorelSCRIPT.

Permite crear y modificar archivos de guión de CorelSCRIPT.

Permite manipular los objetos de un dibujo en la visualización jerárquica de objetos, capas y páginas.

Permite elegir un elemento de una carpeta y arrastrarlo directamente al dibujo activo.

Permite elegir un archivo de clipart del CD-ROM Clipart de CorelDRAW y arrastrarlo al dibujo activo.

Permite elegir un archivo de fotografía del CD-ROM Fotos de CorelDRAW y arrastrarlo al dibujo activo.

Permite elegir un relleno o contorno preestablecido y arrastrarlo a un objeto en el documento activo.

Permite elegir un archivo de modelo tridimensional del CD-ROM Fotos de CorelDRAW y arrastrarlo al dibujo activo.

Permite conectarse de manera anónima o con un nombre de usuario y contraseña a los sitios FTP (File Transfer Protocol).

Permite ejecutar la macro de Visual Basic for Applications (VBA).

Permite crear macros en Visual Basic.

Permite establecer el nivel de seguridad al cargar macros de Visual Basic.

Añade una capa al dibujo.

Muestra la lista de objetos de Internet en la capa de Internet de un dibujo.

Muestra los nombres y atributos básicos de las capas maestras del dibujo activo.

Capa del documento en que se colocan objetos.

Muestra u oculta información sobre los objetos de las distintas capas de un dibujo, como el relleno, el contorno y la forma. El botón está activado cuando se muestra presionado.

Muestra el nombre de la capa actual.

Abre un menú con comandos para modificar las propiedades y el contenido de las capas.

Muestra el nombre de la capa activa.

Permite realizar modificaciones en todas las capas de un dibujo.

Cambia a la visualización del Administrador de capas, que muestra listas de capas sin objetos o subniveles.

Layer Properties dialog box

Muestra el nombre de la capa seleccionada.

Se habilita para mostrar la capa seleccionada.

Se habilita para imprimir la capa seleccionada.

Se habilita para editar la capa seleccionada.

Se habilita para especificar que la capa maestra es la seleccionada.

Permite especificar el color de capa y la opción Suplantar visualización completa de color.

Permite elegir el color que se mostrará al habilitar Suplantar visualización completa de color.

Se habilita para visualizar los objetos de la capa seleccionada como contornos del color mostrado en el selector Color de capa.

Se habilita para aplicar los cambios de los valores de la capa seleccionada a la página activa de un dibujo.

Abre el cuadro de diálogo Configuración de líneas guía, que permite crear, modificar y eliminar líneas guía.

Muestra el nombre y número de página de todos los marcadores asignados en el dibujo activo.

Crea un hipervínculo entre el objeto seleccionado y otro objeto con marcador.

Permite desplazarse y seleccionar el objeto con marcador elegido en la lista de marcadores.

Elimina el marcador elegido de la lista de marcadores. Se borra el marcador del documento, pero no el objeto al que está asignado.

Vuelve a explorar la página activa de un dibujo para comprobar si hay conflictos de objetos HTML.

Vuelve a explorar todo el dibujo para comprobar si hay conflictos de objetos HTML.

Permite desplazarse hacia arriba en la lista de conflictos de objetos HTML para seleccionar un mensaje de error o una advertencia anterior que se desea solucionar.

Permite desplazarse hacia abajo en la lista de conflictos de objetos HTML para seleccionar un mensaje de error o una advertencia posterior que se desea solucionar.

Permite desplazarse y seleccionar el objeto de conflicto.

Resuelve automáticamente los conflictos de objetos HTML que no necesitan una solución manual.

Abre la página Conflictos HTML del cuadro de diálogo Opciones, que permite establecer el tipo de conflicto que se mostrará.

Muestra los conflictos de objetos HTML que hay en el dibujo activo. La lista incluye la página en que ocurre el conflicto y una descripción del error o la advertencia.

Muestra el árbol de directorios, que sirve para acceder a una unidad o a carpetas.

Sube un nivel a la vez en el árbol de directorios.

Abre un menú con comandos para trabajar con el contenido de la Carpeta de recortes.

Permite añadir una carpeta a la página de Carpeta de recortes en que se trabaja.

Permite dividir la ventana de la Carpeta de recortes en dos secciones para aumentar la capacidad de visualización y uso de los archivos.

Permite buscar archivos en unidades y carpetas. Puede utilizar el comando Buscar en cualquier página de la Carpeta de recortes, excepto en la página Sitios FTP.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes como miniaturas.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes como iconos.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes como una lista.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes en una lista con más información, como el tamaño, tipo y fecha de modificación de los archivos.

Abre el cuadro de diálogo Tamaño de miniaturas, en que se puede elegir un tamaño preestablecido o definir un tamaño personalizado.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes con los nombres de archivo en orden alfabético.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes con las extensiones de tipos de archivo en orden alfabético.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes según el tamaño de los archivos.

Permite mostrar el contenido de la Carpeta de recortes según la fecha de modificación de los archivos.

Muestra el tamaño de miniatura actual y permite determinarlo interactivamente arrastrando uno de los tiradores de esquina. A medida que arrastra, los valores de los cuadros Anchura y Altura se actualizan automáticamente.

Permite elegir un tamaño de miniatura preestablecido.

Permite especificar la anchura de miniatura. Al especificarla, el valor del cuadro Altura se actualiza automáticamente para mantener las proporciones de la miniatura.

Permite especificar la altura de miniatura. Al especificarla, el valor del cuadro Anchura se actualiza automáticamente para mantener las proporciones de la miniatura.

Permite elegir la aplicación con que abrir el archivo seleccionado.

Abre el contenido de la carpeta seleccionada en la Carpeta de recortes.

Permite conectarse a un sitio FTP (File Transfer Protocol) de manera anónima o con un nombre de usuario y contraseña válidos.

Abre la carpeta seleccionada.

Permite aplicar el relleno o contorno favorito a los objetos seleccionados.

Permite enviar el archivo seleccionado a una determinada aplicación o impresora. Es preciso predefinir la aplicación o impresora para que aparezca en la lista del submenú.

Quita el archivo seleccionado de la Carpeta de recortes.

Copia el archivo seleccionado en la Carpeta de recortes.

Crea un acceso directo al archivo seleccionado de la Carpeta de recortes.

Elimina el archivo seleccionado de la Carpeta de recortes.

Permite cambiar el nombre del archivo seleccionado de la Carpeta de recortes.

Permite ver información del archivo seleccionado de la Carpeta de recortes, como su tipo, fecha de creación y fecha de modificación.

Permite crear una imagen de miniatura del relleno o contorno que ha arrastrado a la Carpeta de recortes.

Permite conectarse a un sitio FTP (File Transfer Protocol) si se escribe la dirección del sitio o se elige en el cuadro de lista.

Permite crear un acceso directo al sitio FTP (File Transfer Protocol) preferido.

Permite especificar o elegir la dirección del sitio FTP (File Transfer Protocol) al que desea conectarse.

Se habilita para conectarse de forma anónima a un sitio FTP (File Transfer Protocol). Se deshabilita para conectarse con un nombre de usuario y contraseña.

