

COLORES Y TEXTURAS

1. INTRODUCCIÓN

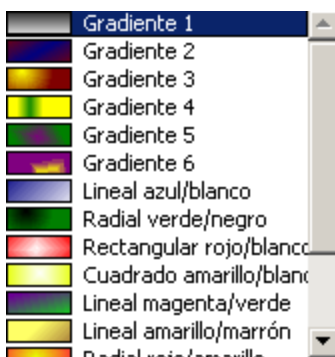
Uno de los puntos más importantes cuando se crean elementos gráficos, son los colores, ya que, la combinación de los mismos hará que los diseños sean atractivos o, por el contrario, resulten aburridos.

Teniendo en cuenta esto, Draw, ofrece a los usuarios una amplia paleta de colores que podrán usar a su gusto, sin embargo, contempla la posibilidad de que sean los propios usuarios los que definan dichos colores, ya que, son ellos los que mejor conocen sus necesidades.



Draw permite establecer colores para los diferentes objetos que se inserten, pero no sólo colores sólidos sino también texturas y gradientes, considerando a éstos últimos como combinaciones de colores en las que la proporción de colores va variando.

También dispone de herramientas que permiten sustituir fácilmente los colores de imágenes ya insertadas, ahorrando trabajo y tiempo a los usuarios.



2. OBJETIVOS

Al finalizar este módulo, tendrá conocimientos sobre:

- Establecer el color de relleno de los diferentes objetos insertados
- Crear nuevos colores a partir de los ya existentes
- Utilizar la herramienta Pipeta para sustituir colores o para establecer el fondo de una imagen como transparente
- Crear y aplicar nuevos gradientes a los objetos

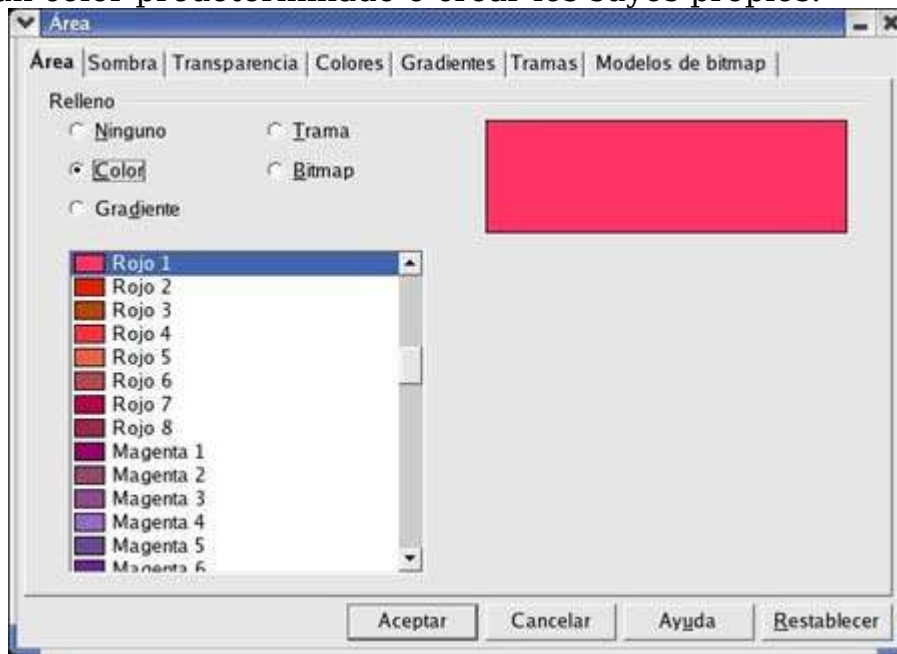
3. DEFINIR COLORES

Los objetos con relleno que inserte en el área de trabajo de Draw, tienen asignados un color por defecto, de forma que cada objeto que cree, tendrá el mismo color. Sin embargo, este color puede que no se ajuste a sus necesidades y no tiene por qué darlo por válido.

Draw dispone de una paleta de colores desde la que escoger los colores que tendrán sus objetos, incluso es posible definir colores personalizados, si entre los que existen en los ya predefinidos no se encuentra el color que busca.

