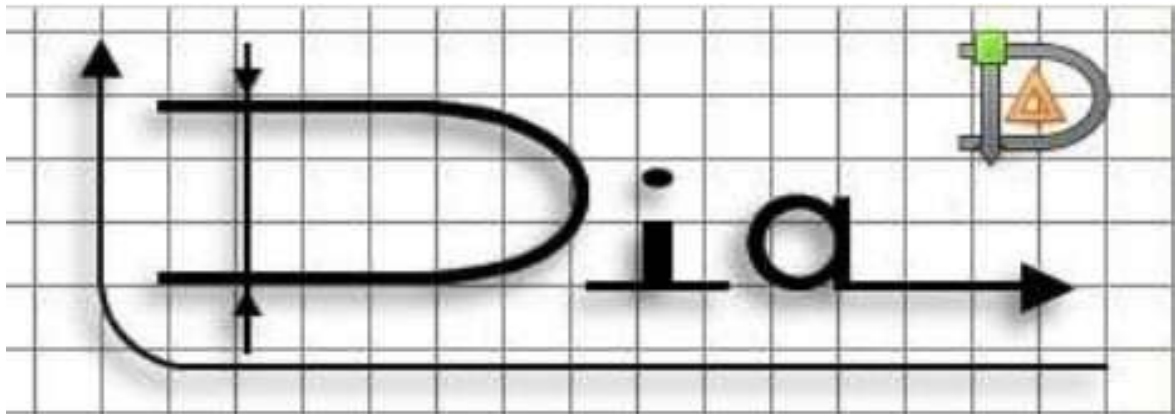


# DIA

v.097.1

## SEGUNDA PARTE



Traducción al castellano del Manual de DIA  
efectuado por Eduardo Ponce

[mepgkun@hotmail.com](mailto:mepgkun@hotmail.com)

AGOSTO 2010  
Lima – Perú

## Dia

**Kevin Breit**

**Henry House**

**Judith Samson**

**Alan Horkan**

**Thomas Harding**

**Mark Dexter**

This is version 0.97.0 of the Dia manual.

Copyright © 2004, 2009 Kevin Breit, Henry House, Judith Samson, Alan Horkan, Mark Dexter

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the **GNU Free Documentation License**, Version 1.1 or any later version published by the Free Software Foundation with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. You may obtain a copy of the **GNU Free Documentation License** from the Free Software Foundation by visiting [their Web site](#) or by writing to: Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA.

Many of the names used by companies to distinguish their products and services are claimed as trademarks. Where those names appear in any GNOME documentation, and those trademarks are made aware to the members of the GNOME Documentation Project, the names have been printed in caps or initial caps.



---

Copyright (C) 2010 Eduardo Ponce

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

## You are free:



to Share — to copy, distribute and transmit the work



to Remix — to adapt the work



## Under the following conditions:



Attribution — You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).

## With the understanding that:

Waiver — Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holder.

Public Domain — Where the work or any of its elements is in the public domain under applicable law, that status is in no way affected by the license.

Other Rights — In no way are any of the following rights affected by the license:

- Your fair dealing or fair use rights, or other applicable copyright exceptions and limitations;
- The author's moral rights;
- Rights other persons may have either in the work itself or in how the work is used, such as publicity or privacy rights.

Notice — For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work. The best way to do this is with a link to this web page.

## INDICE

[Objetos Básicos](#)  
[Texto](#)  
[Caja](#)  
[Polígono](#)  
[Polígono bézier](#)  
[Línea](#)  
[Arco](#)  
[Línea en Zig Zag](#)  
[Polilínea](#)  
[Línea Bezier](#)  
[Propiedades de las líneas](#)  
[Ancho de línea](#)  
[Color de línea](#)  
[Estilo de línea](#)  
[Flechas](#)  
[Imagen](#)  
[Rotar texto](#)  
[Ejemplos de diagramas](#)  
[Objetos Especiales](#)  
[Organizando láminas y objetos](#)  
[Categorías de Objetos Especiales](#)  
[Surtido](#)  
[Cronograma](#)  
[Circuitos](#)  
[CISCO - Computadora](#)  
[UML](#)  
[Circuito](#)  
[Organizando las láminas y los objetos](#)  
[Creación de láminas y objetos para DIA](#)