Permite especificar un nombre de usuario para acceder a un sitio FTP (File Transfer Protocol) restringido.

Permite especificar una contraseña para acceder a un sitio FTP (File Transfer Protocol) restringido.

Se habilita para realizar una conexión anónima. Se deshabilita para conectarse a un sitio FTP (File Transfer Protocol) restringido mediante un nombre de usuario y contraseña válidos.

Ventana acoplable Datos del objeto

Muestra los encabezamientos que columna, que identifican los datos enumerados debajo.

Muestra el campo y los valores correspondientes al objeto seleccionado. Nombre, Coste y Comentarios son campos predeterminados disponibles para todos los objetos.

Abre el menú Datos del objeto, que tiene comandos para manipular los datos del objeto seleccionado.

Abre la hoja de cálculo Administrador de datos del objeto, que permite crear una base de datos con información de los objetos en un dibujo.

Muestra el nombre de campo seleccionado en el cuadro de lista inferior y permite cambiarlo escribiendo otro.

Muestra los nombres de campo del objeto seleccionado.

Crea un campo y lo añade a la lista.

Añade los campos elegidos al objeto seleccionado.

Quita los campos seleccionados del objeto elegido. Si un campo está asignado a más de un objeto en el dibujo actual, puede borrarlo de todos los objetos.

Se habilita para añadir los campos seleccionados a todos los objetos (incluyendo los que añada más adelante) del dibujo activo.

Se habilita para añadir los campos seleccionados a la lista de campos predeterminados para nuevos dibujos.

Se habilita para añadir los valores de un campo seleccionado. Los totales de cada grupo de objetos seleccionado aparecen en la hoja de cálculo Administrador de datos del objeto.

Abre el cuadro de diálogo Definición de formato, que permite cambiar el formato de los datos que aparecen en los campos seleccionados.

Se habilita para asignar un formato general a los campos seleccionados.

Se habilita para asignar un formato de fecha/hora a los campos seleccionados. Puede elegir un formato preestablecido en el cuadro de lista a la derecha, o escribir un formato propio en el cuadro Crear.

Se habilita para asignar un formato lineal/angular a los campos seleccionados. Puede elegir un formato preestablecido en el cuadro de lista a la derecha, o escribir un formato propio en el cuadro Crear.

Se habilita para asignar un formato numérico a los campos seleccionados. Puede elegir una fórmula preestablecida en el cuadro de lista a la derecha, o escribir una fórmula propia en el cuadro Crear.

Permite especificar un formato.

Permite elegir un formato del tipo seleccionado.

Se visualiza una muestra del formato basada en la selección.

Quita el formato seleccionado.

Se habilita para imprimir las líneas guía mostradas en la ventana acoplable Datos del objeto.

Se habilita para imprimir los encabezados de columna mostrados en la ventana acoplable Datos del objeto.

Se habilita para imprimir los encabezados de fila mostrados en la ventana acoplable Datos del objeto.

Permite especificar el tamaño del margen izquierdo en el cuadro Anchura y permite elegir la unidad de medida utilizada en el cuadro Unidades.

Permite especificar el tamaño del margen superior en el cuadro Superior y elegir la unidad de medida utilizada en el cuadro Unidades.

Muestra un menú con comandos para utilizar el Administrador de visualización.

Aumenta sobre el dibujo con un factor de dos.

Reduce sobre el dibujo con un factor de dos o al nivel de ampliación anterior.

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

Encaja todos los objetos en la ventana de dibujo.

Guarda la visualización actual y la añade a la lista.

Aumenta o disminuye sobre un área seleccionada con recuadro mediante la herramienta Zoom.

Elimina la visualización seleccionada en la lista.

Permite elegir una de las visualizaciones guardadas.

Incorpora el mapa de bits seleccionado al documento de CorelDRAW.

Actualiza el estado de todos los mapas de bits no actualizados.

Inicia el explorador predeterminado del hipervínculo seleccionado o el editor de mapa de bits asociado al mapa seleccionado.

Vuelve a ejecutar el proceso inicial del elemento acoplable para comprobar la validez de todos los vínculos.

Muestra el estado actual de cada vínculo de un documento.

Permite especificar una categoría de símbolo.

Options dialog box

Workspace

Muestra los espacios de trabajo disponibles y sus nombres. También se visualiza el espacio de trabajo activo.

Abre el cuadro de diálogo Nuevo espacio de trabajo, donde se puede especificar un área de trabajo nueva.

Elimina el nombre del espacio de trabajo activo y sus especificaciones.

Establece el espacio de trabajo seleccionado como espacio activo.

Permite especificar el nombre del nuevo espacio de trabajo.

Permite elegir un espacio de trabajo de la lista y utilizarlo como base del nuevo espacio de trabajo.

Permite especificar una descripción para el nuevo espacio de trabajo.

Se habilita para establecer el nuevo espacio de trabajo como predeterminado.

Edit

Permite especificar el espacio horizontal que se desplaza un objeto duplicado o clonado de su objeto original.

Permite especificar el espacio vertical que se desplaza un objeto duplicado o clonado de su objeto original.

Se habilita para guardar los valores de colocación y desplazamiento de duplicados con el documento activo.

Permite especificar la distancia que se mueve el objeto seleccionado al presionar las teclas de flecha y desplazarlo.

Permite especificar la distancia que se mueve el objeto seleccionado al mantener presionada Mayúsc y utilizar las teclas de flecha para súperdesplazarlo.

Permite elegir la unidad de medida para desplazar y súperdesplazar un objeto.

Permite especificar el ángulo de restricción en rotaciones, inclinaciones y reflexiones.

Permite especificar el número de espacios decimales que se mostrará en las medidas y coordenadas. Este valor sólo afecta a la manera en que se visualizan los números en la Barra de estado.

Permite especificar el límite de esquinado, que controla cuándo la aplicación cambia de una junta esquinada (en punta) a otra en bisel (redondeada).

Permite especificar el tamaño de faceta para representar e imprimir objetos extruidos. El tamaño de faceta es la distancia entre los matices de color en objetos extruidos.

Se habilita para guardar el tamaño de faceta que se especifique al representar e imprimir objetos extruidos. El tamaño de faceta es la distancia entre matices de color en objetos extruidos.

Se habilita para centrar automáticamente un objeto PowerClip en su contenedor.

Pantalla

Permite especificar el número de bandas para representar rellenos degradados en pantalla.

Se habilita para mostrar el color con su esquema de tramado. Para esta especificación, es necesario disponer de un monitor o adaptador de gráficos de 256 colores simultáneos y un controlador de pantalla de Windows compatible.

Se habilita para mostrar el color con el esquema de tramado predeterminado del controlador de pantalla. Para esta especificación, es necesario disponer de un monitor o adaptador de gráficos de 256 colores simultáneos y un controlador de pantalla de Windows compatible.

Se habilita para detener el redibujo en pantalla al hacer clic con el ratón o presionar una tecla.

Se habilita para redibujar la pantalla al hacer clic en el deslizador de una barra de desplazamiento o en el comando Actualizar ventana.

Se habilita para copiar un dibujo en la memoria, lo que hace que no se redibuje.

