

Haga clic aquí para guardar el archivo usando el formato de archivo que ha seleccionado en el cuadro Guardar como tipo.

Haga clic aquí para cerrar el cuadro de diálogo sin guardar ninguno de los cambios realizados.

Haga clic aquí para acceder a la ayuda.

Haga clic aquí para acceder a la ayuda.

Haga clic aquí para devolver todos los controles del cuadro de diálogo a sus configuraciones predeterminadas.

Haga clic aquí para devolver todos los controles del cuadro de diálogo a sus configuraciones predeterminadas.

Habilite este control para mantener las proporciones actuales de la imagen, tanto en dimensiones como en resolución. Cuando escriba un valor en uno de los cuadros, el valor del otro se ajustará automáticamente.

Muestra las palabras clave asociadas al archivo seleccionado. Puede utilizar palabras clave para buscar archivos en el sistema.

Muestra las palabras clave asociadas al archivo seleccionado. Puede utilizar palabras clave para buscar archivos en el sistema.

Muestra el archivo que está importando.

Muestra una miniatura del archivo seleccionado actualmente si la casilla de verificación situada debajo está habilitada. Si no es un archivo gráfico, la ventana de previsualización aparece cruzada por una X.

Habilite la casilla de verificación para ver una miniatura del archivo seleccionado. Si no es un archivo gráfico, la ventana de previsualización aparece cruzada por una X.

Haga clic en la flecha abajo para mostrar una lista de los diferentes métodos que puede utilizar para abrir archivos. Puede cargar la imagen entera, recortarla al abrirla, volver a muestrear la imagen o cargar sólo una parte de la misma.

Haga clic aquí para ver la información del archivo, como el tamaño de imagen, formato de archivo, palabras clave y notas.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Tipos de archivo, que le permite añadir y quitar filtros, así como asociar filtros con la aplicación de Corel que está ejecutando.

Muestra las dimensiones y el modo de color de la imagen.

Muestra las dimensiones y el modo de color de la imagen.

Muestra el formato de archivo de la imagen.

Muestra el formato de archivo de la imagen.

Muestra las notas que haya asociadas con el archivo seleccionado.

Muestra las notas que haya asociadas con el archivo seleccionado.

Habilite esta casilla de verificación para comprobar si hay marcas al agua.

Habilite esta casilla de verificación para suprimir el cuadro de diálogo de filtro. Se utilizarán las configuraciones predeterminadas del filtro.

Habilite esta casilla de verificación cuando importe archivos TIFF (o CT) para vincular una imagen de baja resolución con un archivo de alta resolución. Estas imágenes TIFF (o CT) pasan a llamarse imágenes OPI. Cuando la empresa de reproducción reciba su archivo de impresión, el servidor OPI sustituirá las imágenes de baja resolución por las de alta. Si no hay imágenes OPI en el archivo, la opción Mantener vínculos OPI no estará disponible en el momento de la impresión.

Habilite esta casilla de verificación para abrir los estilos y objetos contenidos en los archivos de plantilla.  
Deshabilítela para abrir sólo los estilos.

Habilite esta casilla de verificación para mantener las capas y páginas al importar archivos.

Estos controles le permiten definir y perfeccionar el área de recorte.

Muestra la ruta de acceso, nombre de archivo y extensión de la imagen.

Muestra la imagen rodeada por un cuadro de recorte. Haga clic en los nodos y arrástrelos para perfeccionar el tamaño del cuadro de recorte. Utilice la herramienta Mano para mover el cuadro de recorte a otra parte de la imagen.

Muestra la altura del cuadro de recorte. Para cambiarla, escriba un valor o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Define la altura del cuadro de recorte. Para cambiarla, escriba un valor o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Define la altura del cuadro de recorte. Para cambiarla, escriba un valor o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura del cuadro de recorte. Para cambiarla, escriba un valor o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra la altura del área que se va a recortar. Un valor mayor produce un cuadro de recorte menor.

Muestra la anchura del área que se va a recortar. Un valor mayor produce un cuadro de recorte menor.

Muestra la anchura del área que se va a recortar. Un valor mayor produce un cuadro de recorte menor.

Muestra la anchura del área que se va a recortar. Un valor mayor produce un cuadro de recorte menor.

Haga clic aquí para seleccionar toda la imagen.

Muestra la unidad de medida utilizada para calcular el tamaño y la posición del cuadro de recorte. Para utilizar otra, haga clic en la flecha abajo y elija una en la lista.

Muestra la unidad de medida utilizada para calcular el tamaño y la posición del cuadro de recorte. Para utilizar otra, haga clic en la flecha abajo y elija una en la lista.

Muestra el tamaño de la imagen ya recortada.

Muestra el tamaño de la imagen ya recortada.

Muestra el tamaño de la imagen ya recortada.

Muestra la ruta de acceso, nombre de archivo y extensión de la imagen.

Muestra la anchura de la imagen con la unidad de medida seleccionada en el cuadro de unidad. Puede ajustar la anchura usando uno de estos dos métodos: puede escribir un nuevo valor o utilizar las flechas de desplazamiento para ajustar el valor actual en el cuadro numérico, o bien puede escribir un valor en el cuadro de porcentaje. El cambio se refleja en ambos cuadros.

Muestra la anchura de la imagen con la unidad de medida seleccionada en el cuadro de unidad. Puede ajustar la anchura usando uno de estos dos métodos: puede escribir un nuevo valor o utilizar las flechas de desplazamiento para ajustar el valor actual en el cuadro numérico, o bien puede escribir un valor en el cuadro de porcentaje. El cambio se refleja en ambos cuadros.

Muestra la altura de la imagen con la unidad de medida seleccionada en el cuadro de unidad. Puede ajustar la altura usando uno de estos dos métodos: puede escribir un nuevo valor o utilizar las flechas de desplazamiento para ajustar el valor actual en el cuadro numérico, o bien puede escribir un valor en el cuadro de porcentaje. El cambio se refleja en ambos cuadros.

Muestra la altura de la imagen con la unidad de medida seleccionada en el cuadro de unidad. Puede ajustar la altura usando uno de estos dos métodos: puede escribir un nuevo valor o utilizar las flechas de desplazamiento para ajustar el valor actual en el cuadro numérico, o bien puede escribir un valor en el cuadro de porcentaje. El cambio se refleja en ambos cuadros.

Muestra la anchura actual de la imagen como un porcentaje de su anchura original.

Muestra la altura actual de la imagen como un porcentaje de su altura original.

Muestra la anchura actual de la imagen como un porcentaje de su anchura original.

Muestra la altura actual de la imagen como un porcentaje de su altura original.

Muestra la anchura actual de la imagen.

Muestra la altura actual de la imagen.

Muestra la unidad de medida que se utiliza para calcular la altura y la anchura de la imagen.

Muestra la unidad de medida que se utiliza para calcular la altura y la anchura de la imagen.

Muestra la resolución horizontal de la imagen en píxeles, o puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, escriba un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Asegúrese de que el control Valores idénticos esté habilitado si desea mantener idénticas las resoluciones horizontal y vertical.

Muestra la resolución vertical de la imagen en píxeles, o puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, escriba un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Asegúrese de que el control Valores idénticos esté habilitado si desea mantener idénticas las resoluciones horizontal y vertical.

Muestra la resolución horizontal de la imagen en píxeles, o puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, escriba un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Asegúrese de que el control Valores idénticos esté habilitado si desea mantener idénticas las resoluciones horizontal y vertical.

Muestra la resolución vertical de la imagen en píxeles, o puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, escriba un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Asegúrese de que el control Valores idénticos esté habilitado si desea mantener idénticas las resoluciones horizontal y vertical.

Muestra la resolución horizontal de la imagen en píxeles, o puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, escriba un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Asegúrese de que el control Valores idénticos esté habilitado si desea mantener idénticas las resoluciones horizontal y vertical.

Muestra la resolución vertical de la imagen en píxeles, o puntos por pulgada (ppp). Para cambiar la resolución, escriba un nuevo valor o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente. Asegúrese de que el control Valores idénticos esté habilitado si desea mantener idénticas las resoluciones horizontal y vertical.

Muestra la resolución horizontal original de la imagen en píxeles, o puntos por pulgada (ppp).

Muestra la resolución vertical original de la imagen en píxeles, o puntos por pulgada (ppp).

Habilite esta casilla de verificación para forzar que el valor de la resolución horizontal y el de la vertical sean idénticos. Si introduce un valor en uno de los cuadros, el otro cambia automáticamente.

Muestra el tamaño original de la imagen en bytes.

Muestra el tamaño que tendrá el archivo después de repetir el muestreo.

Muestra el tamaño original de la imagen en bytes.

Muestra el tamaño que tendrá el archivo después de repetir el muestreo.

Estos controles le permiten cambiar la resolución de la imagen.