## Objetos Básicos


DIA tiene una docena de objetos básicos : Texto (T), Caja (R), Elipse (E), Polígono (P), Polígono bézier (B), Línea (L), Arco (A), Línea en Zigzag (Z), Polilínea, bézier (C) , Imagen (I) , Esquema.



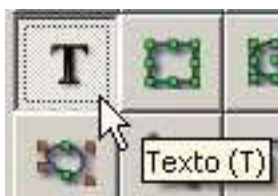
Objetos Básicos

### Texto

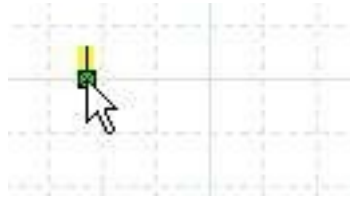
DIA soporta el uso de texto como un tipo de objeto propio. Texto puede ser colocado sobre el lienzo por hacer clic sobre el botón texto en la caja de herramientas.

 Texto en DIA puede ser usado con cualquier fuente disponible en el sistema. Pero si planeas cambiar diagramas con personas que utilizan diferente plataforma, es mejor restringir las fuentes a las de uso más común.

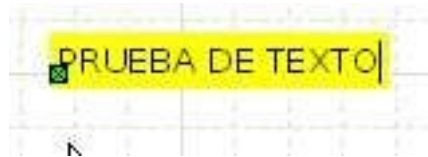
El objeto Texto, y muchos otros objetos, ofrecen ingreso directo del texto en el diagrama. El texto puede ser ingresado seleccionando el objeto y entonces lo tipeamos. La fuente, tamaño y otras propiedades de formato pueden ser cambiadas por hacer doble clic sobre el objeto.



Seleccionamos el Icono Texto



Hacemos clic sobre el lienzo en donde queremos colocar texto



Tipeamos el texto



Para modificar formato de texto hacemos clic sobre el texto , luego de seleccionado hacemos clic derecho y luego clic sobre Propiedades.



En la ventana Propiedades que se apertura efectuamos los cambios.



Cuando pasamos texto dentro de un objeto, el texto es formateado de acuerdo a las propiedades del objeto de DIA, no de la fuente del texto. Las teclas Copiar, Cortar y Pasar (Ctrl+C, Ctrl+X, Ctrl+V no trabajan para texto. Ella trabajan para todo el objeto. Use Ctrl+Shift+X para cortar y Ctrl+Shift+V para pasar solamente el texto en un objeto. No hay una combinación de teclas para copiar solamente el texto.

## Caja

Las Cajas en DIA pueden personalizarse al tamaño deseado por el usuario. Para poder modificar las propiedades de una Caja hacemos clic derecho sobre el objeto Caja :



Luego hacemos clic sobre Propiedades para aperturar la ventana Propiedades de la Caja

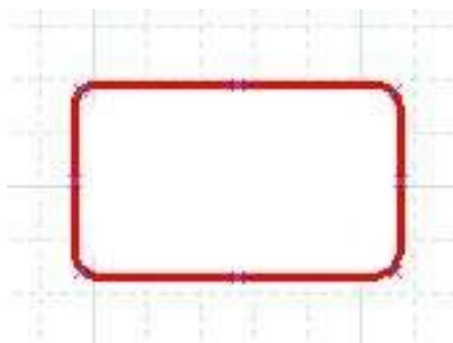


aquí podemos modificar las diferentes propiedades que se nos muestran : Ancho de línea, color de línea, color de relleno, dibujar fondo, estilo de línea, radio de esquina y proporción.

