

Semestre I

Sesión 19

CARRERA PROFESIONAL

**DESARROLLO DE
SISTEMAS DE
INFORMACIÓN
DISEÑO GRÁFICO
ASISTIDO POR
COMPUTADORA**

Tema

- **Herramientas de Relleno:
Patrón, Textura, PostScript**

RELLENOS: PATRÓN

RELLENOS DE PATRÓN DE MAPA DE BITS Y VECTORES

CorelDRAW proporciona una colección de patrones de mapa de bits y vectores a los que puede tener acceso. Puede explorar los rellenos de patrón disponibles, buscar por palabra clave, marcar rellenos como favoritos y ordenar rellenos.



Ejemplos de rellenos de patrón de vectores



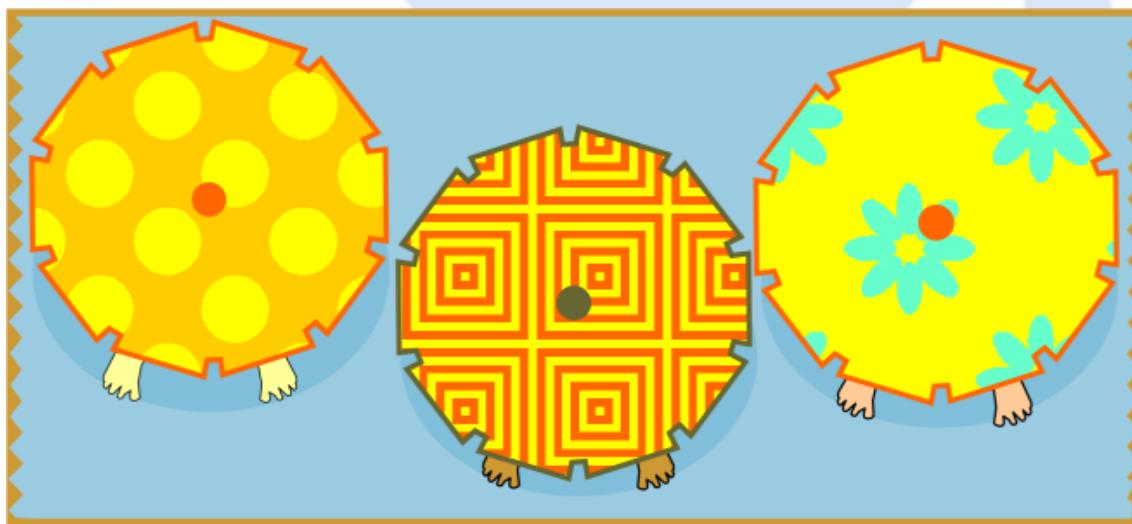
Ejemplos de rellenos de patrón de mapa de bits

Para aplicar un relleno de patrón de vector o de mapa de bits

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en la herramienta Relleno interactivo de la caja de herramientas y, a continuación, haga clic en uno de los botones siguientes de la barra de propiedades:
 - Relleno de patrón de vectores
 - Relleno de patrón de mapa de bits
3. Abra el selector de relleno y haga doble clic en una miniatura de patrón.

RELENOS DE PATRÓN DE DOS COLORES

Un relleno de patrón de dos colores consiste en una imagen compuesta únicamente por los dos colores que seleccione. Además de especificar los colores, puede reflejar los mosaicos de relleno de forma vertical u horizontal, y puede ajustar el tamaño de los mosaicos de relleno. También puede inclinar y girar el relleno, y puede mover su centro.

*Ejemplos de rellenos de patrón de dos colores*



Relleno de dos colores aplicado a un objeto (izquierda). A continuación, el relleno se ha redimensionado (centro) y girado (derecha).

Puede crear su propio relleno de patrón a partir de objetos en la ventana de dibujo mediante el comando **Objeto ▶ Crear ▶ Relleno de patrón**.

Para aplicar un relleno de patrón de dos colores

1. Seleccione un objeto.
2. Haga clic en la herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, haga clic en el botón **Relleno de patrón de dos colores** en la barra de propiedades.
3. Escoja un relleno del selector **Primer color o patrón del relleno**.
4. Abra el selector **Color de primer plano** y haga clic en un color.
5. Abra el selector de color **Fondo** y haga clic en un color.