Este grupo de controles le permite cambiar las características de color de la imagen.

Muestra el modo de color seleccionado. El número de bits que un modo de color utiliza, determina tanto la potencia que requiere del sistema como el número de colores o tonos que es capaz de producir. Un bit puede estar activado o desactivado, por lo que un color de 1 bit es capaz de crear dos colores solamente: el 0 (desactivado) es negro y el 1 (activado) es blanco. Para utilizar otro modo de color, haga clic en la flecha abajo y elija uno en la lista.

blanco y negro = 1 bit

256 tonos de gris = 8 bits

16 colores = 4 bits

color de paleta = 8 bits

16 millones de colores = 24 bits

CMYK = 32 bits

Habilite esta casilla de verificación para utilizar el tramado de imagen. El tramado es un método de mejorar el color de las imágenes que utilizan 16 o 256 colores o tonos de gris.

Este grupo de controles le permite cambiar las dimensiones de la imagen.

Muestra las dimensiones de exportación de la imagen. Para utilizar otras dimensiones, haga clic en la flecha abajo y elija otro tamaño en la lista. Si no selecciona uno, se utilizan las dimensiones originales del archivo.

Muestra la anchura del archivo en píxeles. Para cambiarla, escriba un nuevo valor o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la altura del archivo en píxeles. Para cambiarla, escriba un nuevo valor o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura del archivo en píxeles. Para cambiarla, escriba un nuevo valor o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la altura del archivo en píxeles. Para cambiarla, escriba un nuevo valor o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura del archivo en píxeles. Para cambiarla, escriba un nuevo valor o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la altura del archivo en píxeles. Para cambiarla, escriba un nuevo valor o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Este grupo de controles le permite cambiar la resolución de la imagen.

Muestra la resolución del archivo. Para utilizar otra resolución, haga clic en la flecha abajo y elija una en la lista, o escriba otros valores en los cuadros Horizontal y Vertical que hay debajo.

Muestra la resolución vertical del archivo. Para utilizar otra, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución horizontal del archivo. Para utilizar otra, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución horizontal del archivo. Para utilizar otra, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución horizontal del archivo. Para utilizar otra, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución horizontal del archivo. Para utilizar otra, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución vertical del archivo. Para utilizar otra, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución vertical del archivo. Para utilizar otra, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra la resolución vertical del archivo. Para utilizar otra, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Habilite esta opción para mantener iguales los valores horizontal y vertical. Si esta casilla de verificación está habilitada, cuando introduzca un valor en uno de los cuadros, el otro cambiará automáticamente.

Este grupo de controles le permite seleccionar un método de alisado para la imagen. El alisado quita los bordes dentados de las imágenes de mapa de bits mediante la adición de colores o tonos de gris intermedios, suavizando así la transición entre los colores.

Haga clic [aquí](#) si no desea utilizar el alisado. El alisado quita los bordes dentados de las imágenes de mapa de bits mediante la adición de colores o tonos de gris intermedios, suavizando así la transición entre los colores.

Haga clic aquí para utilizar el método Normal de alisado. El alisado quita los bordes dentados de las imágenes de mapa de bits mediante la adición de colores o tonos de gris intermedios, suavizando así la transición entre los colores. La opción Normal funciona bien con imágenes compuestas de líneas rectas —las curvas y el texto se excluyen del proceso

—.

Haga clic [aquí](#) para utilizar el método Super muestreo de alisado. El alisado quita los bordes dentados de las imágenes de mapa de bits mediante la adición de colores o tonos de gris intermedios, suavizando así la transición entre los colores. La opción Super muestreo alisa tanto las curvas como el texto, pero requiere más memoria que la opción Normal.

Muestra el tamaño que se estima para el archivo antes de comprimirlo. Los archivos comprimidos serán más pequeños que el valor que se muestra.

Muestra el tamaño que se estima para el archivo antes de comprimirlo. Los archivos comprimidos serán más pequeños que el valor que se muestra.

Muestra el nombre de la aplicación de Corel que está en ejecución.

Enumera todas las extensiones de archivo que puede asociar a la aplicación de Corel que está ejecutando. Para asociar una extensión de archivo a la aplicación, habilite su casilla de verificación.

Muestra el nombre de la aplicación de Corel que está en ejecución.

Proporciona una descripción del filtro seleccionado.

Proporciona una descripción del filtro seleccionado.

Enumera los tipos de filtro disponibles. Haga doble clic en un tipo de filtro para abrir una lista de los filtros disponibles. Para añadir un filtro a la lista de filtros activos, selecciónelo y haga clic en Añadir.

Enumera los tipos de filtro disponibles. Haga doble clic en un tipo de filtro para abrir una lista de los filtros disponibles. Para añadir un filtro a la lista de filtros activos, selecciónelo y haga clic en Añadir.

Enumera los filtros activos. Para añadir un filtro a la lista de filtros activos, selecciónelo en la ventana de la izquierda y haga clic en Añadir.

Enumera los filtros activos. Para añadir un filtro a la lista de filtros activos, selecciónelo en la ventana de la izquierda y haga clic en Añadir.

Sirve para añadir un filtro a la lista de filtros activos. Seleccione el archivo en la ventana de la izquierda y haga clic en Añadir.

Sirve para quitar un filtro de la lista de filtros activos. Seleccione uno en la lista y haga clic en Eliminar.

Utilice los botones Mover arriba y Mover abajo para reorganizar los filtros en la lista de filtros activos. Seleccione el filtro que desea mover y haga clic en Mover arriba o Mover abajo hasta que esté situado en el lugar que desea de la lista.

Utilice los botones Mover arriba y Mover abajo para reorganizar los filtros en la lista de filtros activos. Seleccione el filtro que desea mover y haga clic en Mover arriba o Mover abajo hasta que esté situado en el lugar que desea de la lista.

Proporciona una descripción del filtro seleccionado.

Proporciona una descripción del filtro seleccionado.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Tipos de archivo, que le permite añadir y quitar filtros, así como asociar filtros con la aplicación de Corel que está ejecutando.

Muestra el tipo de compresión que se utilizará al guardar el archivo. Para utilizar otro tipo de compresión, haga clic en la flecha abajo y elija uno en la lista.

Habilite esta casilla de verificación para guardar sólo los objetos seleccionados.

Habilite esta casilla de verificación para suprimir el cuadro de diálogo del filtro. Se utilizarán las configuraciones predeterminadas del filtro.

Le permite añadir notas que se guardarán con el archivo.

Le permite añadir notas que se guardarán con el archivo.

Escriba las palabras clave que desee asociar con el archivo. Las palabras clave pueden utilizarse para realizar búsquedas de los archivos en el sistema. Puede escribir palabras sueltas, frases o combinaciones de ambas. Separe las palabras clave mediante comas.

Escriba las palabras clave que desee asociar con el archivo. Las palabras clave pueden utilizarse para realizar búsquedas de los archivos en el sistema. Puede escribir palabras sueltas, frases o combinaciones de ambas. Separe las palabras clave mediante comas.

Habilite esta casilla de verificación para incorporar fuentes en el archivo. Utilice esta opción si no sabe con certeza qué fuentes hay disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida en que se utilizará este archivo.

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Configuraciones avanzadas.

Muestra la versión de la aplicación de Corel que está ejecutando.

Muestra la versión de la aplicación de Corel que está ejecutando.

Muestra el tamaño del archivo representado en la miniatura. Para cambiarlo, haga clic en la flecha abajo y elija un tamaño en la lista.

Muestra el tamaño del archivo representado en la miniatura. Para cambiarlo, haga clic en la flecha abajo y elija un tamaño en la lista.

Muestra el tipo de compresión seleccionado. Para utilizar otro, haga clic en la flecha abajo y elija uno en la lista.

Muestra los formatos de archivo de Adobe Illustrator que están disponibles y puede utilizar. Para utilizar otro formato, haga clic en la flecha abajo y elija uno en la lista.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con certeza que no necesitará editar el texto de nuevo o si desconoce las fuentes que estarán disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida en los que utilizará este archivo.

Haga clic aquí para exportar el texto como caracteres editables.

Habilite esta casilla de verificación cuando vaya a exportar un archivo que se editará en un sistema Macintosh.

Habilite esta casilla de verificación para convertir los colores directos a colores de cuatricromía cuando exporte el archivo.

Habilite esta casilla de verificación para simular los efectos que ha aplicado a los contornos (como la adición de puntas de flecha o esquinas o la creación de líneas discontinuas) en Adobe Illustrator. Los contornos aparecerán como en la aplicación de Corel, pero no serán editables. Deshabilite esta casilla de verificación si desea editar los contornos en Adobe Illustrator.

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

Muestra las profundidades de color disponibles. Para utilizar otra profundidad, haga clic en la flecha abajo y elija una en la lista.

