

**CARRERA PROFESIONAL**








# **DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN**

**DISEÑO GRÁFICO  
ASISTIDO POR  
COMPUTADORA**

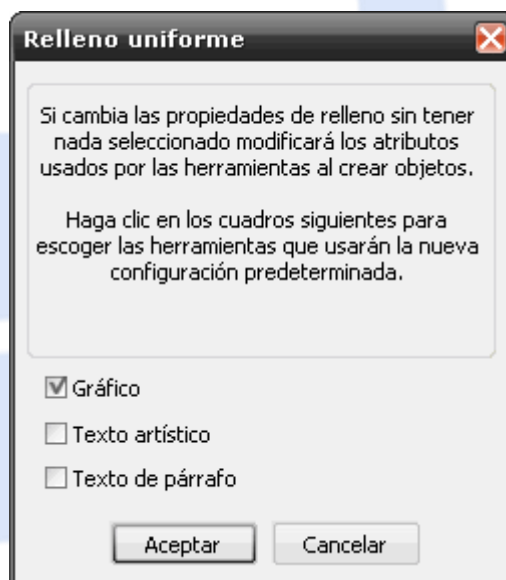
## **Tema**

- **Herramientas de Relleno: Uniforme, Degradado.**

## RELLENOS DE OBJETOS

CorelDRAW permite aplicar distintos tipos de rellenos a los objetos. Los objetos se pueden rellenar con un color uniforme , relleno degradado , patrón , textura , postscript  o dejarlo vacío . Al final del menú tendrás una opción para abrir la ventana acoplable de color y desde allí podrás aplicar tanto color de relleno, como color de contorno o borde .

Si eliges cualquier icono de relleno sin seleccionar ningún objeto, se muestra una ventana de diálogo para asignar ese tipo de relleno a los objetos nuevos. Si haces clic en Aceptar, a partir de aquí todos los objetos que dibujes, tendrán esas propiedades.



### 1. RELLENOS UNIFORMES

Puede aplicar un relleno uniforme a los objetos. Los rellenos uniformes consisten en colores uniformes que se pueden elegir o crear utilizando modelos de color y paletas de colores. Si desea obtener información sobre cómo crear colores, consulte la sección Operaciones con colores.


### Para aplicar un relleno uniforme

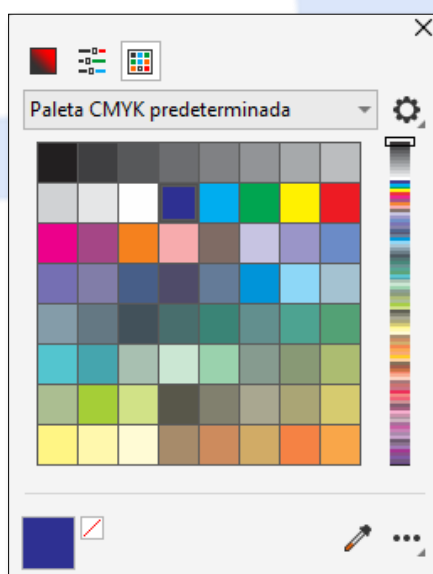
1. Seleccione un **objeto**.
2. Haga clic en un color de la **paleta de colores**.

Si desea mezclar colores en un relleno uniforme, presione la tecla **Ctrl** y

haga clic en otro color de la paleta de colores.

Puede asimismo seleccionar un relleno uniforme haciendo clic en una de las siguientes opciones:

- El botón **Relleno uniforme** en la sección **Rellenar** de la ventana acoplable **Propiedades de objeto**
- La herramienta **Relleno interactivo**  de la caja de herramientas y, a continuación, el botón **Relleno uniforme** de la barra de propiedades.

