



## Líneas y rellenos

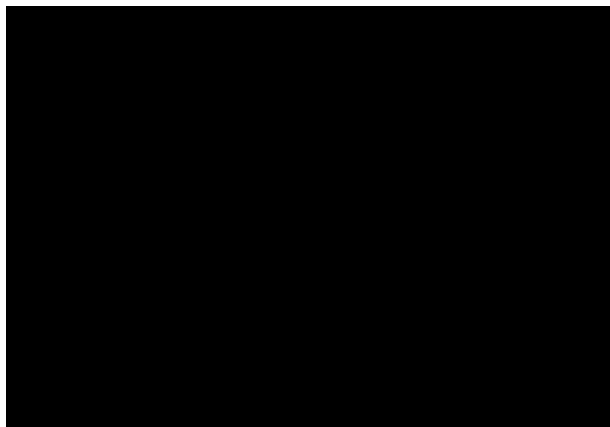
### Barra o cuadros

Casi todas las características que se van a explicar en esta hoja están disponibles tanto en la barra de objetos de dibujo/imagen como en los cuadros de diálogo, pero algunas características adicionales estarán disponibles en los cuadros y no en la barra.

### Líneas

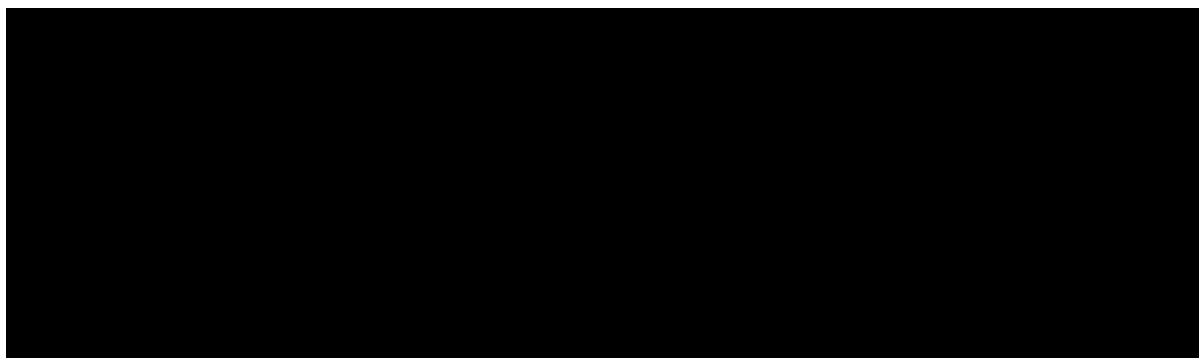
Para definir la línea que tienen los objetos se elige en el menú **Formato** la opción **Línea**, lo que lleva al cuadro de diálogo **Línea**, que tiene tres fichas.

La ficha que más se usa es la ficha **Línea**, que está dividida en tres secciones, como se ve a la derecha. En la sección izquierda, **Propiedades de las líneas**, se definen las características de la línea; en la derecha, **Fines de línea**, se definen los dos extremos de la línea, en los que se puede añadir puntas de flecha; en la sección de abajo se ve el aspecto que tendría la línea.



### Creación de líneas

Las fichas **Estilos de línea** y **Fines de línea** del cuadro de diálogo **Línea** permiten crear nuevos estilos de línea y de fines de línea. Los estilos de línea y de fines de línea se pueden almacenar en archivos, lo que permite llevarlos de un ordenador a otro.



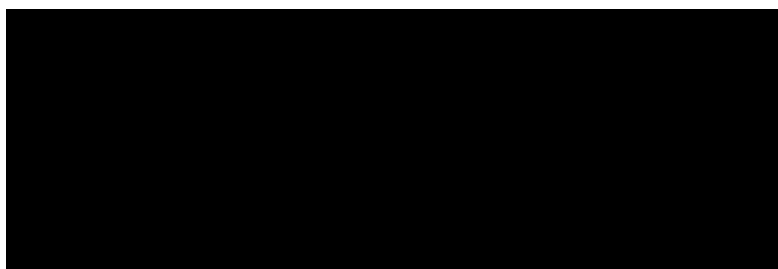
- ◆ Los **estilos de línea** se definen como una sucesión de trazos (se puede especificar su número, longitud y separación) y puntos (se puede definir cuántos). Cuando se ha definido un nuevo estilo, se pulsa el botón **Añadir** y se le da un nombre.
- ◆ Para crear nuevos **fines de línea** es necesario comenzar por crear un objeto y seleccionarlo. Draw girará el objeto 90° para convertirlo en final izquierdo y -90° para convertirlo en final derecho. Solo aparecerá en la ficha **Fines de línea** cuando se le haya dado un nombre con el botón **Añadir**.

### Rellenos

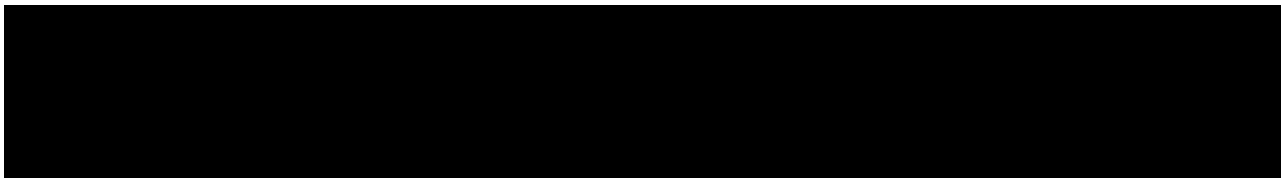
Los objetos cerrados pueden tener varios tipos de relleno. Se elige en el menú **Formato** la opción **Relleno** y aparece el cuadro de diálogo **Área**, que tiene siete fichas.