Muestra el tamaño de archivo de la imagen. Este número cambiará para reflejar los cambios que realice en las dimensiones y la profundidad de color de la imagen.

Muestra la imagen de Photo CD que está abriendo.

Haga clic aquí para aplicar la corrección de color Gamut CD (TM), que utiliza la asignación de gama para mejorar la fidelidad de los colores y las variedades tonales de la imagen de CD. La asignación de gama garantiza que los colores de una imagen de PC puedan reproducirse en una impresora.

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

Muestra la imagen de Photo CD que está abriendo.

Habilite esta casilla de verificación si desea aclarar u oscurecer los píxeles más claros de la imagen. En el cuadro Blanco absoluto situado debajo, especifique el valor de brillo al que desea asignar los píxeles más claros.

Escriba el valor de brillo al que desea asignar los píxeles más claros de la imagen.

Habilite esta casilla de verificación si desea aclarar u oscurecer los píxeles más oscuros de la imagen. En el cuadro Negro absoluto situado debajo, especifique el valor de brillo al que desea asignar los píxeles más oscuros.

Escriba el valor de brillo al que desea asignar los píxeles más oscuros de la imagen.

Haga clic aquí para ver el aspecto que tendría la imagen si aplicara las configuraciones actuales.

Muestra el color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está situado actualmente en la ventana de previsualización, el color es el último evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Haga clic aquí para utilizar la previsualización rápida, que es más rápida que la previsualización óptima, pero no muestra los colores con tanta precisión.

Haga clic aquí para utilizar la previsualización óptima, que tarda más en mostrarse que la previsualización rápida, pero proporciona una representación más precisa de los colores.

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

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

Haga clic aquí para aplicar la corrección de color Gamut CD (TM), que utiliza la asignación de gama para mejorar la fidelidad de los colores y las variedades tonales de la imagen de CD. La asignación de gama garantiza que los colores de una imagen de PC puedan reproducirse en una impresora.

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

Muestra la imagen de Photo CD que está abriendo.

Haga clic aquí para ver el aspecto que tendría la imagen si aplicara las configuraciones actuales.

Muestra el color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, el color es el último evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Muestra los valores de color del píxel situado bajo el cursor. Si el cursor no está actualmente en la ventana de previsualización, los valores de color corresponden al último píxel evaluado.

Haga clic aquí para devolver todos los controles del cuadro de diálogo a sus configuraciones predeterminadas.

Controla la cantidad de rojo en la imagen. Los valores positivos agregan rojo; los negativos lo disminuyen.

Controla la cantidad de verde en la imagen. Los valores positivos agregan verde; los negativos lo disminuyen.

Controla cantidad de azul en la imagen. Los valores positivos agregan azul; los negativos lo disminuyen.

Controla la saturación de la imagen. Los valores positivos aumentan la saturación; los negativos la disminuyen.

Controla la brillantez de la imagen. Los valores positivos aclaran la imagen; los negativos la oscurecen.

Habilite esta casilla de verificación para utilizar el ajuste proporcional de escena, que es un ajuste realizado cuando se escaneó la imagen y se guardó en el disco de Photo CD.

Habilite esta casilla de verificación para comprobar si hay colores fuera de gama. Estos colores se muestran como rojo puro o azul puro.

Muestra los métodos disponibles de ajuste del contraste. Para utilizar otro distinto, haga clic en la flecha abajo y elíjalo en la lista.

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

Haga clic [aquí](#) para utilizar el formato de archivo de la versión 2.0 o posterior de OS/2. Este formato permite la compresión de archivo.

Habilite esta casilla de verificación para utilizar la carga progresiva. Cuando se utiliza la carga progresiva, la imagen aparece en la pantalla por completo, pero con una resolución baja y a parches. Conforme se cargan los datos de la imagen, la calidad pasa de desenfocada a clara.

Mueva el deslizador para definir la calidad de la imagen y el tamaño del archivo.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con certeza que no necesitará editar el texto de nuevo o si desconoce las fuentes que estarán disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida en los que utilizará este archivo.

Haga clic aquí para exportar las curvas como combinaciones de pequeños segmentos de líneas.

Habilite esta casilla de verificación para utilizar el entrelazado al cargar la imagen. El entrelazado carga la imagen en pantalla por completo, pero con una resolución baja y a parches. Conforme se cargan los datos, la calidad de la imagen mejora de desenfocada a clara.

Este grupo de controles le permite especificar a qué colores convertir los colores transparentes o inversos cuando abra el archivo para editarlo.

Muestra el icono de cursor o icono que está abriendo.

Muestra el color al que se convertirán las áreas transparentes del icono o cursor mientras edite la imagen. Para convertir las áreas transparentes a otro color, haga clic en la flecha abajo y en un color en el selector de color.

Muestra el color al que se convertirán los colores inversos mientras edite la imagen. Los colores que haya especificado como inversos en un archivo de icono o cursor se muestran como el inverso del fondo sobre el que están. Para convertir los colores inversos a otro color, haga clic en la flecha abajo y en un color en el selector de color.

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

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

Muestra la paleta de colores de la imagen.

Este grupo de controles le permite seleccionar qué áreas o colores de la imagen se convertirán en transparentes.

Haga clic aquí si desea que ninguna área de la imagen se muestre como transparente en un navegador de Web.

Haga clic aquí para convertir el área enmascarada de la imagen en transparente. Para seleccionar un color para que el navegador Web lo excluya de la visualización, haga clic en Selec. color y seleccione un color que no esté utilizado en la imagen.

Haga clic aquí para convertir un color de la imagen en transparente. Cuando el navegador Web vea este color, sabrá que no debe mostrarlo. Utilice esta función para que los fondos sean transparentes. Para seleccionar el color, puede hacer clic en el color en la ventana de previsualización, hacer clic en él en la paleta de colores o introducir su número de índice en el cuadro Índice.

Haga clic aquí para invertir la máscara de la imagen.

Habilite esta casilla de verificación para utilizar el entrelazado al cargar la imagen. El entrelazado carga la imagen en pantalla por completo, pero con una resolución baja y a parches. Conforme se cargan los datos, la calidad de la imagen mejora de desenfocada a clara.

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

Haga clic aquí para abrir el cuadro de diálogo Color, que le permite seleccionar un color que será transparente cuando se muestre en un navegador Web.

Muestra el color que se ha seleccionado para ponerse como transparente al mostrarse en un navegador Web.

Muestra los valores componentes del color seleccionado.

Muestra los valores componentes del color seleccionado.

Muestra los valores componentes del color seleccionado.

Muestra las plumas que puede asignar a colores individuales para que la imagen pueda reproducirse en un trazador gráfico.

Muestra las plumas que puede asignar a colores individuales para que la imagen pueda reproducirse en un trazador gráfico.

Muestra las plumas que puede asignar a colores individuales para que la imagen pueda reproducirse en un trazador gráfico.

Muestra las plumas que puede asignar a colores individuales para que la imagen pueda reproducirse en un trazador gráfico.

Muestra las plumas que puede asignar a colores individuales para que la imagen pueda reproducirse en un trazador gráfico.

Muestra las plumas que puede asignar a colores individuales para que la imagen pueda reproducirse en un trazador gráfico.

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

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

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

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiarla, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiarla, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiarla, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiarla, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra la velocidad asignada a la pluma. Para cambiar la velocidad, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que coincida con las especificaciones del tipo de pluma y del trazador gráfico que utilizará para imprimir la imagen.

Muestra la velocidad asignada a la pluma. Para cambiar la velocidad, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que coincida con las especificaciones del tipo de pluma y del trazador gráfico que utilizará para imprimir la imagen.

Muestra la velocidad asignada a la pluma. Para cambiar la velocidad, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que coincida con las especificaciones del tipo de pluma y del trazador gráfico que utilizará para imprimir la imagen.

Muestra la velocidad asignada a la pluma. Para cambiar la velocidad, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que coincida con las especificaciones del tipo de pluma y del trazador gráfico que utilizará para imprimir la imagen.

Haga clic aquí para definir la pluma seleccionada como no utilizada.

Haga clic aquí para restaurar todos los controles del cuadro de diálogo a sus configuraciones predeterminadas.

Haga clic aquí para restaurar todos los controles del cuadro de diálogo a sus configuraciones predeterminadas.

Enumera todas las bibliotecas de plumas disponibles (grupos guardados de configuraciones). Para guardar las configuraciones actuales como biblioteca de plumas, escriba un nombre y haga clic en Guardar.

Enumera todas las bibliotecas de plumas disponibles (grupos guardados de configuraciones). Para guardar las configuraciones actuales como biblioteca de plumas, escriba un nombre y haga clic en Guardar.

Enumera todas las bibliotecas de plumas disponibles (grupos guardados de configuraciones). Para guardar las configuraciones actuales como biblioteca de plumas, escriba un nombre y haga clic en Guardar.