Efectuemos las siguientes variaciones a la Caja :  
Ancho de línea : 0.15 cm.    Color de línea : Rojo    Radio de esquina : 0.40



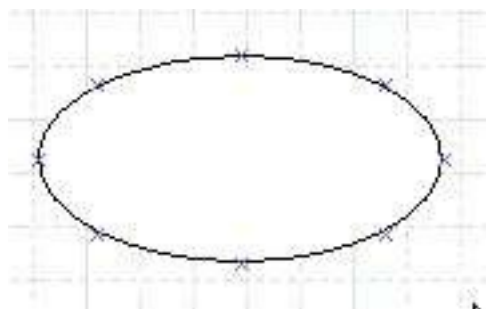
Luego de efectuadas las modificaciones hacemos clic sobre Aplicar y luego sobre Aceptar.



En la imagen de arriba podemos apreciar como queda la Caja modificada.

## Elipse

Una Elipse es una forma la cual tiene los lados redondeados, tal como un círculo o un ovalo.

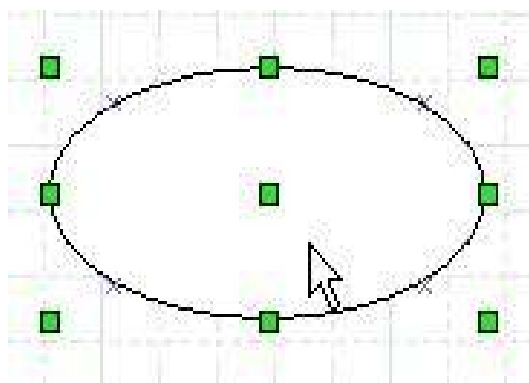


Objeto Elipse



Otra forma de aperturar la ventana Propiedades de Objetos es la siguiente :

Si deseamos aperturar la ventana Propiedades de el Objeto Elipse, hacemos clic sobre el para seleccionarlo.



Una ves seleccionado, vamos al menú y hacemos clic sobre **Objeto/Propiedades**



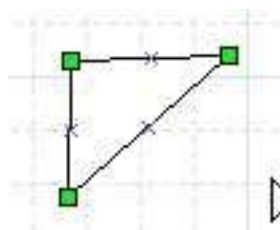
Entonces se apertura la ventana Propiedades de la Elipse



aquí podemos modificar las siguientes propiedades de la Elipse :  
Ancho de línea, Color de línea, Color de relleno, Dibujo de fondo, Estilo de línea y proporción.

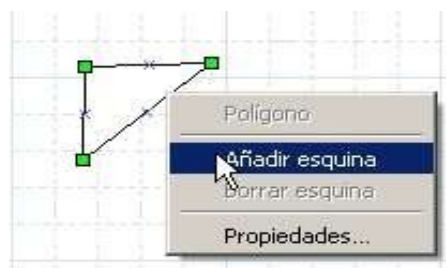
## Polígono

Un polígono es una forma cerrada construida de líneas rectas. La herramienta polígono permite al usuario dibujar cualquier forma que este constituida de líneas rectas.

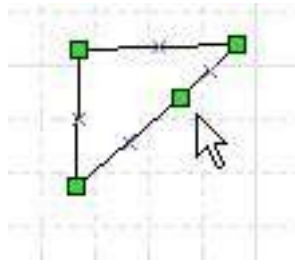


Objeto Poligono

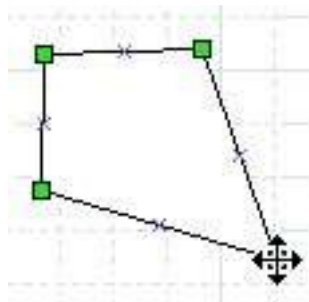
Al objeto Polígono le podemos agregar nuevas esquinas con puntos de control, para modificar la forma. Para ello hacemos clic derecho con el puntero del mouse sobre algún punto de una línea del polígono, lo cual nos apertura la siguiente ventana :



Si hacemos clic sobre **Añadir esquina** se agregara un punto de control nuevo al Polígono.