- ◆ La ficha más usada es **Área**, ya que en ella se elige entre los cinco tipos de relleno disponibles. Según el tipo que se elija, el resto de la ficha cambiará. Los tipos de relleno son:

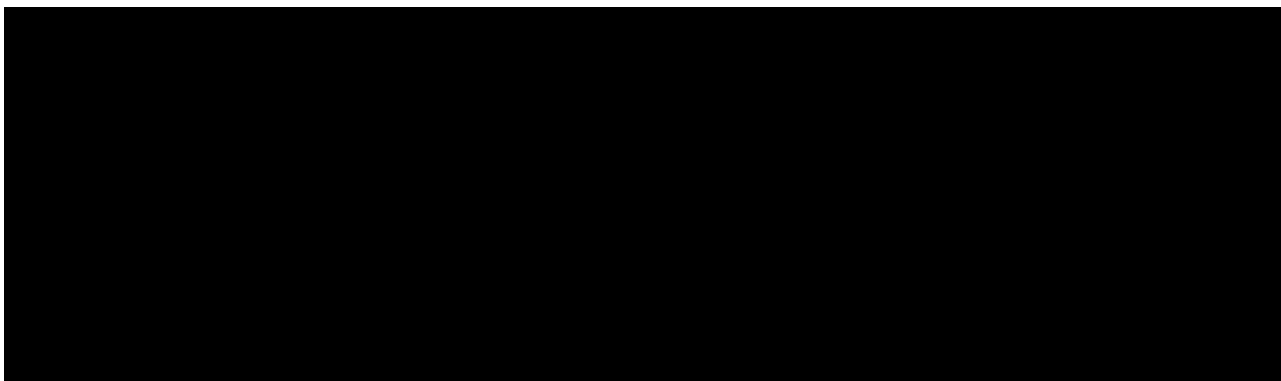
- ◆ **Ninguno**. Permite que el objeto sea transparente y se pueda ver a través de él. En la barra de objetos de dibujo/imagen este tipo aparece como **Invisible**.



- ♦ **Color.** Se puede elegir desde una lista de colores predeterminados un color que cubrirá completamente el objeto.
- ♦ **Gradiente.** El objeto se rellena con una mezcla entre dos colores. La mezcla se elige de una lista predeterminada.
- ♦ **Trama.** Consiste en dibujar una serie de líneas paralelas relleno el objeto.
- ♦ **Mapa de bits.** Se utiliza un gráfico en formato bitmap para relleno el objeto. Como el bitmap usado para esto suele ser pequeño, habrá que repetirlo tantas veces como sea necesario hasta relleno completamente el objeto.

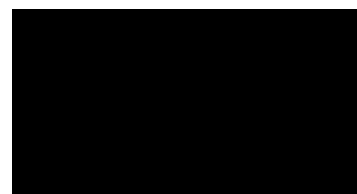


- ♦ En la ficha **Sombra** se puede conseguir que el programa añada automáticamente una sombra con la misma forma que el objeto.
- ♦ Con la ficha **Transparencia** se activa un bonito efecto, que consiste en que el objeto sea semitransparente, es decir, tiene un relleno, pero a pesar de todo se puede ver a través de él. Cuanto mayor sea el porcentaje de transparencia, más se verá a través del objeto.



## Fondo de la página

Todo lo explicado sobre rellenos de objetos puede ser aplicado directamente a la página completa. Se puede definir un relleno que ocupe todo el fondo de la página: en el menú **Formato** se elige **Página** y en el cuadro de diálogo **Preparar Página** se elige la ficha **Fondo**, que se muestra a la derecha. Como se ve, están disponibles los cinco tipos de relleno explicados anteriormente; la opción por defecto es **Ninguno**.



## Gestión de rellenos

Las listas predeterminadas de colores, gradientes, tramas y mapas de bits pueden parecer demasiado restrictivas, porque habrá muchas ocasiones en que los usuarios deseen utilizar combinaciones que no estén disponibles en las listas. Sin embargo, el método de las listas predeterminadas es muy flexible, ya que se pueden almacenar en archivos llamados **tablas** y los usuarios pueden crearlas, cargarlas y aplicarlas fácilmente.

Para gestionar las tablas de colores, gradientes, tramas y mapas de bits se elige en el menú **Formato** la opción **Relleno** y aparece el cuadro de diálogo **Área**. Se atiende a las cuatro últimas fichas, **Colores**, **Gradientes**, **Tramas** y **Modelos de mapas de bits**. Cada ficha se ocupa del tipo de tabla correspondiente. Las cuatro disponen de un botón para leer y otro para guardar tablas, además de los botones **Añadir**, **Modificar** y **Borrar** que sirven para gestionar los tipos individuales de relleno. Cada ficha dispone de los controles necesarios para poder crear fácilmente un nuevo tipo de relleno; por ejemplo, la ficha **Modelos de mapas de bits** incorpora el botón **Importar** para poder usar un archivo de bitmap externo al programa.

Una vez modificada una tabla, sus modelos estarán disponibles tanto para rellenos de objetos como para rellenos de la página completa.