Haga clic aquí para guardar las configuraciones actuales como biblioteca de plumas. Esta opción queda disponible después de que haya escrito un nombre para la biblioteca de plumas en el cuadro de lista Bibliotecas plumas.

Haga clic aquí para eliminar la biblioteca de plumas seleccionada en el cuadro de lista Bibliotecas plumas.

Este grupo de controles le permite establecer las opciones de escala.

Haga clic aquí si desea escalar el gráfico antes de importarlo o exportarlo. Introduzca un porcentaje en el cuadro o ajuste el valor existente utilizando las flechas de desplazamiento.

Muestra el tamaño escalado con que se va a importar o exportar el gráfico. Al 100 por cien, la imagen se importa o exporta con su tamaño original. Para escalar el gráfico, escriba un valor en el cuadro o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente.

Muestra el tamaño escalado con que se va a importar o exportar el gráfico. Al 100 por cien, la imagen se importa o exporta con su tamaño original. Para escalar el gráfico, escriba un valor en el cuadro o utilice las flechas de desplazamiento para ajustar el valor existente.

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

Este grupo de controles le permite seleccionar las configuraciones de tamaño de página.

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

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

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

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

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

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

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

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

Estos controles le permiten alinear la imagen en el centro o en la esquina inferior izquierda del área imprimible.

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

Haga clic aquí para alinear la imagen desde la esquina inferior izquierda del área imprimible.

Estos controles le permiten establecer la orientación de la página.

Muestra la orientación de la página actual.

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

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

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

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

Estos controles le permiten definir si el trazador creará rellenos simulados y el método que utilizará.

Muestra cómo creará rellenos simulados el trazador. Puede utilizar una serie de líneas paralelas o un patrón de sombreado. Para utilizar un método distinto, haga clic en la flecha abajo y elíjalo en la lista.

Muestra cómo creará rellenos simulados el trazador gráfico. Puede utilizar una serie de líneas paralelas o un patrón de sombreado. Para utilizar un método distinto, haga clic en la flecha abajo y elíjalo en la lista.

Muestra el interlineado que se utilizará para las opciones Líneas paralelas y Sombreado. Para cambiar el interlineado, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra el interlineado que se utilizará para las opciones Líneas paralelas y Sombreado. Para cambiar el interlineado, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra el interlineado que se utilizará para las opciones Líneas paralelas y Sombreado. Para cambiar el interlineado, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de línea que se utilizará para las Líneas paralelas y para las líneas verticales de la opción Sombreado. Para cambiar el ángulo de línea, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de línea que se utilizará para las Líneas paralelas y para las líneas verticales de la opción Sombreado. Para cambiar el ángulo de línea, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de línea que se utilizará para las Líneas paralelas y para las líneas verticales de la opción Sombreado. Para cambiar el ángulo de línea, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de línea que se utilizará para las líneas horizontales de la opción Sombreado. Para cambiar el ángulo de línea, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de línea que se utilizará para las líneas horizontales de la opción Sombreado. Para cambiar el ángulo de línea, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra el ángulo de línea que se utilizará para las líneas horizontales de la opción Sombreado. Para cambiar el ángulo de línea, escriba un nuevo valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Estos controles le permiten especificar el tamaño de las líneas utilizadas para representar las curvas en la imagen.

Muestra el tamaño de los segmentos de línea que se utilizarán para crear curvas en la imagen. Cuanto más pequeños sean los segmentos de línea, más suaves aparecerán las curvas. Para cambiar el valor, escriba uno nuevo en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra la unidad de medida que se utiliza para determinar el tamaño de los segmentos de línea empleados para crear las curvas en la imagen. Para utilizar otra unidad, haga clic en la flecha abajo y elíjala en la lista.

Habilite esta casilla de verificación para quitar líneas que están ocultas en la imagen original porque están tapadas por un objeto relleno de una capa más alta, pero que normalmente aparecerían en la imagen trazada.

Habilite esta casilla de verificación para soldar objetos solapados de forma que el contorno se muestre como una sola forma.



Sin soldar Soldados

Habilite esta casilla de verificación para impedir que las configuraciones de anchura y velocidad de la ficha Pluma se guarden con el archivo. Habilite esta opción si va a imprimir la imagen en un trazador gráfico que no reconoce estas opciones.

Muestra las plumas que puede asignar a los colores individuales para reproducir la imagen en la página.

Muestra las plumas que puede asignar a los colores individuales para reproducir la imagen en la página.

Muestra las plumas que puede asignar a los colores individuales para reproducir la imagen en la página.

Muestra las plumas que puede asignar a los colores individuales para reproducir la imagen en la página.

Muestra las plumas que puede asignar a los colores individuales para reproducir la imagen en la página.

Muestra las plumas que puede asignar a los colores individuales para reproducir la imagen en la página.

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

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiarla, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiarla, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra la anchura de la pluma seleccionada. Para cambiarla, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento.

Muestra la velocidad asignada a la pluma. Para cambiar la velocidad, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que coincida con las especificaciones del tipo de pluma y del trazador que utilizará para imprimir la imagen.

Muestra la velocidad asignada a la pluma. Para cambiar la velocidad, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que coincida con las especificaciones del tipo de pluma y del trazador que utilizará para imprimir la imagen.

Muestra la velocidad asignada a la pluma. Para cambiar la velocidad, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente usando las flechas de desplazamiento. Utilice un valor que coincida con las especificaciones del tipo de pluma y del trazador que utilizará para imprimir la imagen.

Haga clic aquí para definir la pluma seleccionada como sin usar.

Enumera todas las bibliotecas de plumas disponibles (grupos guardados de configuraciones). Para guardar las configuraciones actuales como biblioteca de plumas, escriba un nombre y haga clic en Guardar.

Haga clic aquí para guardar las configuraciones actuales como biblioteca de plumas. Esta opción queda disponible después de que haya escrito un nombre para la biblioteca de plumas en el cuadro de lista Bibliotecas plumas.

Haga clic aquí para eliminar la biblioteca de plumas seleccionada en el cuadro de lista Bibliotecas plumas.

Habilite la casilla de verificación si desea escalar la imagen al importarla.

Muestra el tamaño con el que se importará la imagen. Si desea escalar la imagen, habilite la casilla de verificación y escriba un valor en el cuadro.

Muestra el tamaño con el que se importará la imagen. Si desea escalar la imagen, habilite la casilla de verificación y escriba un valor en el cuadro.

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

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

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

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

Haga clic [aquí](#) para utilizar el formato estándar de archivo TGA. No es posible guardar imágenes en blanco y negro como archivos .TGA. Si la imagen tiene una máscara que desea guardar con el archivo, elija el formato de archivo mejorado.

Haga clic [aquí](#) para utilizar el formato mejorado de archivo TGA, que guarda las máscaras con la imagen. No es posible guardar imágenes en blanco y negro como archivos .TGA.

Haga clic aquí para exportar el texto como caracteres editables.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con certeza que no necesitará editar el texto de nuevo o si desconoce las fuentes que estarán disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida en los que utilizará este archivo.

Habilite esta opción para incluir una cabecera con el archivo que especifique las dimensiones de la imagen. Debería utilizar esta opción, excepto que sepa que la aplicación en que va a editar la imagen no reconoce las cabeceras colocables.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con certeza que no necesitará editar el texto de nuevo o si desconoce las fuentes que estarán disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida en los que utilizará este archivo.

Haga clic aquí para exportar el texto como caracteres editables.

Habilite esta casilla de verificación para incluir la información de fuentes PostScript con la imagen. Cuando imprima la imagen, las fuentes se descargarán a la impresora.

Habilite esta opción para que se incluya una miniatura vectorial o de mapa de bits como cabecera con el archivo. Cuando importe la imagen en una aplicación, podrá ver la miniatura en la ventana de previsualización. Si no incluye una cabecera, la ventana de previsualización aparece cruzada por una X.

Muestra el formato de la miniatura que está exportando con el archivo. Puede utilizar un formato vectorial (WMF) o de mapa de bits (TIFF). Para cambiar de formato, haga clic en la flecha abajo y elíjalo en el cuadro de lista.

Muestra la profundidad de color de la miniatura que está guardando con el archivo. Para utilizar otra profundidad de color, haga clic en la flecha abajo y elíjala en la lista.

Muestra la resolución de la miniatura que está guardando con el archivo. Para cambiarla, escriba un valor en el cuadro o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Estos controles le permiten especificar las opciones de sobreimpresión automática.

Habilite esta casilla de verificación para crear una sobreimpresión de color provocando que cualquier objeto que contenga un mínimo del 95 por ciento de negro se imprima sobre los objetos subyacentes.

Habilite esta casilla de verificación para crear una sobreimpresión de color asignando un contorno a un objeto que tenga el mismo color que su relleno y haciendo que se imprima sobre los objetos subyacentes.