Se habilita para desplazarse automáticamente al arrastrar fuera de los bordes de la ventana de dibujo.

Se habilita para mostrar un rótulo de ayuda emergente que identifica las herramientas y los botones.

Se habilita para visualizar las marcas de ubicación al encajar.

Se habilita para ver los rellenos PostScript en Visualización mejorada, que utiliza un sobremuestreo 2X para la máxima calidad posible.

Se habilita para elegir un nodo con la herramienta Selección u otra herramienta de dibujo básica.

Se habilita para ver los mapas de bits en Visualización mejorada, que utiliza un sobremuestreo 2X para la máxima calidad posible.

Se habilita para resaltar un contorno para los objetos seleccionados.

Permite ver el aspecto que tendrá el dibujo al imprimirlo. Utilice el modo Visualización normal para ver los objetos con sus atributos de contorno y relleno.

Se habilita para utilizar la Visualización mejorada al previsualizar la ventana de dibujo sin la interfaz de usuario.

Se habilita para mostrar el borde de página al previsualizar la página de dibujo sin la interfaz de usuario.

Se habilita para seleccionar un objeto después de dibujarlo.

General

Permite especificar el número de acciones que puede anularse al utilizar el comando Deshacer del menú Edición.

Permite especificar el número de acciones que puede anularse al trabajar con mapas de bits.

Se habilita para establecer que todos los cuadros de diálogo se abran en el centro de la ventana de dibujo.

Se habilita para mostrar los títulos en los elementos acoplables flotantes.

Se habilita para visualizar un relleno de patrón que muestra los objetos que se sobreimprimen.

Se habilita para que se ejecuten automáticamente las funciones que tienen un menú emergente de un solo elemento.

Permite elegir la pantalla de inicio visualizada al abrir CorelDRAW.

Se habilita para admitir sonidos en actividades.

Advertencias

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia al convertir un mapa de bits a CMYK.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia cuando un objeto transparente interactúa con un color directo.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia al interactuar una sombra con un color directo.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia cuando el relleno de textura no es RGB.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia al convertir un objeto a Duotono.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia al convertir un efecto de lente a Duotono.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia al intentar aplicar una distorsión demasiado compleja.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia al reemplazar una máscara suave por una máscara de color.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia al aplicar efectos en texto con gráficos incorporados.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia al importar un archivo en un documento con páginas opuestas.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia al importar varios archivos 3DMF.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia cuando el formato del archivo de destino no admite varias páginas.

Se habilita para mostrar un mensaje de advertencia al intentar modificar una línea guía preestablecida.

Espacio de trabajo - Guardar

Se habilita para crear automáticamente un archivo de copia de seguridad a intervalos de tiempo fijos mientras se trabaja.

Permite especificar el tiempo entre las copias de seguridad. Especifique un valor entre 1 y 120 minutos.

Se habilita para almacenar una copia de seguridad del dibujo activo en la misma carpeta en que se abrió el original.

Se habilita para mostrar el directorio de copias de seguridad actual o especificar uno nuevo.

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar directorio, que permite elegir la ubicación en que se guardan las copias de seguridad de un dibujo mientras se trabaja.

Se habilita para crear un archivo de copia de seguridad a la vez que se guarda un dibujo. Estos archivos de copia de seguridad se guardan en el mismo directorio que el archivo original.

Espacio de trabajo - Memoria

Permite aumentar artificialmente la cantidad de memoria disponible en su PC.

Permite aumentar artificialmente la cantidad de memoria disponible en su PC.

Informa de la memoria RAM disponible en su PC.

Permite especificar el porcentaje de memoria total disponible para dibujos creados en CorelDRAW.

Calcula y muestra en kilobytes la memoria total disponible para dibujos creados en CoreIDRAW según el porcentaje que se ha especificado.

Se habilita para guardar archivos en tamaños más pequeños de lo normal. Esto ahorra espacio en el disco duro.

Espacio de trabajo - Plug-Ins

Muestra la ubicación de las carpetas que contienen los filtros de conexión de mapa de bits.

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar una carpeta de conexiones, que permite especificar la ubicación de la carpeta de filtros de conexión.

Quita el filtro de conexión de mapa de bits seleccionado de la lista y del menú Mapa de bits.

Workspace - Text

Se habilita para editar el texto en pantalla con la herramienta Texto.

Se habilita para mostrar las flechas de espaciado interactivo cuando se seleccionan marcos de texto de párrafo con la herramienta Texto.

Se habilita para cortar y pegar texto directamente en la pantalla arrastrándolo dentro de una línea de texto artístico o un marco de texto de párrafo.

Se habilita para llenar píxeles dentados con tonos grises intermedios y aumentar la claridad del texto.

Permite especificar el número de caracteres admitido en las líneas de texto de párrafo formadas por envolturas irregulares

Permite especificar un tamaño de punto para el texto. El texto con tamaño inferior a esta fuente se simulará.

Permite especificar si CorelDRAW muestra el contorno de los caracteres cuando se espacian manualmente con el ratón. Si el número de caracteres que se espacian es menor o igual que el valor especificado, los contornos se visualizan al espaciarlos.

Permite especificar el incremento en que se ajusta el tamaño de punto del texto con el teclado numérico.

Se habilita para copiar contornos de pluma caligráfica en el Portapapeles. Algunos filtros de exportación conservan los contornos caligráficos sin considerar este valor.

Se habilita para pegar el texto, el tipo de fuente, el tamaño de punto y otros atributos en el Portapapeles. Si no, el texto se pegará en el Portapapeles como un objeto de curva.

Permite elegir la unidad de medida para el texto en el dibujo.

Permite elegir los caracteres no imprimibles que aparecen en el documento en el modo de edición de texto.

Workspace - (Text) Paragraph

Se habilita para crear un marco de texto de párrafo que aumenta automáticamente para adaptarse a la cantidad de texto a medida que se escribe.

Se habilita para mostrar flechas que identifican la dirección del flujo de texto entre marcos vinculados.

Se habilita para mostrar el contorno de los marcos de texto de párrafo.

Se habilita para aplicar el mismo formato de texto a todos los marcos de texto de párrafo vinculados.

Se habilita para aplicar el mismo formato de texto sólo a los marcos de texto de párrafo seleccionados.

Se habilita para aplicar el mismo formato de texto sólo a los marcos de texto de párrafo seleccionados y vinculados sucesivamente.

Workspace - (Text) Font

Se habilita para mostrar fuentes TrueType en los cuadros de lista Fuente

Se habilita para mostrar fuentes Type 1 en los cuadros de lista Fuente.

Se habilita para mostrar símbolos TrueType en los cuadros de lista Fuente.

Se habilita para mostrar símbolos Type 1 en los cuadros de lista Fuente.

Se habilita para mostrar sólo las fuentes del documento activo en los cuadros de lista Fuente.

Se habilita para visualizar las muestras de fuentes en los cuadros de lista Fuente.

Permite especificar el número de fuentes utilizadas recientemente que se muestran en los cuadros de lista Fuente.