**Punto de control agregado al Polígono**

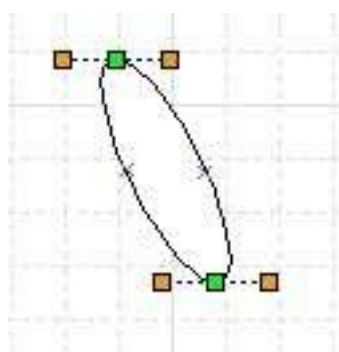


**Arrastramos con el puntero el punto de control para modificar la forma del polígono**

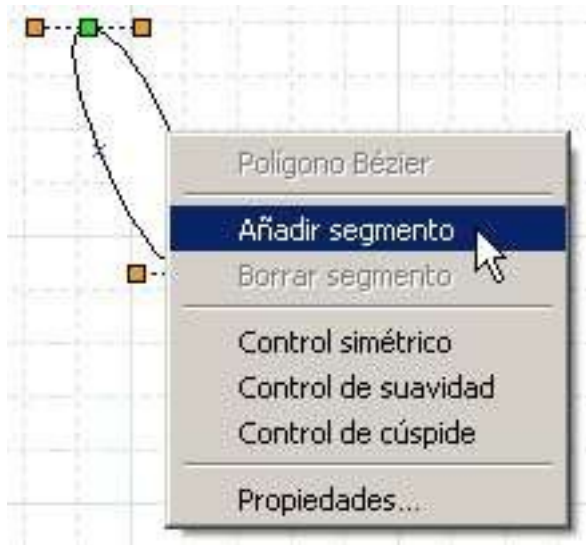
Como apreciamos al agregarle un punto de control, creamos al arrastrarlo una nueva línea de las tres iniciales ahora tenemos cuatro.

### **Polígono Bezier**

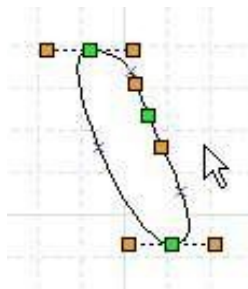
Un Polígono bézier es muy similar a un polígono, se diferencia en que permite la existencia de curvas en su forma.



Al igual que al Polígono, al polígono bézier se le pueden adicionar segmentos, para ello hacemos clic derecho sobre el punto de la curva en donde queremos agregar el segmento y hacemos clic sobre **Añadir segmento** en el menú emergente.



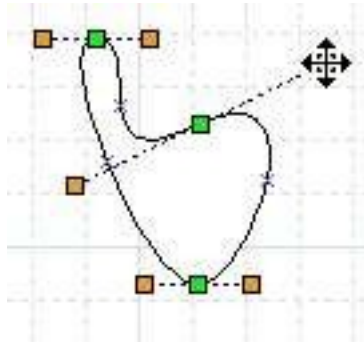
Los puntos de control tienen 3 propiedades, Control simétrico, de suavidad y de cúspide. La siguiente figura nos muestra el segmento añadido.



El objeto Polígono Bézier, también tiene su propia ventana de propiedades.



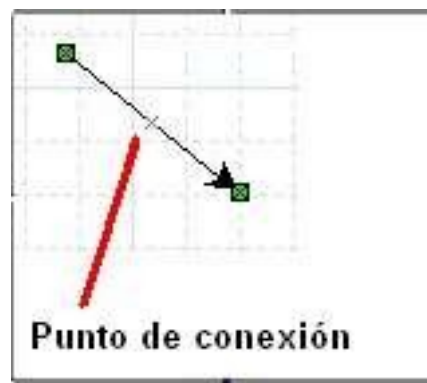
Las propiedades que podemos modificar del Polígono Bézier son : Ancho de línea, Color de línea, Estilo de línea, Color de relleno y Dibujo de fondo.