Para cambiar los colores de los objetos debe seguir los siguientes pasos:

1. Seleccione en la **Barra de Menús: Formato: Relleno...** Esta acción abrirá el cuadro de diálogo **Área**.
2. Haga clic en la ficha **Colores**. En ella encontrará todas las opciones para elegir un color predeterminado o crear los suyos propios.

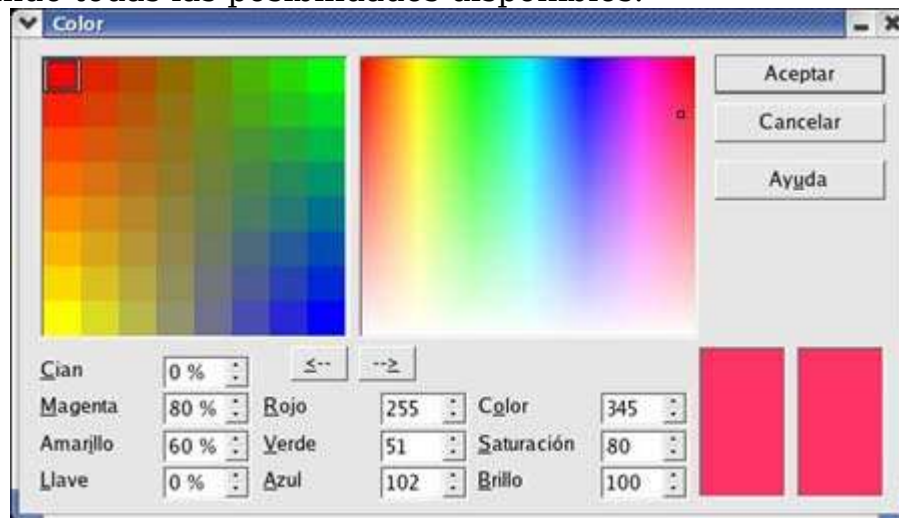


Si desea definir nuevos colores, atribuirles nombres y guardarlos siga este proceso:

1. Abra el cuadro de diálogo **Área** de la forma que se indicó más arriba, y vaya a la ficha **Colores**.
2. Cuando se crea un nuevo color lo más fácil es elegir primero uno de la paleta de colores que sea lo más parecido posible al color que quiere crear.
3. Seleccione el modelo de color a partir del cual desee definir el nuevo color. Las opciones disponibles con RGB (rojo, verde y azul) y CMYK (cian, magenta, amarillo y negro). El modelo RGB es recomendado para las salidas por pantalla y el modelo CMYK para salidas por impresora.
4. Ajuste el color modificando los valores de los campos **R**, **G** y **B**, para el

modelo RGB o **C**, **M**, **Y** y **K**, para el modelo CMYK. Utilice los botones representados por flechas, de dichos campos, para incrementar o disminuir los valores, o tecléelos directamente. En la parte inferior de los cuadros de previsualización se verá inmediatamente el efecto.

Si prefiere definir los diferentes valores a través de una paleta de colores, haga clic en el botón **Editar** y se abrirá el cuadro de diálogo **Color**, mostrando todas las posibilidades disponibles.



Desplácese por la paleta de colores hasta encontrar el tono deseado, podrá comprobar que a medida que mueve el cursor por la paleta, los campos que definen el color van cambiando sus valores de forma automática. Haga clic en Aceptar y el nuevo color aparecerá en la ventana de previsualización inferior

5. Si ha encontrado el color que buscaba, debe ahora decidir si reemplazará al color original o si lo va a definir como un color nuevo.

6. Haga clic sobre **Modificar si desea reemplazar el color existente.**

7. Si desea definirlo como un nuevo color, escriba un nombre en el campo **Nombre, haga clic en el botón **Añadir** y a continuación en **Aceptar**. El color se incorporará a la paleta.**

CONSEJOS PRÁCTICOS

1. En el cuadro de diálogo **Área** haga clic en **Cancelar** y el color no se aplicará al objeto actual, sin embargo, las modificaciones de la tabla de colores se guardarán.

2. Las modificaciones realizadas en la tabla predeterminada de colores son permanentes, se guardan automáticamente y no son reversibles. Esto no acarrea ningún problema si sólo amplía la tabla de colores añadiéndole uno, sin embargo si modifica los colores predeterminados puede resultar problemático.