Muestra el valor actual de sobreimpresión máxima. Para cambiarlo, escriba un nuevo valor en el campo o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra el valor actual de sobreimpresión máxima. Para cambiarlo, escriba un nuevo valor en el campo o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra el valor actual de sobreimpresión máxima. Para cambiarlo, escriba un nuevo valor en el campo o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Muestra el valor actual de Texto superior, que es el tamaño mínimo al que se aplica la sobreimpresión automática.

Muestra el valor actual de Texto superior, que es el tamaño mínimo al que se aplica la sobreimpresión automática.

Muestra el valor actual de Texto superior, que es el tamaño mínimo al que se aplica la sobreimpresión automática.

Habilite esta casilla de verificación para exportar cajas delimitadoras sobre los objetos.

Muestra el número de etapas que se utilizan para reproducir los rellenos degradados. Para cambiar este valor, escriba uno nuevo en el cuadro o ajuste el existente mediante las flechas de desplazamiento.

Habilite esta casilla de verificación para convertir los mapas de bits de color a escala de grises. Utilice esta opción cuando vaya a imprimir el archivo en una impresora en blanco y negro.

Habilite esta casilla de verificación para aumentar automáticamente el número de etapas utilizadas para crear rellenos degradados. Use esta opción para reducir el efecto de bandas.

Habilite esta casilla de verificación para indicar al servidor OPI (Open Pre-Press Interface) de la empresa de fotocomposición que emplee las imágenes de alta resolución correspondientes en lugar de las de baja resolución del archivo. Esta sustitución se realiza antes de que el archivo de impresión se rasterice y se filme en fotolitos.

Habilite esta casilla de verificación para exportar el archivo con los colores definidos en el perfil de impresora actual.

Muestra el actor o prop seleccionado cuando ha habilitado la casilla de verificación de previsualización.

Habilite esta casilla de verificación para ver una previsualización del actor o prop seleccionado.

Muestra todos los actores y props del archivo de CorelMOVE.

Haga clic aquí para seleccionar todos los actores y props del archivo de CorelMOVE.

Haga clic aquí para anular la selección de todos los actores y props del archivo de CorelMOVE.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con certeza que no necesitará editar el texto de nuevo o si desconoce las fuentes que estarán disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida en los que utilizará este archivo.

Haga clic aquí para exportar el texto como caracteres editables.

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

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

Habilite esta casilla de verificación para exportar toda la página, no sólo los objetos seleccionados.

Habilite esta casilla de verificación para exportar la imagen como una imagen de 16 colores.

Habilite esta casilla de verificación para exportar la imagen como una imagen de 256 colores.

Habilite esta casilla de verificación para exportar el texto como caracteres editables.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con certeza que no necesitará editar el texto de nuevo o si desconoce las fuentes que estarán disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida en los que utilizará este archivo.

Haga clic aquí para exportar el archivo como WordPerfect Versión 1.

Haga clic aquí para exportar el archivo como WordPerfect Versión 2.

Muestra el formato CGM (Computer Graphics Metafile) seleccionado con el que está exportando el archivo. Para exportar el archivo con otro formato, haga clic en la flecha abajo y elíjalo en la lista.

Haga clic aquí para exportar el texto como caracteres editables.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con certeza que no necesitará editar el texto de nuevo o si desconoce las fuentes que estarán disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida en los que utilizará este archivo.

Habilite esta casilla de verificación cuando vaya a exportar un archivo que se editará en un sistema Macintosh.

Mueva este control para ajustar la calidad del archivo.

Muestra la calidad del archivo en valores numéricos. Para cambiarla, mueva el deslizador o escriba un valor en el cuadro.

Mueva este control para definir el nivel de compresión. MPEG utiliza una compresión con pérdida, por lo que cuanto mayor sea el nivel de compresión, más datos se perderán.

Mueva este control para definir el nivel de compresión. MPEG utiliza una compresión con pérdida, por lo que cuanto mayor sea el nivel de compresión, más datos se perderán.

Mueva el deslizador para controlar la velocidad y calidad del archivo.

Mueva el deslizador para controlar la velocidad y calidad del archivo.

Habilite esta casilla de verificación para exportar sólo la parte de audio del archivo.

Habilite esta casilla de verificación para exportar sólo la parte de vídeo del archivo.

Habilite esta casilla de verificación para exportar tanto el audio como el vídeo del archivo.

Haga clic aquí para exportar el texto como caracteres editables.

Haga clic aquí para exportar el texto como curvas. Utilice esta opción si sabe con certeza que no necesitará editar el texto de nuevo o si desconoce las fuentes que estarán disponibles en otros sistemas o dispositivos de salida en los que utilizará este archivo.

Haga clic aquí para exportar las curvas como curvas.

Haga clic aquí para exportar las curvas como combinaciones de pequeños segmentos de línea.

Haga clic [aquí](#) para utilizar el formato de archivo DCS versión 1. Utilice este formato cuando trabaje sólo con imágenes CMYK, ya que creará cinco archivos PostScript distintos: cian, magenta, amarillo, negro y principal. El archivo principal no contiene una imagen compuesta, sino que apunta a los archivos de separación.

Haga clic aquí para utilizar el formato de archivo DCS versión 2. Utilice este formato cuando trabaje con imágenes CMYK o duotono.

Haga clic [aquí](#) para crear un solo archivo al exportar al formato DCS versión 2. Los archivos de separación y el principal se combinan en un solo archivo.

Haga clic [aquí](#) para crear varios archivos de separación de color. El archivo principal no contiene una imagen compuesta, sino que apunta a esos archivos de separación.

Escriba la anchura de la imagen en píxeles.

Escriba la altura de la imagen en píxeles.

Escriba el tamaño de la cabecera de imagen.

Habilite esta casilla de verificación para cargar la imagen invertida.

Habilite esta casilla de verificación si la imagen contiene una máscara.

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

Escriba la profundidad de bits de la imagen.

Escriba el número de byte que marca el inicio de la paleta.

Escriba el número de colores de la paleta.

Haga clic aquí para utilizar rojo, verde y azul como orden de las entradas de la paleta.

Haga clic aquí para utilizar verde, azul y rojo como orden de las entradas de la paleta.

Haga clic [aquí](#) para utilizar números iguales de entradas de paleta para rojo, verde y azul. Por ejemplo, si la imagen tiene 256 colores, habría 256 rojos, 256 verdes y 256 azules.

### **Mapa de bits**

Imagen compuesta de cuadrículas de píxeles o puntos. Los escáneres y los programas de pintura, como Corel PHOTO-PAINT, generan este tipo de imagen. Sin embargo, CorelDRAW crea las imágenes usando objetos vectoriales — formas que se almacenan como ecuaciones matemáticas

—.

**Alisado**

Filtrado de una imagen de mapa de bits para quitar los bordes dentados. El alisado rellena los píxeles dentados con colores o grises intermedios, suavizando así las transiciones entre los colores.

**Objeto vinculado**

En Vinculación e incorporación de objetos (OLE), información de un archivo (el archivo de origen) que se ha insertado en otro (el archivo de destino) aunque se mantiene un vínculo con el archivo de origen. Los cambios realizados en la información del archivo de origen se realizan automáticamente en los archivos de destino.

## **Tramado**

Aleatorización de los píxeles en dispositivos o imágenes mediante una paleta de colores limitada para simular progresiones tonales continuas.

El tramado de pantalla es un método de mejorar la visualización de los monitores cuya capacidad está limitada a color de 16 bits o menos. Funciona promediando la profundidad de los píxeles de un área dada para crear colores o tonos de gris adicionales (dependiendo de si la imagen es en color, en escala de grises o en blanco y negro). La difusión de error proporciona los mejores resultados mediante la extensión de aproximaciones de color entre varios píxeles. El tramado ordenado se realiza a mayor velocidad que la difusión de error mediante la aproximación de colores usando patrones de puntos fijos.

El tramado de imagen es un método de mejorar el aspecto de imágenes fotográficas que utilizan una paleta de colores limitada.

## **Carpeta**

Las carpetas se utilizan para almacenar y organizar los documentos, programas y otros archivos. Por ejemplo, podría crear una carpeta llamada LOGOS para guardar diseños de logotipos. En versiones anteriores de Windows, las carpetas se denominaban directorios.

## **Resolución**

Resolución es un término genérico que hace referencia a la cantidad de detalle e información que un archivo de imagen contiene, así como al nivel de detalle que un dispositivo de entrada, de salida o de visualización es capaz de producir. Cuando se trabaja con mapas de bits, la resolución afecta tanto a la calidad de la salida final como al tamaño del archivo.

La resolución que elija para una imagen suele conservarse en el archivo —es decir, tanto si imprime un mapa de bits en una impresora láser de 300 ppp o en una filmadora de 1270 ppp, siempre se imprime con la resolución que definió al crear la imagen—.