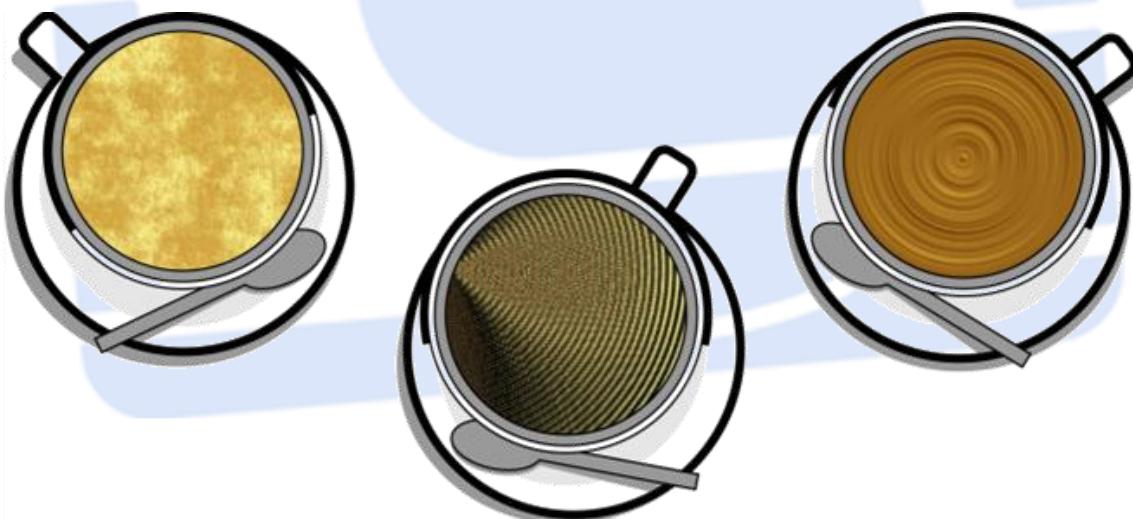
RELEÑOS: TEXTURA

Un relleno de textura es un tipo de relleno generado aleatoriamente y que puede usarse para dar un aspecto natural a los objetos. Puede utilizar los rellenos de textura existentes, como agua, minerales y nubes.

Es posible cambiar el tamaño de mosaico de los rellenos de textura. Si aumenta la resolución del mosaico de textura se aumenta la precisión del relleno.

Puede asimismo ajustar la rotación y la inclinación del relleno, el tamaño del mosaico y la posición del centro de la textura.

Si desea que un relleno de textura cambie en función de las acciones que realice sobre el objeto relleno, puede especificar que se transforme con el objeto.



Ejemplos de rellenos de textura

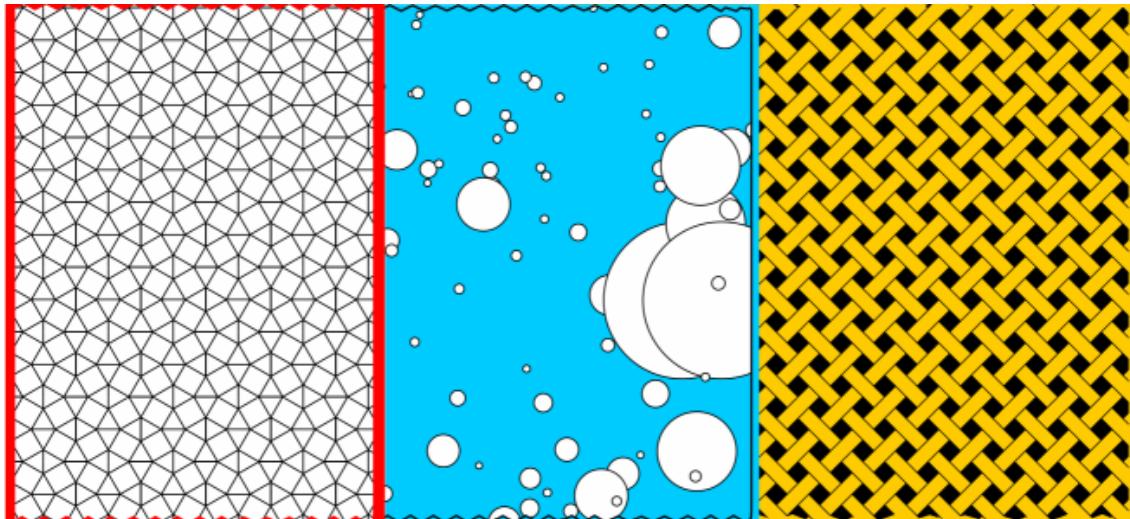
Para aplicar un relleno de textura

1. Seleccione un objeto.
2. La herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, el botón **Relleno degradado** de la barra de propiedades.
3. Seleccione una biblioteca de texturas en el cuadro de lista **Biblioteca de texturas**.
4. Elija un relleno del selector de **relleno**.

RELENOS: POSTSCRIPT

Puede aplicar un relleno de textura PostScript a los objetos. Los rellenos de textura PostScript se crean en el lenguaje PostScript. Dado que algunas texturas son muy complejas, los objetos de gran tamaño que contienen rellenos de textura PostScript pueden tardar en imprimirse o actualizarse en la pantalla. En función del modo de visualización que esté utilizando, es posible que aparezcan las letras "PS", y no el relleno en sí. Si desea obtener más información sobre la visualización de rellenos PostScript, consulte la sección Vistas.

Al aplicar un relleno de textura PostScript pueden cambiarse varias propiedades, como el tamaño, la anchura de línea y la cantidad de gris que aparecerá en el primer plano y en el fondo de la textura.



Ejemplos de rellenos PostScript

Para aplicar un relleno PostScript

1. Seleccione un objeto.
2. La herramienta **Relleno interactivo** de la caja de herramientas y, a continuación, el botón **Relleno de PostScript** de la barra de propiedades.
3. Elija un relleno en el cuadro de lista **Texturas de relleno Postscript**.