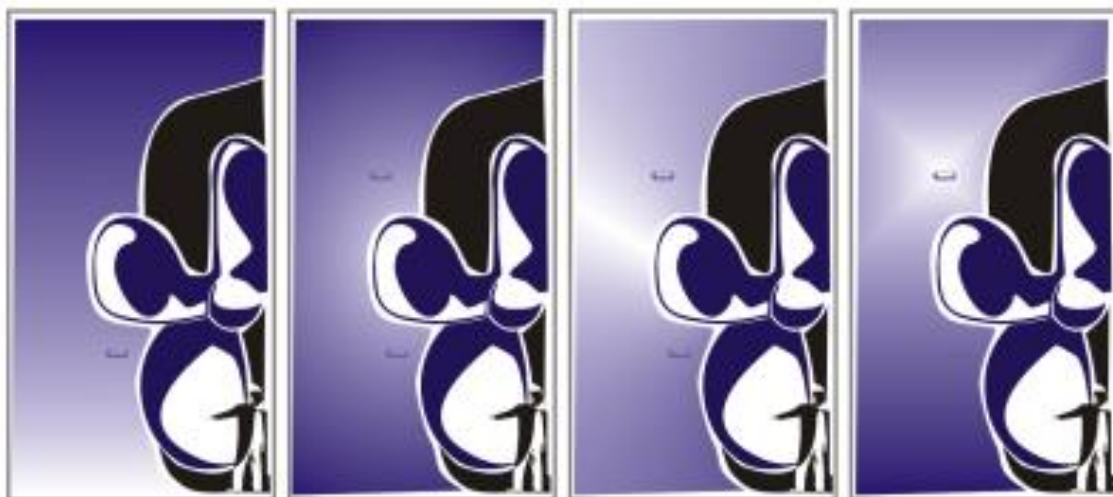


## 2. RELLENOS DEGRADADOS

Un relleno degradado es una progresión suave de dos o más colores que añade profundidad a un objeto. Los rellenos degradados también se conocen como rellenos de gradiente.

Existen cuatro tipos de rellenos degradados: lineales, elípticos, cónicos y rectangulares.

Los rellenos degradados lineales atraviesan el objeto en línea recta, los rellenos degradados cónicos crean la ilusión de un cono iluminado, mientras que los elípticos y los rectangulares forman elipses y rectángulos concéntricos desde el centro del objeto.



*Existen cuatro tipos de rellenos degradados (de izquierda a derecha): lineales, elípticos, cónicos y rectangulares.*

### Para aplicar un relleno degradado

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Objeto» Propiedades de objeto**.

En la ventana acoplable **Propiedades de objeto**, haga clic en el botón **Relleno**

3. **degradado para** mostrar las opciones de rellenos degradados.
4. Abra el selector de **relleno** y haga clic en una miniatura.
5. Haga clic en el botón **Aplicar** de la ventana emergente que se mostrará.

Puede añadir color a un relleno degradado si hace clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y en el botón **Relleno degradado** de la barra de propiedades, y arrastra un color de la paleta de colores al tirador de vector interactivo de un objeto.

### Para crear un relleno degradado

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en **Objeto» Propiedades de objeto**.
3. En la sección **Rellenar** de la ventana acoplable **Propiedades de objeto**, haga clic en el  
botón **Relleno degradado** para mostrar las opciones de relleno degradado.
4. Haga clic en uno de los botones siguientes para seleccionar un tipo de relleno  
degradado:

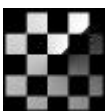
- Relleno degradado lineal



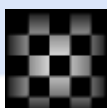
- Relleno degradado elíptico



- Relleno degradado cónico



- Relleno degradado rectangular



Haga clic en el nodo inicial, situado encima de la banda de color, abra el

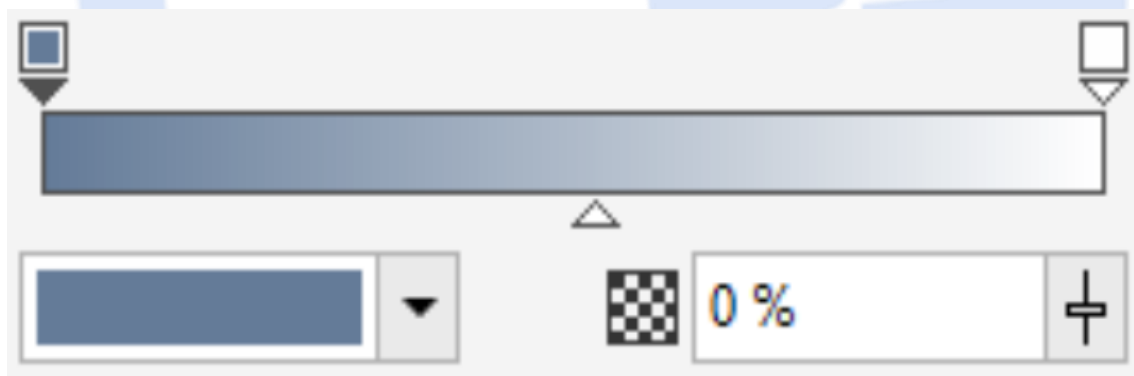
5. selector **Color de nodo** y elija uno.

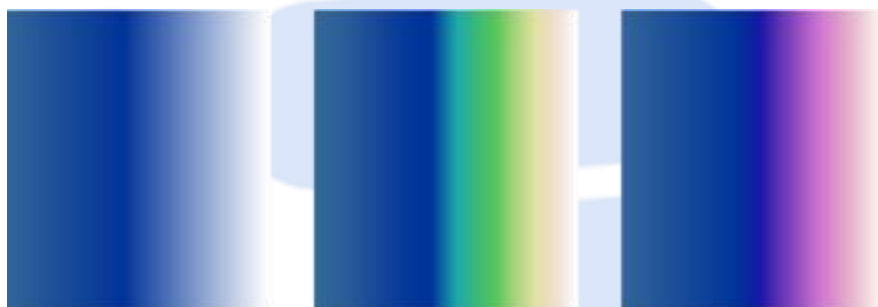
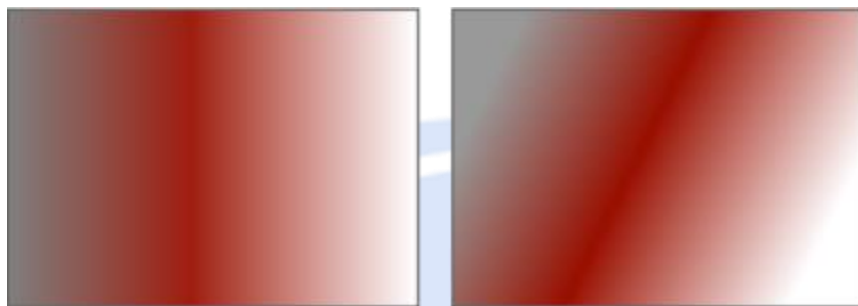
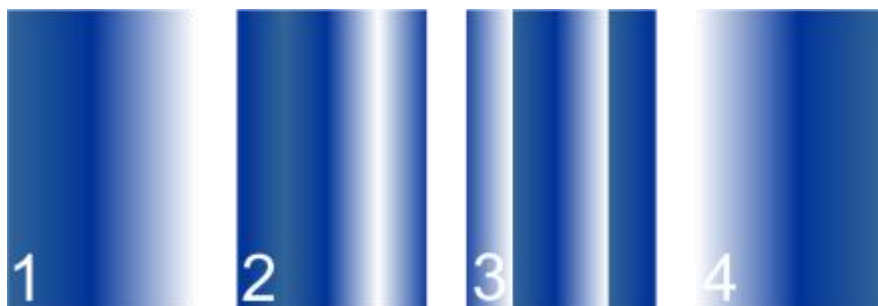
Haga clic en el nodo final, situado encima de la banda de color, abra el

6. selector **Color de nodo** y elija uno.

Mueva el deslizador de punto medio, que se encuentra debajo de la banda de color,

7. a fin de establecer el punto medio entre ambos colores.







INSTITUTO  
**KHIPU**