Si desea que la salida final se corresponda con su equivalente en pantalla, tiene que comprender la relación entre la resolución de la imagen y la resolución de los diversos dispositivos antes de comenzar a trabajar. Cuando sea así, podrá producir resultados efectivos y coherentes.

## **Gráfico vectorial**

Gráfico creado en un programa como CorelDRAW en que las formas se representan como una serie de líneas y curvas. Los gráficos vectoriales también se conocen como gráficos basados en objetos o dibujo lineal. Esto contrasta con los gráficos de mapa de bits que se crean píxel a píxel en programas de pintura y en escáneres.

**Filmadora**

Término genérico para las impresoras capaces de imprimir texto y gráficos (dibujo lineal y fotografías) en película o fotolito o en papel fotográfico a resoluciones de 1200 ppp o superiores.

## **Duotono**

Modo de color de 8 bits que utiliza 256 sombras de hasta cuatro tonos.

En impresión comercial, una imagen duotono es la de escala de grises modificada que se imprime usando tintas de dos colores —normalmente, negro con un color de resalte, aunque pueden utilizarse cualesquiera dos colores—. Más en general, este término también hace referencia a tritonos (tres tintas) y cuatritonos (cuatro tintas). El uso de dos colores de tinta, en lugar de cuatro, reduce significativamente los costes de impresión al tiempo que proporciona una amplia variedad de colores entre los que elegir. La función duotono es ideal para añadir un toque de color a una fotografía o para ampliar las variedades tonales de las tintas.

**Unidad**

Dispositivo informático que hace girar discos que se utilizan para almacenar información. Los PC suelen tener una unidad de disco fijo etiquetada como C o D (llamado disco duro) y una o dos unidades de disquetes etiquetadas como A y/o B. Además, muchos PC tienen una unidad de CD-ROM.

**CMYK**

Modelo de color sustractivo compuesto por cian (C), magenta (M), amarillo (Y) y negro (K).

Utilizado en la mayoría de servicios comerciales de impresión a todo color, CMYK es como CMY, pero la adición del negro (K) permite la generación de tonos bajos más reales.

**Aplicación cliente**

Una aplicación cliente es una aplicación compatible con OLE (vinculación e incorporación de objetos) que contiene objetos OLE (por ejemplo, imágenes, diagramas, texto) creados en otras aplicaciones OLE. No todas las aplicaciones OLE pueden ser clientes. Si no sabe con certeza si una aplicación es capaz de actuar como cliente, compruebe su documentación.

## **PostScript**

PostScript es un lenguaje de descripción de páginas que se utiliza para enviar instrucciones a un dispositivo PostScript sobre cómo imprimir cada página. Todos los objetos de un trabajo de impresión (por ejemplo, curvas y rellenos) se representan mediante líneas de código PostScript que la impresora utiliza para producir el trabajo.

**Objeto incorporado**

Información de un archivo creado en un programa (programa de origen) que se ha insertado en un archivo en otro programa (programa de destino). Por ejemplo, puede incorporar un gráfico creado en CorelDRAW en un documento de Microsoft Word.

### **Aplicación servidora**

Una aplicación servidora es una aplicación compatible con OLE (vinculación en incorporación de objetos) que se utiliza para crear objetos OLE (por ejemplo, imágenes, diagramas, texto). Estos objetos OLE pueden colocarse en otras aplicaciones OLE. No todas las aplicaciones OLE pueden ser servidores. Si no sabe con certeza si una aplicación es capaz de actuar como servidor, compruebe su documentación.

## **Modo de color**

Hace referencia a las características de color de una imagen — el modo de color determina cómo se muestran e imprimen las imágenes en las aplicaciones de Corel

—  
Blanco y negro (1 bit)

Escala de grises (8 bits)

Duotono (8 bits): utiliza 256 tonos de hasta cuatro tintas para reproducir imágenes de escala de grises.

Paleta (8 bits)

Color RGB (24 bits)

Color Lab (8 bits)

Color CMYK

**Entrelazado**

Método de hacer que la imagen aparezca inicialmente en pantalla por completo, pero con una resolución baja. Conforme se cargan los datos de la imagen, la calidad de la imagen mejora desde desenfocada hasta clara.

**EPS**

Extensión de los archivos de Encapsulated PostScript. Las aplicaciones de Corel pueden importar y exportar archivos .EPS. CorelDRAW puede exportar al formato .EPS genérico, así como a los archivos EPS con trayectos de corte. CorelDRAW también puede importar objetos que contienen archivos .EPS. Los archivos .EPS que CorelTRACE crea, pueden importarse en programas como Corel VENTURA y Aldus PageMaker.

### **Open Prepress Interface (OPI)**

Método para colocar mapas de bits de alta resolución en la página impresa, aunque se utilicen réplicas de baja resolución para su ubicación.

En un escáner de alta calidad, se crean dos imágenes: una versión de alta resolución (que se guarda en un archivo) y un equivalente de baja resolución. Esta copia de menor resolución se importa en los documentos sólo para su ubicación (FPO). El uso de las imágenes FPO mantiene los documentos con un tamaño menor y acelera su redibujo en pantalla. Cuando envíe el trabajo al servicio de fotocomposición para su impresión en fotolito, los archivos de alta resolución se colocan en su lugar, generando un producto final con una resolución alta.

### **Casilla de verificación**

Pequeño cuadrado en un cuadro de diálogo que sirve para habilitar o deshabilitar opciones. Una opción está habilitada cuando una X o una marca de verificación aparece en la casilla de verificación, y está deshabilitada cuando está vacía.



## Importación y exportación de archivos (página 1 de 2)

Para que una aplicación lea un archivo que se ha guardado en cierto formato de archivo, requiere un conversor que descifre la información del formato y abra el archivo.

El administrador de filtros de Corel contiene conversores para todos los formatos de archivo admitidos por todas las aplicaciones de Corel. Por ejemplo, si está trabajando en CorelDRAW y desea abrir un archivo que se ha guardado en un formato que no sea .CDR, el administrador de filtros convierte el archivo para que el programa pueda abrirlo. Si desea guardar una imagen en un formato que no sea .CDR, el administrador de filtros la convierte al otro formato antes de guardar el archivo.

Las aplicaciones de Corel que crean documentos, como CorelDRAW, tienen sus propios formatos de archivo nativos que utilizan para almacenar la información de los documentos. Los comandos Abrir y Guardar/Guardar como se utilizan para cargar y guardar dicha información. El comando Importar sirve para cargar, en un documento abierto, imágenes individuales que se han guardado en formatos no nativos. El comando Exportar sirve para guardar imágenes en formatos no nativos.

En el caso de las aplicaciones que no crean documentos, como Corel PHOTO-PAINT y Corel OCR-TRACE, los comandos Abrir y Guardar/Guardar como se utilizan para cargar y guardar imágenes.

### Formatos de archivo

Los datos de un archivo pueden almacenarse empleando varios sistemas. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como mapa de bits, vectorial, sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en listas en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT.

Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

### Repetición del muestreo o recorte al importar una imagen de mapa de bits

Cuando se importa un archivo de mapa de bits, es posible modificar su tamaño y su resolución. El recorte de una imagen implica descartar áreas que no se desean, sin afectar a la resolución o dimensiones de lo que permanece.

El cambio de la resolución de una imagen afecta a sus dimensiones, al nivel de detalle que contiene y a su tamaño de archivo. La resolución de una imagen determina el grado de detalle que presenta, y se mide por el número de píxeles, o puntos, que contiene por pulgada (ppp). Dado que el número de píxeles de un mapa de bits es fijo, la resolución de la imagen está unida al tamaño de la imagen impresa. Si imprime la imagen con un tamaño pequeño, los píxeles serán diminutos y la resolución, elevada. Si la imprime con un tamaño grande, los píxeles se agrandan y aparecen toscos, produciendo una menor resolución.

Una resolución más alta permite un mayor grado de detalle y transiciones de color más suaves que con una resolución menor, pero también produce un archivo mucho más grande. El establecimiento de la resolución debe ser un acto de equilibrio entre conseguir el nivel de detalle que necesita y mantener el tamaño del archivo suficientemente pequeño para que su sistema pueda manejarlo.

Base la resolución de sus imágenes en el uso que hará de ellas. Si las va a imprimir, no defina una resolución mayor que la del dispositivo de salida final: si crea una imagen de 1200 ppp para imprimirla en una impresora de 600 ppp, va a terminar con una imagen impresa de 600 ppp y con un archivo mucho mayor de lo necesario.

Si va a mostrar la imagen en pantalla, en general puede bastarle una resolución más baja. Una vez más, tenga en cuenta las restricciones de memoria de su configuración específica e intente definir la resolución que corresponda con la del monitor que va a utilizar.