Se habilita si no se desea mostrar la ruta de acceso de las fuentes en el cuadro de diálogo Resultados de concordancia de fuentes. Al habilitar este botón, sólo pueden utilizarse sustituciones de fuente PANOSE.

Se habilita para mostrar el cuadro de diálogo Resultados de concordancia de fuentes al abrir un documento con formato de fuentes no instaladas en su PC.

Abre el cuadro de diálogo Preferencias de concordancia de fuentes PANOSE, que permite crear una lista de concordancias para las fuentes no instaladas. Esta lista se guarda para los documentos posteriores.

Se habilita para mostrar fuentes TrueType en los cuadros de lista Símbolos.

Se habilita para mostrar fuentes Type 1 en los cuadros de lista Símbolos.

Se habilita para mostrar símbolos Type 1 en los cuadros de lista Símbolos.

Se habilita para mostrar símbolos TrueType en los cuadros de lista Símbolos.

Se habilita para permitir la sustitución de fuentes PANOSE al abrir documentos con fuentes no instaladas en su PC.

Se habilita para mostrar el cuadro de diálogo Concordancia de fuentes al abrir documentos con formato de fuentes no instaladas en su PC.

Permite establecer la precisión con que se realiza la sustitución de fuentes. Un valor bajo aumenta la precisión.

Abre el cuadro de diálogo Excepciones de concordancia de fuentes PANOSE, que permite cambiar la fuente de sustitución predeterminada.

Abre el cuadro de diálogo Ortografía alternativa, que permite especificar el equivalente en Windows de las fuentes de Macintosh utilizadas en un dibujo.

Permite elegir una fuente predeterminada.

Muestra una lista de todas las fuentes de Windows disponibles.

Muestra una lista de todas las fuentes de Macintosh disponibles.

Permite elegir una fuente de Windows y su equivalente de Macintosh.

Abre el cuadro de diálogo Añadir ortografía alternativa, que permite añadir una fuente a la lista de fuentes.

Abre el cuadro de diálogo Editar ortografía alternativa, que permite modificar la ortografía de una fuente.

Quita una fuente de la lista de fuentes.

Add Alternate Spelling dialog box

Permite elegir el nombre de una fuente de Windows para la que se desea una ortografía alternativa.

Permite especificar un nombre de fuente de Macintosh. La fuente de Windows que se especifica en este cuadro de diálogo sustituye a la fuente de Macintosh.

Permite elegir el nombre de la fuente de Windows que desea editar.

Permite especificar el nombre de una fuente de Macintosh. La fuente de Windows que se especifique en este cuadro de diálogo reemplaza a la fuente de Macintosh.

Muestra las fuentes que no están instaladas en su PC.

Muestra las fuentes con que CorelDRAW sustituye las que no están instaladas.

Permite elegir una fuente que no está instalada y su fuente de sustitución.

Abre el cuadro de diálogo Añadir excepción de concordancia, que permite añadir una fuente no instalada y su sustitución en la lista de fuentes.

Abre el cuadro de diálogo Editar excepción de concordancia, que permite editar la ortografía de una fuente no instalada o cambiar su fuente de sustitución.

Quita una fuente de la lista de fuentes.

Permite especificar el nombre de una fuente no instalada a la que proporcionar una fuente de sustitución. Estas fuentes se añaden a la lista.

Permite elegir una fuente de sustitución que reemplaza a otra que no está instalada. Estas fuentes se añaden a la lista.

Permite especificar la fuente no instalada que se desea modificar.

Permite cambiar la fuente de sustitución que reemplaza a otra no instalada. Estas fuentes se añaden a la lista.

Workspace - (Text) Spelling

Se habilita para revisar la ortografía automáticamente a medida que se escribe.

Se habilita para que se subrayen con una línea roja ondulada las palabras mal escritas de un marco de texto de párrafo.

Se habilita para subrayar palabras mal escritas con una línea roja ondulada sólo en el marco de texto de párrafo seleccionado.

Permite especificar el número de sugerencias de ortografía que se muestra al hacer clic con el botón derecho del ratón en una palabra mal escrita.

Se habilita para añadir correcciones de ortografía automáticamente en el Asistente de escritura.

Se habilita para identificar errores de ortografía que se han ignorado al subrayar las palabras con una línea azul ondulada.

Workspace - (Text) Type Assist

Se habilita para que esté en mayúscula la primera letra de la primera palabra de todas las oraciones.

Se habilita para cambiar las comillas normales de muchos juegos de fuentes por comillas inclinadas.

Se habilita para cambiar la segunda letra mayúscula de una palabra a letra minúscula. Las letras mayúsculas no se cambian si están seguidas de un espacio, un punto o si la palabra tiene más mayúsculas.

Se habilita para poner en mayúsculas automáticamente los días de la semana.

Se habilita para reemplazar el texto al escribir.

Permite especificar la palabra, frase o línea de texto que se desea que reemplace el Asistente de escritura.

Permite escribir la palabra, frase o línea de texto que se desea utilizar como reemplazo.

Permite elegir líneas de texto preestablecidas y personalizadas, y sus líneas de reemplazo.

Añade una línea de texto y su reemplazo al Asistente de escritura.

Elimina una línea de texto y su reemplazo.

Se habilita para trabajar con un cursor de cruz en vez del cursor de puntero.

Se habilita para tratar un objeto como si tuviera relleno, a fin de seleccionar un objeto sin relleno haciendo clic en su interior.

Permite dibujar el contorno de puntos de un objeto complejo cuando se deja de moverlo.

Permite especificar un periodo de retardo para redibujar objetos complejos. Si se deja de arrastrar un objeto complejo, el contorno se dibuja después del periodo especificado.

Se habilita para utilizar las funciones asociadas a CorelDRAW con Mayúsc y Ctrl. La tecla Mayúsc asegura que las transformaciones se realicen desde el centro, mientras que Ctrl se utiliza para limitar los movimientos del ratón.

Se habilita para utilizar las funciones asociadas a Microsoft Windows con Mayúsc y Ctrl. La tecla Mayúsc limita los movimientos del ratón y Ctrl se utiliza para duplicar objetos, dejando el original detrás.

Se habilita para crear el subtrayecto de un objeto, dejando el objeto intacto.

Se habilita para cerrar automáticamente los objetos una vez cortados.

Permite especificar el área que se desea borrar. Un valor alto borra un área mayor.

Se habilita para reducir automáticamente los nodos de un objeto que se ha editado con la herramienta Borrador. La opción Reducción automática está en la página Propiedades de la Caja de herramientas de la herramienta Forma.

Se habilita para reducir sobre una imagen al hacer clic con el botón derecho con la herramienta Zoom.

Se habilita para abrir una lista de niveles de ampliación al hacer clic con el botón derecho con la herramienta Zoom.

Se habilita para reducir sobre una imagen al hacer clic con el botón derecho con la herramienta Panorámica.

Se habilita para abrir una lista de niveles de ampliación al hacer clic con el botón derecho con la herramienta Panorámica.

Se habilita para reemplazar el menú lateral Zoom por otro alternativo. Este menú lateral incluye la herramienta Panorámica.

Se habilita para que la herramienta Zoom funcione con relación a la distancia real. Las distancias reales se calibran con las reglas.