4. SUSTITUIR COLORES

Draw incluye una herramienta que permite sustituir fácilmente los colores de las imágenes insertadas en formato bitmap, como por ejemplo, GIF o JPG, así como en formato de metaarchivo, como por ejemplo, WMF.

Esta herramienta se denomina **Pipeta** y permite sustituir los colores seleccionados de la imagen por otros definidos por el usuario, e incluso por colores similares en un campo de tolerancia seleccionable.

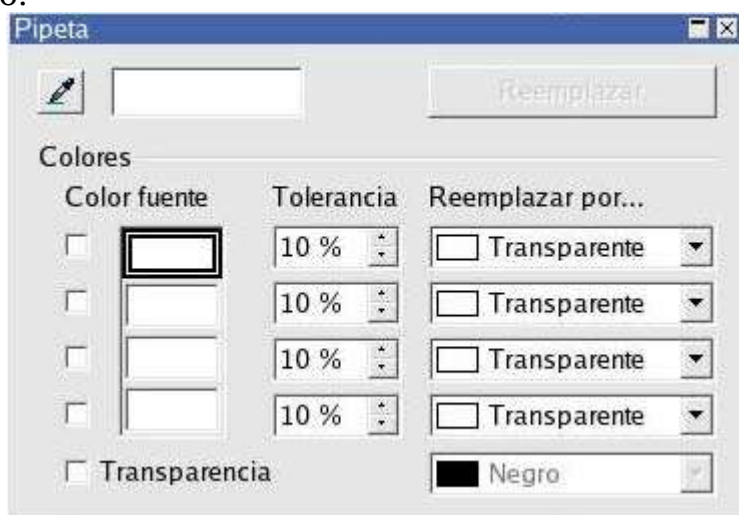
Es posible sustituir hasta 4 colores al mismo tiempo, si no le gusta el cambio puede deshacerlo haciendo clic en el botón **Deshacer** de la **Barra de Funciones** o a través del menú **Editar**, opción **Deshacer**.

La **Pipeta** también tiene en cuenta el atributo de transparencia como un color, pudiendo por tanto ser sustituido por otro color. Igualmente, es posible realizar el efecto contrario, es decir, sustituir el color de fondo de una imagen, por un fondo transparente. Esta característica le será de gran utilidad si crea una imagen para publicarla en una página Web en Internet, ya que conseguirá un mejor efecto si la imagen no es rectangular y solo se visualiza el contenido, es decir, solo se verá la imagen flotando sobre el fondo de la página.

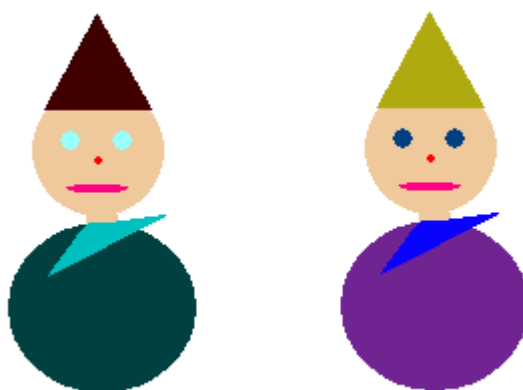
Tenga en cuenta que debe guardar o exportar la imagen en una formato que admita transparencias, como por ejemplo, GIF.

A continuación se describe la forma correcta de utilizar la herramienta **Pipeta**:


1. Inserte una imagen en formato Bitmap o Metaarchivo en el área de trabajo.
2. Haga clic en la **Barra de Menús: Herramientas: Pipeta**. Se abre el cuadro de diálogo **Pipeta**.
3. Debajo del campo **Color fuente** marque la casilla de verificación de la primera línea. Esto activará la pipeta y el puntero del ratón se convertirá en una mano.



4. Desplácese por la imagen hasta localizar el color que desea sustituir. Comprobará que a medida que desplaza el cursor, el campo de previsualización que se encuentra al lado de la pipeta irá mostrando los diferentes colores.
5. Haga clic en el color que desee y el campo **Color fuente** se actualizará mostrando el color seleccionado.
6. Debajo de **Reemplazar por...** elija el nuevo color de entre los disponibles. Por defecto aparece seleccionado **Transparente**.
7. Si desea sustituir otro color, marque la casilla de verificación de la segunda línea y repita el proceso anterior. Seleccione el color con la pipeta y a continuación elija el nuevo color. Y así sucesivamente.
8. Cuando haya terminado, haga clic en el botón **Reemplazar** y los colores serán sustituidos automáticamente.