{button ,Next()} [Haga clic aquí para pasar a la página siguiente.](#)

## Importación y exportación de archivos (página 2 de 2)

### Compresión de los archivos

Con frecuencia, los archivos se guardan en un formato comprimido para ahorrar espacio en el disco duro. Hay varias técnicas de compresión que pueden emplearse, dependiendo del formato del archivo original. En general, cuanto más se comprime un archivo, más lenta es su lectura y/o escritura.

La compresión puede ser con o sin pérdida. La compresión sin pérdida conserva todos los datos originales en los procesos de compresión y descompresión, y se recomienda para almacenar texto o datos numéricos, como hojas de cálculo. La compresión con pérdida pierde parte de los datos originales, pero dependiendo de sus requisitos, esta pérdida puede no tener trascendencia en el resultado final del trabajo. De esta forma, es posible comprimir los archivos originales en un grado mucho mayor que con la compresión sin pérdida, por lo que puede ser útil cuando el espacio en disco sea un factor importante.

RLE, LZW y CCITT son técnicas de compresión sin pérdida. JPEG es una técnica con pérdida y se emplea principalmente para comprimir imágenes en color y escala de grises de tono continuo. La información que se descarta durante la compresión no afecta gravemente a la calidad de la imagen.

### Profundidad de color

La profundidad de color hace referencia al número de colores que pueden admitirse en un archivo. Un archivo de 1 bit admite dos colores (normalmente blanco y negro), uno de 2 bits admite cuatro colores, uno de 4 bits admite 16 colores, uno de 8 bits admite 256 colores y uno de 24 bits admite 16 millones de colores. Una imagen en escala de grises es un archivo de 8 bits, con 256 incrementos entre el blanco y el negro. Cuanto mayor es la profundidad de color admitida por un archivo, más espacio ocupa el archivo en disco.

Cuando guarda o exporta un archivo, a menudo puede especificar con qué profundidad de color desea guardar la imagen. Si hay pocos colores en la imagen original, guardarla con una mayor profundidad de color (por ejemplo, de 16 a 256 colores) produciría una imagen cuyos colores serían muy similares al original. Sin embargo, si la imagen original tiene muchos colores y la convierte a una menor profundidad de color (por ejemplo, de color de 24 bits a 256 colores), el archivo creará una paleta de colores y utilizará combinaciones de estos colores para intentar simular el color original de cada píxel. Los colores de la paleta dependerán de los que hubiera en la imagen original.

Las diferentes aplicaciones admiten diferentes profundidades de color. Además, algunos formatos de archivo admiten sólo cierto número de colores. Al decidir qué formato utilizar para guardar un archivo, debería tener en cuenta las limitaciones de color del formato de archivo y la aplicación en que utilizará el archivo.

### Nota

Un formato de archivo que admita un gran número de colores puede no aceptar necesariamente todas las profundidades de color inferiores a su máximo. Por ejemplo, un formato puede admitir color de 24 bits, pero no blanco y negro.

## **Cuadro de diálogo Photo CD**

El cuadro de diálogo Photo CD le permite especificar el tamaño y el modo de color de la imagen, así como realizar correcciones de color a una imagen.

### **Modo de color**

El modo de color afecta al tamaño del archivo, la memoria del sistema y la calidad de la imagen impresa. Es importante elegir un modo de color que cumpla sus requisitos finales.

Elija escala de grises para crear duotonos y para imprimir en una impresora láser en blanco y negro.

Elija 256 colores (8 bits) para crear imágenes no fotográficas y para imprimir en una impresora en color de baja resolución (o si el sistema tiene poca memoria).

Elija 24 bits para crear imágenes fotográficas en color de alta calidad y para imprimir en una impresora RGB o CMY.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

### **Ficha Mejora del cuadro de diálogo Imagen de Photo CD**

La ficha Mejora del cuadro de diálogo Imagen de Photo CD le permite aplicar corrección de color a una imagen de Photo CD-ROM antes de importarla en PHOTO-PAINT. Hay dos métodos de corrección de color: GamutCD y Kodak.

#### **Gamut CD**

Utiliza la asignación de gama para mejorar la fidelidad de color y las variedades tonales de la imagen, lo cual garantiza que los colores de una imagen de PC pueda reproducirse en una impresora.

#### **Kodak**

Le permite alterar las tintas de color, ajustar el brillo y la saturación de color y modificar el contraste.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## **Cuadro de diálogo Importar Actor/Prop**

El cuadro de diálogo Importar Actor/Prop le permite importar actores y props que comprenden, como bloques de construcción, los archivos de CorelMOVE (CMV). Elija uno o más actores y/o props en la lista que se proporciona para que se abran en pantalla.

### **Nota**

Cuando se seleccionan varios actores y/o props, todos se incluyen en una sola ventana de imagen. Editar o manipular cada actor/prop en un archivo de CorelMOVE requiere abrir cada actor/prop individualmente.

## Formato de archivo CGM

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

### **.CGM (Computer Graphics Metafile)**

Extensión de archivo del formato [vectorial](#) Computer Graphics Metafile. CGM está diseñado principalmente para almacenar datos gráficos —específicamente, información vectorial

— . Normalmente CGM guarda esta información en formato ASCII, aunque también permite su almacenamiento en formato binario para producir archivos más pequeños. Todas las partes que constituyen un archivo con formato CGM se componen de objetos simples que se utilizan en todas las aplicaciones diseñadas para trabajar específicamente con gráficos vectoriales (por ejemplo, CorelDRAW).

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

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo Macintosh PICT

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

### **.PICT, Macintosh**

Formato de archivo [vectorial](#) para Macintosh desarrollado por Apple Computer Inc. y nativo de QuickDraw. PICT admite hasta [color de 24 bits](#), y compresión JPEG y PackBits. Es muy común en las aplicaciones Macintosh en las que se utilizan gráficos.

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

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo PIF

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

### **.PIF, IBM**

El formato de archivo PIF es un formato [vectorial](#) desarrollado por IBM. Se admite en la plataforma PC y en las aplicaciones de IBM. En la actualidad su uso no está muy extendido.

El cuadro de diálogo PIF le permite exportar el texto como caracteres de texto editables o como curvas, y las curvas como curvas o como polilíneas (líneas poligonales).

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo AI

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

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

Extensión de los archivos de Adobe Illustrator — formato de archivo gráfico [vectorial](#) desarrollado por Adobe Systems

— .AI se admite en Windows y en muchas otras aplicaciones de ilustración basadas en Windows, incluido CorelDRAW.

El cuadro de diálogo le permite elegir un formato específico de archivo de Adobe Illustrator, en función de la versión del programa en que editará el archivo (es decir, Adobe Illustrator 1.1, 88, 3.0). También le permite exportar el texto como caracteres de texto editables o como curvas.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo WPG

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

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

Extensión de los archivos gráficos de WordPerfect (5.0 y 5.1). El formato de archivo WPG es principalmente un formato gráfico [vectorial](#), pero puede almacenar tanto datos vectoriales como de mapa de bits (que pueden contener hasta 256 colores elegidos en una paleta de un total de más de un millón de colores). WordPerfect 5 puede almacenar datos de imágenes de mapa de bits o vectoriales (pero no al mismo tiempo). WordPerfect versión 5.1+ puede almacenar datos de imagen de [mapa de bits](#) y [vectorial](#) en el mismo archivo simultáneamente. También es posible almacenar código de PostScript encapsulado (EPS) en un archivo WPG.

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

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo GEM

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

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

El formato de archivo GEM es nativo del Graphical Environment Manager, desarrollado por Digital Research. Es un formato de archivo de [mapa de bits](#) aceptado en las plataformas GEM, MS-DOS y Atari ST. El formato de archivo GEM ráster se utiliza principalmente en la plataforma Atari ST, pero también se encuentra en el entorno de autoedición electrónica para PC. Admite la [compresión](#) RLE y hasta 16.384 colores; el máximo tamaño posible de la imagen es de 64.000 píxeles por 64.000 píxeles. Las imágenes GEM ráster pueden ser de color, tono de grises o blanco y negro y siempre se leen y escriben en el formato "big-endian".

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

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo WMF

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

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

Extensión del metaarchivo de Microsoft Windows, que es un formato de archivo [vectorial](#) desarrollado por Microsoft Corporation y aceptado por Windows y varias aplicaciones basadas en Windows. Admite color de hasta 24 bits. WMF se utiliza ampliamente para almacenar e intercambiar datos vectoriales y de [mapa de bits](#) entre las aplicaciones basadas en Windows.

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

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo DXF

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

### **.DXF, AutoCAD Data eXchange Format**

DXF es un formato de archivo gráfico [vectorial](#) nativo de AutoCAD, aplicación de diseño asistido. DXF admite hasta 256 colores y puede almacenar objetos tridimensionales. No es posible la [compresión](#) de archivo. Es aceptado por varios programas de CAD y algunos de dibujo, incluido CorelDRAW.