Abre el cuadro de diálogo Calibrar reglas, que permite calibrar la regla horizontal y vertical. Puede calibrarlas para que una pulgada real sea igual a una pulgada de la pantalla.

Permite especificar un valor predeterminado de Suavizado a mano alzada entre 0 y 100 para curvas a mano alzada. Un valor alto produce curvas más suaves.

Permite especificar la exactitud con que la curva de Bézier sigue los bordes de un mapa de bits vectorizado con la función Vectorización automática. Los valores bajos producen un resultado más exacto.

Permite especificar si un nodo de esquina es asimétrico o regular en las curvas dibujadas con la herramienta Mano alzada o con Vectorización automática. Un nodo tenderá a ser asimétrico con un valor bajo.

Permite especificar si una línea es recta o curva en los segmentos dibujados con la herramienta Mano alzada o con Vectorización automática. Un segmento de línea tiende a curvarse con valores bajos.

Permite especificar el radio de unión automática al dibujar en el modo Mano alzada o Bézier. Un valor bajo cierra el espacio entre el cursor y el nodo final de un segmento existente.

Permite especificar un estilo de cota predeterminado para el texto de cota.

Permite especificar el número de espacios decimales para las cotas.

Permite especificar las unidades predeterminadas para los estilos de espacios decimales y fracciones. La opción no está disponible en estilos de arquitectura e ingeniería de EE.UU.

Permite especificar un prefijo predeterminado para el texto de cota.

Permite especificar un sufijo predeterminado para el texto de cota.

Permite especificar las unidades predeterminadas del ángulo.

Se habilita para que los extremos de las líneas de conector encajen con el nodo más cercano del objeto al moverlo en la página. Si se habilita Encajar en objetos (menú Diseño) pueden verse los nodos al acercar el cursor.

Se habilita para bloquear los extremos de las líneas de conector en el nodo actual del objeto, es decir, el nodo en que se encajó el conector al crearlo. Esto asegura que la conexión esté bloqueada en el mismo nodo cuando se desplacen uno o varios objetos en la página. Si se habilita Encajar en objetos (menú Diseño) pueden verse los nodos al acercar el cursor.

Permite especificar un umbral (1 a 10 píxeles) para los segmentos de línea de un conector interactivo. Si el segmento de línea es menor que el umbral se quita, y el conector interactivo vuelve a dibujarse.

Permite establecer un valor de redondez de 0 a 100 para todos los rectángulos dibujados con la herramienta Rectángulo. Ajuste el deslizador en 0 para obtener esquinas rectas y en 100 para obtener esquinas redondas.

Se habilita para dibujar elipses con la herramienta Elipse.

Se habilita para dibujar sectores con la herramienta Elipse.

Se habilita para dibujar arcos con la herramienta Elipse.

Permite especificar el ángulo en que empiezan los arcos o los sectores.

Permite especificar el ángulo en que terminan los arcos o los sectores.

Se habilita para dibujar los sectores y los arcos de izquierda a derecha. El punto inicial y final de los sectores y arcos se determina por el ángulo especificado en los cuadros Ángulo inicial y Ángulo final.

Se habilita para dibujar los sectores y arcos de derecha a izquierda. El punto inicial y final de los sectores y arcos se determina por el ángulo especificado en los cuadros Ángulo inicial y Ángulo final.

Se habilita para dibujar polígonos con la herramienta Polígono.

Se habilita para dibujar estrellas con la herramienta Polígono.

Se habilita para dibujar polígonos en forma de estrella con la herramienta Polígono.

Permite especificar el número de puntos predeterminado al dibujar polígonos, estrellas y polígonos en forma de estrella.

Permite especificar el nivel de perfilado de las estrellas y los polígonos en forma de estrella.

Muestra una imagen en miniatura del polígono, estrella o polígono en forma de estrella según la configuración de la herramienta Polígono.

Se habilita para dibujar espirales simétricas de forma predeterminada con la herramienta Espiral.

Se habilita para dibujar espirales logarítmicas de forma predeterminada con la herramienta Espiral.

Muestra una imagen en miniatura de la espiral según la configuración de la herramienta Espiral.

Permite especificar el número de revoluciones al dibujar espirales.

Permite especificar un factor de expansión y aumentar la distancia entre las revoluciones de una espiral logarítmica. Al desplazar el deslizador a la derecha aumenta la separación entre cada revolución.

Permite especificar la anchura predeterminada de celdas al dibujar una cuadrícula.

Permite especificar la altura predeterminada de celdas al dibujar una cuadrícula.

Permite especificar el número de columnas que crea la herramienta Malla en un objeto.

Permite especificar el número de filas que crea la herramienta Malla en un objeto.

Abre la página Estilos del cuadro de diálogo Opciones.

Workspace - Customize

Button size slider Permite establecer el tamaño de los botones de barra de herramientas.

Permite establecer la anchura del borde que rodea los botones de barra de herramientas.

Se habilita para mostrar los títulos en las barras de herramientas flotantes.

Se habilita para mostrar el nombre debajo de cada botón de barra de herramientas.

Habilite la casilla de verificación de las barras de herramientas que desea mostrar. Deshabilite la casilla de verificación para ocultar una barra de herramientas.

Se habilita para comprobar los URL a determinados intervalos.

Permite especificar el intervalo de tiempo entre comprobaciones de URL.

Se habilita para ver mapas de bits muy grandes en el Administrador de vínculos.

Se habilita para iniciar CorelDRAW con cualquiera de las siguientes opciones predeterminadas.

Se habilita para guardar los valores de la página General del cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada de todos los documentos que se creen.

Se habilita para guardar los valores de página, tamaño, diseño, etiqueta y fondo del cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada de todos los documentos que se creen.

Se habilita para guardar los valores de las páginas Cuadrícula y Reglas del cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada de todos los documentos que se creen.

Se habilita para guardar los valores de la página Cuadrícula del cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada de todos los documentos que se creen.

Se habilita para guardar los valores de la página Estilos del cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada de todos los documentos que se creen.

Se habilita para almacenar los valores de la página Guardar del cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada de todos los documentos que se creen.

Se habilita para guardar los valores de la página Publicar en Internet del cuadro de diálogo Opciones como configuración predeterminada de los documentos que se creen.

Se habilita para llenar automáticamente las curvas abiertas con el relleno predeterminado.

Se habilita para inflar automáticamente las imágenes importadas y crear un borde que se utiliza en efectos de mapa de bits.

Drawing Scale dialog box

Permite elegir una escala de dibujo preestablecida.

Permite especificar el componente de la escala de dibujo que representa la distancia en un dibujo.

Permite elegir la unidad de medida que se desea para la escala de dibujo.

Permite especificar el componente de la escala de dibujo referido a las distancias reales.

Permite elegir las propiedades que desean guardarse con el estilo seleccionado. Puede guardar una propiedad si habilita su casilla de verificación.

Muestra la fuente del estilo de texto artístico o texto de párrafo seleccionado.

Muestra el tamaño de fuente del estilo de texto artístico o texto de párrafo seleccionado.