CONSEJOS PRÁCTICOS

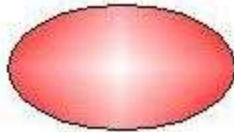
1. Si se ha equivocado al seleccionar un color, haga clic en el botón **Pipeta**  del cuadro de diálogo y elija el correcto.
2. Si ha sustituido demasiados colores parecidos, haga clic en el botón **Deshacer** y a continuación disminuya la tolerancia en el cuadro de diálogo **Pipeta**, vuelva a reemplazar los colores.

5. GRADIENTES

Al igual que para los colores, Draw permite definir los gradientes de forma similar, incluyendo la posibilidad de que el usuario cree los suyos propios o modifique los ya existentes.

Se puede definir gradiente como la combinación de colores a aplicar a un objeto, en el cual la proporción de los colores va variando de un punto a otro. Esta variación de colores se produce en función de una dirección determinada.

Para asignar a un objeto un gradiente predeterminado, seleccione el objeto y a continuación vaya a la **Barra de Menús: Formato: Relleno...** Esta acción abrirá el cuadro de diálogo **Área**. Desde él puede elegir el gradiente que le interese en la ficha **Área** o en la ficha **Gradientes**. Seleccione un gradiente de entre los predefinidos y pulse **Aceptar**. El objeto se actualizará y mostrará como relleno el gradiente elegido.

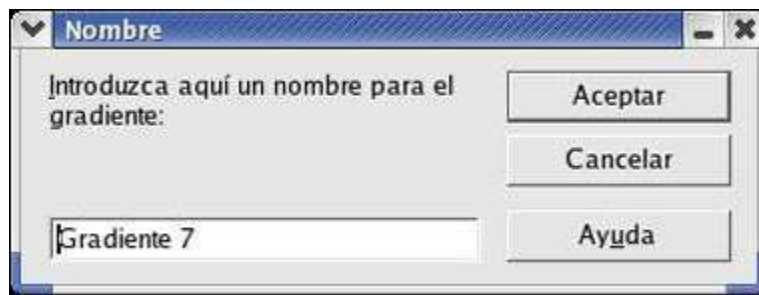


Si lo que desea es definir un gradiente de color propio:

1. Seleccione en la **Barra de Menús: Formato: Relleno...** Se abrirá el cuadro de diálogo **Área**.
2. Haga clic en la ficha **Gradientes**. El cuadro de diálogo se actualiza mostrando las opciones para modificar los gradientes.



3. Elija de entre los gradientes existentes aquel que desee usar como base para crear el nuevo gradiente.



4. Haga clic en el botón **Añadir**, se abrirá el cuadro de diálogo **Nombre** pidiéndole que asigne un nombre al nuevo gradiente.
5. Teclee el nombre y pulse **Aceptar**.
6. Debajo de **Propiedades** establezca el **Tipo, Ángulo, Borde**, etc..., incluyendo los colores que formarán el gradiente. En la ventana de previsualización podrá ver como afectan cada uno de estos cambios al gradiente.
7. Haga clic en **Modificar...** para guardar las modificaciones que ha hecho al nuevo gradiente.
8. Pulse **Aceptar**, se cerrará el cuadro de diálogo **Área** y podrá utilizar el nuevo gradiente de color.



6. RESUMEN

Los colores pueden considerarse uno de los elementos más importantes dentro de las creaciones artísticas porque son los que dotan de vida a los diseños, resaltando unos objetos y dejando en la sombra a otros.

Draw permite a los usuarios definir su propia paleta de colores no teniendo que ceñirse a los colores predefinidos que ya posee. A través del cuadro de diálogo **Color** puede crear todos los colores que el usuario pueda imaginar. Incluso pudiendo distinguir entre los modelos RGB y CMYK.

También es posible sustituir los colores de una imagen ya insertada de forma fácil utilizando la herramienta Pipeta, incluso se puede definir un campo de tolerancia para los nuevos colores.