El cuadro de diálogo le permite elegir entre dos opciones de color para la exportación de la imagen, la resolución de las curvas de la imagen y la forma en que se tratan los objetos solapados.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo MPEG

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

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

MPEG es un formato de archivo de animación desarrollado por el grupo de expertos en películas (Motion Picture Experts Group) de la organización internacional de normalización ISO. Está admitido en todas las plataformas. Permite la [compresión](#) DCT. El tamaño máximo de imagen es de 4095 píxeles por 4095 píxeles por 30 fotogramas por segundo. Se utiliza para codificar datos de audio, vídeo, texto y gráficos. MPEG se diseñó para almacenar los datos de audio y vídeo en CD-ROM que utilizan los sistemas multimedia —en entornos Apple y Windows

— . MPEG utiliza compresión con pérdida y, en consecuencia, cuanto mayor es el nivel de compresión, más datos se pierden.

El cuadro de diálogo le permite determinar cuánta compresión se utilizará al guardar el archivo, el énfasis o calidad del archivo y tres opciones de exportación exclusivas.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo SCODL

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

### **.SCODL**

Formato de archivo utilizado por las cámaras para tomar diapositivas. CorelDRAW exporta archivos en formato SCODL (.SCD).

El cuadro de diálogo le permite elegir un color de fondo cuando la imagen no llena toda la diapositiva o ampliar la imagen para encajarla por completo en el área de una diapositiva que no presente área de fondo.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo HPGL

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

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

Formato de archivo [vectorial](#) desarrollado por Hewlett Packard. Lo crean algunos programas como AutoCAD para imprimir dibujos en trazadores. Este formato de archivo es aceptado por las plataformas PC y Macintosh y por todas las aplicaciones de ilustración. Goza de gran aceptación como lenguaje de descripción de páginas.

El cuadro de diálogo le permite seleccionar una lista de colores y opciones de pluma que se asignan a cada color de la imagen, crear bibliotecas de plumas, establecer opciones de página (por ejemplo, tamaño de página, encaje en la página, orientación) y elegir opciones avanzadas de relleno y tratamientos de curva.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo EPS

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

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

Extensión de los archivos Encapsulated PostScript. Las aplicaciones de Corel pueden importar y exportar archivos EPS. CorelDRAW y Corel PHOTO-PAINT pueden exportar al formato EPS genérico así como a los archivos EPS con trayectos de corte. Además, es posible importar objetos que contengan un archivo EPS. Este formato de archivo suele utilizarse principalmente para contener las partes gráficas y las imágenes de un documento.

El cuadro de diálogo le permite exportar el texto como caracteres de texto editables o como curvas y elegir las opciones de cabecera así como las opciones de color y relleno degradado.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo TTF

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

### **.TTF, TrueType Font**

Fuentes que se imprimen como gráficos [vectoriales](#) o de [mapa de bits](#) dependiendo de las capacidades de la impresora. Las fuentes TrueType se imprimen como aparecen en pantalla y pueden cambiarse de tamaño con cualquier altura.

El cuadro de diálogo ofrece varias opciones de información de la fuente, incluyendo el nombre de la familia de fuentes, el estilo y el tamaño.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo JPEG

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

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

Formato internacional estándar de archivo de [mapa de bits](#) para la compresión de imágenes que ofrece compresión sin apenas pérdidas con relaciones de hasta 20 a 1. También se denomina JFIF (JPEG File Interchange Format). JPEG se acepta en todas las plataformas con el máximo de [color de 24 bits](#). El tamaño máximo de la imagen es 64.000 píxeles por 64.000 píxeles. Admite la [compresión](#) JPEG. Sirve como formato de almacenamiento e intercambio de los archivos que contienen datos comprimidos con JPEG.

El cuadro de diálogo le permite especificar cómo desea importar o exportar los archivos de mapa de bits.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo TGA

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

### **.TGA, mapa de bits Targa**

Extensión de los archivos con formato Targa, que es un formato de [mapa de bits](#) desarrollado por Truevision Inc. El formato de archivo TGA suele utilizarse para almacenar fotografías en color digitalizadas. Las aplicaciones de Corel pueden importar los archivos de este formato. TGA se admite en MS-DOS, Windows, UNIX, Atari, Amiga y otras plataformas y en muchas aplicaciones. Acepta hasta [color de 32 bits](#). No hay ningún tamaño máximo de imagen. Admite la [compresión](#) RLE. Se utiliza con frecuencia en aplicaciones gráficas, de dibujo y de creación de imágenes. También se usa ampliamente para la edición de foto fija.

El cuadro de diálogo le permite especificar cómo desea importar o exportar los archivos de mapa de bits.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo GIF

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

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

Extensión de archivo de un formato de [mapa de bits](#) creado por CompuServe Inc. y utilizado habitualmente para almacenar fotografías en color digitalizadas. Las aplicaciones de Corel pueden importar archivos de este formato. El formato GIF se acepta en MS-DOS, Macintosh, UNIX, Amiga y otras plataformas. Admite hasta [256 colores](#). El tamaño máximo de la imagen es 64.000 píxeles por 64.000 píxeles. Permite la [compresión](#) LZW. Se utiliza principalmente como formato de intercambio, pero es aceptado por muchas aplicaciones. Puede almacenar varias imágenes de mapa de bits en un solo archivo.

El cuadro de diálogo le permite especificar cómo desea importar o exportar los archivos de mapa de bits.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo WAVL

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

### **.WAVL, formato de archivo de mapa de bits Wavelet**

Formato de archivo de [mapa de bits](#) que admite color hasta de 24 bits. Acepta la [compresión](#) Wavelet. Sirve para almacenar información de mapa de bits con niveles altos de compresión.

El cuadro de diálogo le permite especificar cómo desea importar o exportar los archivos de mapa de bits.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea [¿Qué es esto?](#)

## Formato de archivo CUR/ICO

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

### CUR/ICO

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

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

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea ¿Qué es esto?

## Formato de archivo DCS

Los datos de un archivo pueden almacenarse mediante varios sistemas distintos. El sistema que un archivo utiliza se conoce como su formato de archivo. Diferentes tipos de archivos, como [mapa de bits](#), [vectorial](#), sonido, texto, etc., utilizan diferentes formatos, e incluso dentro de un tipo, puede haber docenas de distintos formatos disponibles. Los formatos suelen conocerse por la extensión que se añade al archivo cuando se guarda en cada formato, por ejemplo, .CMX, .BMP, .DOC, .AVI, .TIF, etc. En aplicaciones basadas en Windows 95, cada formato emplea un icono distinto cuando aparece en los administradores de archivos y en los cuadros de diálogo, como el cuadro de diálogo Abrir de Corel PHOTO-PAINT. Con frecuencia, los formatos de archivo se crean para su uso por una aplicación en particular. Por ejemplo, las imágenes creadas en CorelDRAW se almacenan como archivos .CDR. Algunos formatos son más genéricos, como el formato .TXT, que es un archivo ASCII y que no está asociado con ninguna aplicación en concreto.

Si desea más información sobre las opciones incluidas en este cuadro de diálogo, utilice la herramienta de ayuda en línea [¿Qué es esto?](#)

**Gráfico vectorial**

Las imágenes vectoriales se almacenan como ecuaciones algebraicas que definen las diversas líneas y curvas del dibujo. También pueden incluir información de mapa de bits. Se crean en programas de ilustración, como CorelDRAW, o en aplicaciones de vectorización de mapas de bits, como Corel OCR-TRACE. Los formatos vectoriales no están limitados a ciertas profundidades de color.

### **Compresión de archivo**

Los archivos suelen guardarse en un formato comprimido para ahorrar espacio en el disco duro. Hay varias técnicas de compresión que pueden emplearse, dependiendo del formato del archivo original. En general, cuanto más se comprime un archivo, más lenta es su lectura y/o escritura.

La compresión puede ser con o sin pérdida. La compresión sin pérdida conserva todos los datos originales en los procesos de compresión y descompresión, y se recomienda para almacenar texto o datos numéricos, como hojas de cálculo. La compresión con pérdida pierde parte de los datos originales, pero dependiendo de las necesidades, esta pérdida puede no tener trascendencia en el resultado final del trabajo. Este tipo puede comprimir los archivos originales en un grado mucho mayor que la compresión sin pérdida, por lo que puede ser útil cuando el espacio en disco sea un factor importante.

**Profundidad de color**

La profundidad de color hace referencia al número de colores que pueden admitirse en un archivo. Un archivo de 1 bit admite dos colores (normalmente blanco y negro), uno de 2 bits admite cuatro colores, uno de 4 bits admite 16 colores, uno de 8 bits admite 256 colores y uno de 24 bits admite 16 millones de colores. Una imagen en escala de grises es un archivo de 8 bits, con 256 incrementos entre el blanco y el negro. Cuanto mayor es la profundidad de color admitida por un archivo, más espacio ocupa el archivo en disco.

**Gráfico de mapa de bits**

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