Abre el cuadro de diálogo Formato de texto, que permite especificar los valores de asignación de formato del texto seleccionado.

Permite elegir el relleno de un estilo de gráficos o texto.

Muestra información sobre los componentes de modelo de color del relleno.

Abre un cuadro de diálogo Relleno que permite especificar valores de relleno para el estilo de gráficos o texto seleccionado. El cuadro de diálogo que se abre depende del tipo elegido en el cuadro de lista Relleno.

Muestra el color y anchura de contorno del estilo de gráficos o texto seleccionado.

Abre el cuadro de diálogo Pluma del contorno, que permite especificar los valores de contorno del estilo de gráficos o texto seleccionado.

Se habilita para previsualizar un efecto situando la imagen modificada a pantalla completa.

Se habilita para previsualizar un efecto con la imagen modificada al lado de la original.

Se habilita para previsualizar un efecto situando la imagen modificada en una ventana del cuadro de diálogo.

Se habilita para mostrar el último diálogo editado o mostrado en pantalla.

Se habilita para mostrar los últimos valores del diálogo.

Abre la página de edición del cuadro de diálogo Opciones, que permite establecer las preferencias en determinadas operaciones y en la visualización de objetos en pantalla.

Abre la página Visualización del cuadro de diálogo Opciones, que permite especificar valores de visualización de CoreIDRAW.

Abre la página General del cuadro de diálogo Opciones, que permite especificar valores de visualización generales de CoreIDRAW.

Abre la página Texto del cuadro de diálogo Opciones, que permite establecer las preferencias de formato y visualización de texto.

Abre la página Fuente del cuadro de diálogo Opciones, que permite especificar las fuentes y símbolos mostrados en CorelDRAW.

Abre la página Memoria del cuadro de diálogo Opciones, que permite ajustar los valores de memoria.

Permite verificar que no hay conflictos, como objetos de Internet que intersectan, en un documento Web antes de publicarlo en Internet.

Permite verificar que el texto del documento Web es compatible con HTML antes publicarlo en Internet.

Permite verificar que se encuentran los archivos de mapa de bits con vínculos externos en el documento Web antes de publicarlo en Internet.

Permite verificar que los objetos de Internet en un documento Web no tienen transformaciones que puedan hacer que el documento se publique incorrectamente en Internet.

Permite verificar que los objetos de Internet no están fuera de las páginas de un documento Web antes de publicarlo en Internet.

Permite verificar que se ha especificado la información de vínculos correcta en las páginas Applet Java y Archivo incorporado del cuadro de diálogo Propiedades de objeto antes de publicar el documento en Internet.

Permite verificar que se ha especificado una dirección de guión CGI para las páginas de un documento Web que contienen objetos preconfigurados de Internet, como aplicaciones Java, botones de enviar y casillas de verificación, antes de publicarl el documento en Internet.

Permite elegir el tipo de diseño HTML de la lista para exportar un documento a Internet.

Permite especificar el número de píxeles que se puede desplazar automáticamente el texto para no tener que insertar filas o columnas de 1 o 2 píxeles. El espacio de desplazamiento no puede contener gráficos.

Permite escribir el número de píxeles que puede haber en una celda vacía antes de fundirse con la más próxima, para no tener que dividir un gráfico que ocupa varias celdas.

Permite especificar la cantidad de espacio en blanco que se admite en la imagen para simplificar un documento Web publicado.

Se habilita para incluir información de diseño CSS en la sección de estilos del archivo HTML.

Se habilita para crear el archivo external.css al que hace referencia el archivo HTML.

Permite elegir una paleta de colores para las imágenes GIF exportadas.

Se habilita para mostrar los gráficos del documento con entrelazado de imagen en un explorador de Web.

Se habilita para mantener los mapas de bits separados de otros gráficos en un documento Web. Los mapas de bits fotográficos que contienen más de 256 colores se exportan al formato de archivo de imagen JPEG, mientras que los demás gráficos se exportan al formato de archivo de imagen GIF.

Se habilita para mantener en un documento Web publicado los vínculos con archivos externos creados en el documento de origen.

Se habilita para eliminar el efecto de etapas que puede aparecer en los bordes redondeados de los objetos en un documento Web.

Se habilita para elegir el tipo de mapa de imagen Cliente, por el cual el código del mapa de imagen debe residir en el equipo PC del usuario.

Se habilita para elegir el tipo de mapa de imagen Servidor, por el cual el código del mapa de imagen debe residir en un servidor.

Permite publicar en formato NCSA los mapas de imagen Cliente-Servidor o Servidor que se utilizan en un documento Web.

Permite publicar en formato CERN los mapas de imagen de Cliente-Servidor o Servidor que se utilizan en un documento Web.

Permite exportar como texto todo el texto compatible con HTML de un documento Web para editarlo como texto HTML en un explorador de Web.

Permite exportar el texto compatible con HTML en un documento Web en forma de gráficos sin tener que convertirlo a texto de párrafo normal antes. El texto exportado como gráficos no puede editarse en un explorador de Web.

Permite crear un archivo portable de recursos de fuentes (.PFR) que contiene versiones comprimidas de las fuentes de un documento Web y que se transfiere a otros sistemas que no disponen de las mismas fuentes.

Permite limitar el uso de las fuentes comprimidas del archivo portable de recursos de fuente (.PFR) en las páginas Web de los dominios enumerados, por ejemplo, <http://www.corel.com>.

Se habilita para incluir el conjunto de caracteres estándar.

Se habilita para aplicar subrayado al texto que tiene asignado un URL (localizador uniforme de recursos) en un documento Web.

Se habilita para sustituir el color de texto de hipervínculo normal predeterminado en el explorador de Web por el color elegido en el selector Vínculo normal.

Permite elegir un color de hipervínculo normal para el texto que tiene asignado un URL (localizador uniforme de recursos) en un documento Web.

Se habilita para sustituir el color de texto de hipervínculo activo predeterminado en el explorador de Web por el color elegido en el selector Vínculo activo.

Permite elegir un color de texto de hipervínculo activo para el texto que tiene asignado un URL (localizador uniforme de recursos) en un documento Web.

Se habilita para sustituir el color de texto de hipervínculo visitado predeterminado en el explorador de Web por el color elegido en el selector Vínculo visitado.

Permite elegir el color de hipervínculo visitado para el texto que tiene asignado un URL (localizador uniforme de recursos) en un documento Web.

Tools, Options, Customize

Customize page

Crea una barra de herramientas nueva.

Restablece la barra de herramientas en sus valores predeterminados, o elimina una barra de herramientas personalizada.

Permite establecer el tamaño de los botones de barra de herramientas.

Se habilita para ver sólo imágenes en los botones.

Se habilita para ver sólo texto en los botones.

Se habilita para mostrar el nombre en la Barra de título de una barra de herramientas flotante.

Se habilita para ver el texto debajo de las imágenes en los botones.

Shortcut Keys Page

Muestra una lista de comandos a los que se puede asignar un acceso directo.

Muestra una lista de comandos que se pueden añadir a un menú.

Permite especificar una nueva combinación de teclas de acceso directo para asignarla al comando seleccionado.