Para modificar la forma, basta con arrastrar con el puntero (clic izquierdo) uno de los puntos de control (cuadrados verdes y naranjas) del polígono Bézier.

## Linea

Una Línea es una simple línea recta, a diferencia de otras líneas, la línea simple no tiene ningún punto de control que permita modificar su forma, pero si podemos agregarle puntos de conexión.

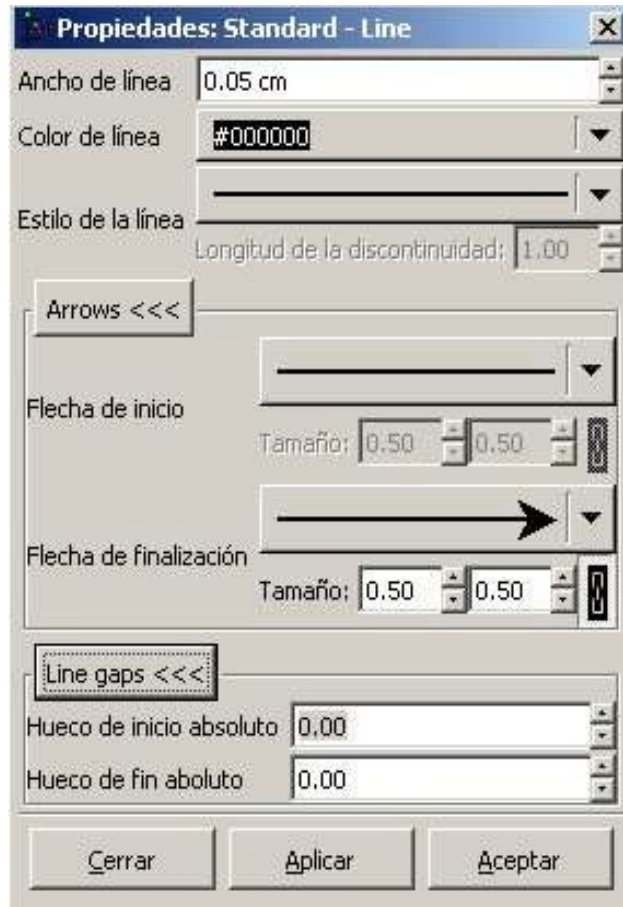


## Objeto Línea con su punto de conexión indicado

Para agregar nuevos puntos de conexión, hacemos clic derecho sobre un punto de la línea en el lugar en donde queremos agregarlo.

Para aperturar la ventana propiedades del Objeto Línea, hacemos clic derecho sobre el objeto y luego hacemos clic sobre Propiedades (en la ventana emergente)