Muestra los comandos ya asignados a la combinación de teclas de acceso directo especificada.

Se habilita para eliminar una combinación de teclas de acceso directo de un comando y asignarla a otro distinto.

Se habilita para asignar la combinación de teclas de acceso directo al nuevo comando y seleccionar automáticamente el anterior.

Muestra las combinaciones de teclas de acceso directo del comando actual.

Permite elegir una nueva tabla.

Asigna la nueva combinación de teclas de acceso directo al comando seleccionado.

Elimina la combinación de teclas de acceso directo seleccionada.

Restablece todas las combinaciones de teclas de acceso directo en su configuración predeterminada.

Abre el cuadro de diálogo Teclas de acceso rápido, que muestra todas las combinaciones de teclas de acceso directo y permite guardar otras combinaciones e imprimirlas.

Muestra una breve descripción del acceso directo seleccionado.

When click View All button

Muestra la lista de teclas de acceso directo disponibles y su nombre. El espacio de trabajo activo también aparece.

Abre el cuadro de diálogo Guardar como, que permite guardar los accesos directos de teclado como un archivo de texto.

Abre el cuadro de diálogo Accesos directos de teclado, que permite guardar estos accesos directos como un archivo de texto e imprimirlos.

Cierra el diálogo sin guardar los atributos.

Menus Page

Muestra una lista de comandos que se pueden añadir a un menú.

Añade el elemento seleccionado a un menú.

Elimina el elemento seleccionado del menú.

Añade una línea de separación debajo del elemento de menú seleccionado.

Añade un menú.

Mueve el elemento seleccionado hacia arriba.

Mueve el elemento seleccionado hacia abajo.

Restablece el menú en su configuración predeterminada.

Permite elegir un menú.

Muestra la estructura del menú actual, en que puede añadir, quitar, cambiar de nombre o reordenar otro menú o un comando.

Muestra una descripción del comando seleccionado.

Toolbars Page

Permite elegir un comando para añadirlo a una barra de herramientas.

Muestra una lista de comandos que pueden añadirse a una barra de herramientas.

Permite elegir una barra de propiedades.

Muestra una descripción del comando seleccionado.

Muestra una serie de botones de barra de herramientas en que se puede hacer clic para ver la descripción.

Muestra una descripción del botón seleccionado.

Color Palette Page

Muestras las opciones de Tinteros de color.

Se habilita para aumentar el espacio entre las muestras de color de la paleta en pantalla.

Se habilita para aumentar el tamaño de las muestras de color de la paleta en pantalla.

Se habilita para mostrar el tintero "Sin Color" en la paleta en pantalla.

Permite especificar el número filas mostrado al acoplar la paleta en pantalla.

Se habilita para cambiar el efecto de hacer clic con el botón derecho en una muestra de color de la paleta en pantalla.

Muestra las opciones de menú del botón derecho del ratón

Se habilita para etiquetar con texto los botones de barra de herramientas.

Permite especificar una etiqueta de botón de barra de herramientas.

Se habilita para cambiar el mapa de bits de un botón de barra de herramientas eligiendo un color en la paleta y haciendo clic en la imagen previsualizada.

Permite editar un mapa de bits seleccionando un color mostrado y haciendo clic en la imagen previsualizada.

Restablece el botón de barra de herramientas en su configuración original.

Permite ajustar la posición horizontal y vertical del mapa de bits en el botón de barra de herramientas.

Se habilita para ver sólo el texto en el botón de barra de herramientas seleccionado.

Se habilita para ver sólo la imagen en el botón de barra de herramientas.

Muestra la previsualización del botón de barra de herramientas.

Permite elegir el color de la sombra.

Permite elegir el color de resalte.

Permite elegir el color de la cara.

Permite elegir el color del texto.

Permite elegir un color.

Restablece el botón de barra de herramientas en su configuración original.

Muestra el botón de barra de herramientas previsualizado.

Permite especificar un valor del control activo.

Muestra el valor mínimo que se puede especificar en el cuadro Valor total.

Muestra el valor máximo que se puede especificar en el cuadro Valor total.

Muestra el incremento mínimo que puede especificarse en el cuadro Valor total.

Permite mostrar u ocultar la Caja de herramientas. La marca de verificación en el nombre del comando indica que la Caja de herramientas está mostrada.

Añade la mezcla seleccionada al trayecto debajo del cursor.

Aumenta por dos el área en que hace clic.

Aumenta por cuatro el tamaño real del área en que hace clic.

Aumenta por dos el tamaño real del área en que hace doble clic.

Aumenta a su tamaño real el área en que hace clic.

Reduce la ampliación del área en que hizo clic al 75% de su tamaño real.

Reduce la ampliación del área en que hizo clic al 50% de su tamaño real.

Reduce la ampliación del área en que hizo clic al 25% de su tamaño real.

Reduce la ampliación del área en que hizo clic al 10% de su tamaño real.

Abre la página Caja de herramientas del cuadro de diálogo Opciones, con controles para ajustar el funcionamiento de la herramienta seleccionada.

Se habilita para crear un patrón de dos colores a partir del objeto seleccionado.

Se habilita para crear un patrón de colores a partir del objeto seleccionado.

Se habilita para crear un patrón de baja resolución.

Se habilita para crear un patrón de resolución media.

Se habilita para crear un patrón de alta resolución.

Open dialog box

Muestra una miniatura del archivo seleccionado cuando se habilita la casilla de verificación Previsualización. Si el archivo no es un archivo de gráficos, la ventana muestra una X.

Habilite esta casilla para mostrar una miniatura del archivo seleccionado en la ventana de previsualización. Si el archivo no es un archivo de gráficos, la ventana muestra una X.

Permite elegir un método para abrir archivos.

Permite mostrar u ocultar información de archivo como el tamaño de imagen, formato de archivo, palabras clave y notas.

Muestra las dimensiones y el modo de color de la imagen.

Muestra el formato de archivo de la imagen.

Muestra todas las notas asociadas al archivo seleccionado.

Habilite esta opción para emplear las configuraciones predeterminadas del filtro sin abrir su cuadro de diálogo.

Habilite esta opción para mantener las capas y páginas de un archivo al importarlo.

Habilite esta opción para vincular el mapa de bits externamente en lugar de guardarlo en el archivo de imagen. Esto permite ahorrar espacio en disco y, por consiguiente, cargar y editar la imagen con mayor rapidez.

Habilite esta opción para vincular una imagen indicadora de baja resolución a un archivo de alta resolución al importar archivos TIFF (o CT).

Habilite esta opción para aplicar el perfil ICC (International Color Consortium, Consorcio de color internacional) incorporado en el archivo importado.

Habilite esta opción para guardar el perfil ICC (International Color Consortium, Consorcio de color internacional) incorporado del archivo en el directorio de colores donde se ha instalado la aplicación.

Permite elegir el orden de clasificación de las extensiones del cuadro de lista Archivos de tipo o Guardar como tipo.

Habilite esta opción para importar mapas de bits que contienen varias capas.

Habilite esta opción para comprobar si hay una marca de agua Digimarc codificada al importar archivos.

Proporciona un espacio donde escribir el nombre del archivo. Puede utilizar * como carácter de sustitución. Por ejemplo, puede escribir *.* para mostrar una lista de todos los archivos. También es posible escribir la ruta de acceso completa de un archivo. Por ejemplo, puede escribir c:\misdocs\carta.doc o, si ha utilizado un nombre de archivo largo, C:\misdocs\carta a mamá.

Muestra una lista de los tipos de archivo que deben presentarse. Esto resulta útil para limitar la lista de archivos únicamente a los archivos que le interesan.

Crop Image dialog box

Permite definir el área para recortar.

Muestra la ruta, nombre de archivo y extensión de la imagen.

Muestra la imagen con un cuadro de recorte a su alrededor, que puede utilizarse para ajustar el tamaño de la imagen.

Permite especificar la altura del cuadro de recorte.

Permite especificar la anchura del cuadro de recorte.

Permite especificar el número de unidades que deben recortarse de la parte superior de la imagen. Es posible escoger una unidad de medida en el cuadro de lista Unidades.

Permite especificar el número de unidades que deben recortarse de la parte izquierda de la imagen. Es posible escoger una unidad de medida en el cuadro de lista Unidades.

Selecciona la imagen completa.

Permite elegir la unidad de medida usada para dimensionar y colocar el cuadro de recorte.

Muestra el tamaño de la imagen recortada.

Resample dialog box

Muestra la ruta, nombre de archivo y extensión de la imagen.

Permite especificar la anchura de la imagen. Es posible escoger una unidad de medida en el cuadro de lista Unidades.

Permite especificar la altura de la imagen. Es posible escoger una unidad de medida en el cuadro de lista Unidades.

Permite especificar la anchura de la imagen vuelta a muestrear como un porcentaje de su anchura original.

Permite especificar la altura de la imagen vuelta a muestrear como un porcentaje de su altura original.

Permite especificar la anchura de la imagen.

Permite especificar la altura de la imagen.

Permite elegir la unidad de medida usada para dimensionar la imagen.

Permite especificar la resolución horizontal de la imagen en píxeles o puntos por pulgada (ppp).

Permite especificar la resolución vertical de la imagen en píxeles o puntos por pulgada (ppp).

Muestra la resolución vertical de la imagen original.

Habilite esta opción para mantener valores de resolución horizontal y vertical iguales de manera automática.

Muestra el tamaño de archivo de la imagen en bytes.

Muestra el tamaño de archivo de la imagen vuelta a muestrear.

Permite elegir la resolución de la imagen.

Habilite esta opción para mantener la proporción entre la altura y la anchura de la imagen.

Partial Area

Muestra la imagen que desea cargar dividida en paneles de cuadrícula. El área parpadeante es la zona que está seleccionada para su apertura.

Muestra el nombre de archivo y su extensión.

Permite escoger un tamaño de cuadrícula. Elija Tamaño person. en el cuadro de lista para definir una cuadrícula personalizada.

Habilite esta opción para editar la cuadrícula actual.

Muestra el tamaño de la porción seleccionada de la imagen en bytes.

Bitmap dialog box

Muestra los controles de color y permite cambiar las características de color de la imagen.

Permite elegir un modo de color. El número de bits usado por el modo de color determina la potencia que precisa del sistema, así como el número de colores o sombras que puede producir.

Habilite esta opción para utilizar tramados de imagen. El tramado es un método que mejora el color de imágenes con paleta que utilizan 16 colores, 256 colores o blanco y negro.

Habilite esta opción para utilizar un perfil de color al exportar la imagen de mapa de bits.

Muestra los controles de dimensión y permite cambiar las dimensiones de la imagen de mapa de bits.

Permite elegir las dimensiones de exportación de la imagen de mapa de bits.

Permite especificar la anchura de la imagen de mapa de bits en píxeles.

Permite especificar la altura de la imagen de mapa de bits en píxeles.

Muestra los controles de resolución y permite cambiar la resolución de la imagen de mapa de bits.

Permite elegir la resolución de la imagen de mapa de bits.

Permite especificar la resolución vertical de la imagen de mapa de bits.

Permite especificar la resolución horizontal de la imagen de mapa de bits.

Habilite esta opción para mantener la proporción entre la altura y la anchura de la imagen.

Muestra los controles de alisado y permite elegir el método de alisado de la imagen de mapa de bits.

Muestra el tamaño estimado del archivo de mapa de bits antes de su compresión.

Habilite esta opción para aplicar una máscara a un área fuera de los objetos seleccionados.

Habilite esta opción para mantener la proporción entre la altura y la anchura del tamaño de la imagen.

Recupera las configuraciones predeterminadas de las propiedades del mapa de bits.

Habilite esta opción para suavizar los bordes curvos y diagonales de la imagen de mapa de bits.

Save dialog box

Permite elegir un tipo de compresión con el que guardar el archivo.

Habilite esta opción para suprimir el cuadro de diálogo del filtro.

Permite especificar información sobre el archivo.

Guarda la imagen.

Cierra el cuadro de diálogo sin guardar ninguno de los cambios realizados.

Permite elegir el orden de clasificación de las extensiones del cuadro de lista Archivos de tipo o Guardar como tipo.

Habilite esta opción para reemplazar el espacio en blanco de un nombre de archivo por un carácter de subrayado. Los caracteres especiales se sustituyen por caracteres apropiados para los nombres de archivo basados en WEB.

Habilite esta opción para guardar un perfil ICC (International Color Consortium, Consorcio de color internacional) incorporado como parte del archivo.

Proporciona un espacio donde escribir el nombre del archivo. Puede utilizar * como carácter de sustitución. Por ejemplo, puede escribir *.* para mostrar una lista de todos los archivos. También es posible escribir la ruta de acceso completa de un archivo. Por ejemplo, puede escribir c:\misdocs\carta.doc o, si ha utilizado un nombre de archivo largo, C:\misdocs\carta a mamá.

Muestra una lista de los tipos de archivo que deben presentarse. Esto resulta útil para limitar la lista de archivos únicamente a los archivos que le interesan.

Permite escoger el tipo de formato de compresión con el que guardar la imagen. Sólo estará disponible si el filtro que usa puede comprimirse.

Habilite esta opción para escribir una macro de Visual Basic for Application (VBA) en el archivo.

Options dialog box, Global/Filters/Associate

Permite elegir la extensión de archivo que se abrirá con la aplicación de Corel que está en ejecución.

Habilite esta opción para seleccionar el tipo de archivo de la aplicación de Corel que está en ejecución.

Muestra una descripción del filtro seleccionado.

Recupera las configuraciones predeterminadas de las propiedades de página asociadas.

Options dialog box, Global/Filters

Permite escoger el tipo de filtro.

Permite elegir los filtros activos.

Añade un filtro a la lista de filtros activos.

Quita un filtro de la lista de filtros activos.

Desplaza el filtro seleccionado una posición hacia abajo en la lista de filtros activos.

Desplaza el filtro seleccionado una posición hacia arriba en la lista de filtros activos.

Muestra una descripción del filtro seleccionado.

Recupera las configuraciones predeterminadas de las propiedades de formato del archivo.