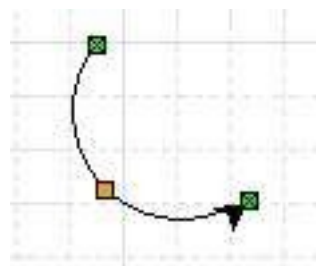


### Ventana Propiedades de Linea

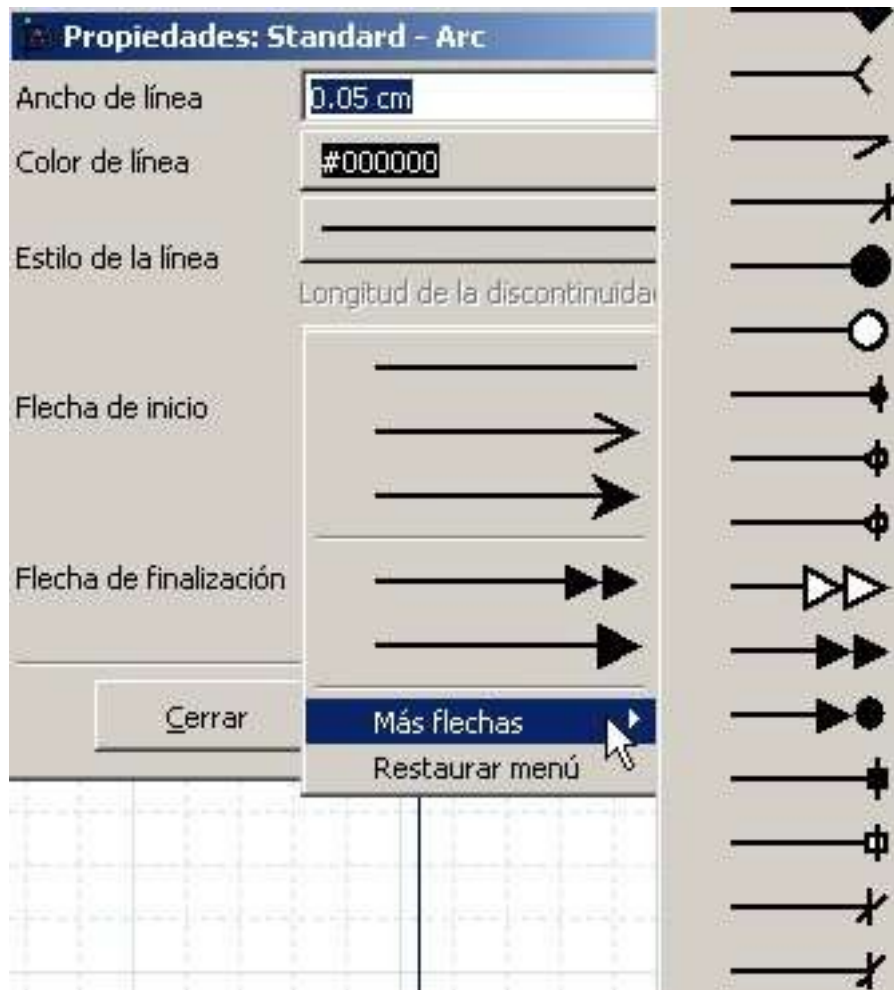
No olvidemos que podemos también aperturar la ventana Propiedades de la Linea haciendo clic sobre el objeto y en el menú seleccionar **Objetos/Propiedades**. En la ventana propiedades podemos modificar el ancho, color y estilo de la linea, así como la forma de inicio y fin de la flecha.

### Arco

Un arco es una linea que ha sido doblada para formar un semicirculo. Podemos arrastrar el punto de control (cuadrado de color naranja) del medio para alterar la forma de la curva.

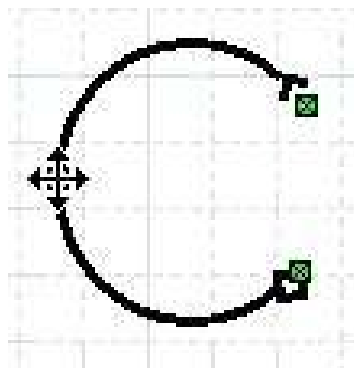


### Objeto curva



Si aperturamos la ventana propiedades del Arco, podemos modificar :  
Ancho, color y estilo de línea. Forma de la flecha al inicio y al final de la línea.

En la figura siguiente vemos un arco al cual hemos modificado entre otros las formas inicial y final de la línea, así como la forma del arco, arrastrando el punto de control (cuadrado verde).

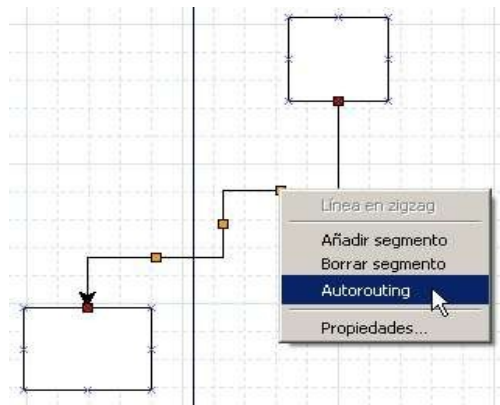


## Linea en Zig Zag

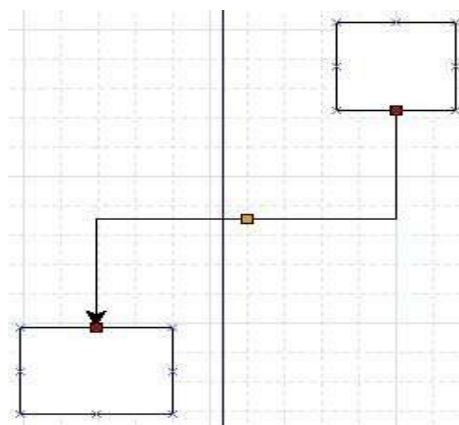
Una línea en Zig Zag es aquella línea que en algún punto de su recorrido, quiebra en ángulo de 90 grados. Las líneas en Zig Zag tienen dos propiedades especiales, radio de la esquina y Autoruta. El radio de la esquina le permite redondear la esquina de la línea. En la ventana Propiedades, coloque un número entre 0 y 10.00 donde 0=esquina cuadrada y 10.00= máximo redondeo de la esquina.

La propiedad autoruta tiene las opciones de Si y No. Si elegimos SI la línea es automáticamente trazada entre el punto inicial y el final con el número mínimo de segmentos. Si nosotros movemos o cambiamos la forma de la línea, la propiedad autoruta se coloca automáticamente en No. La propiedad autoruta puede ser modificada desde la ventana Propiedades o usando el menú que se apertura al hacer clic derecho sobre el objeto.

Las líneas en Zig Zag también permiten agregar o quitar segmentos. Esto puede ser muy útil si necesitamos que la línea rodee otros objetos, o para colocar el puntero de la línea en posición correcta. Para agregar o borrar un segmento debemos hacer clic derecho sobre línea en la cual queremos agregar o borrar segmentos, y seleccionar Agregar segmento o Borrar segmento.



Linea en Zig Zag con Autoruta en No

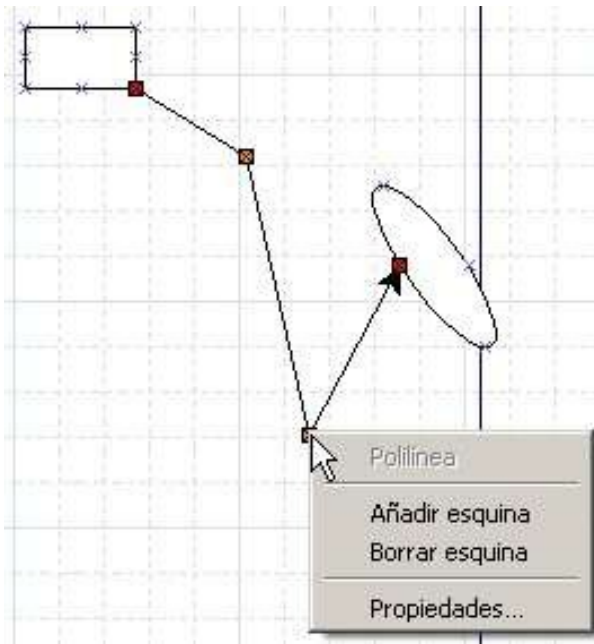


Linea en Zig Zag con Autoruta en Si



## Polilinea

Una Polilinea tiene múltiples segmentos igual que una línea en Zig Zag, pero estas pueden quebrarse en diversos ángulos. Una polilinea empieza con un segmento, luego podemos agregar mas segmentos haciendo clic derecho sobre ella y seleccionar Agregar segmentos desde el menú. Igual que la línea en Zig Zag, la polilinea tiene un radio de esquina entre 0 y 10.00 donde = esquina en punta y 10.00 esquina redondeada al máximo.

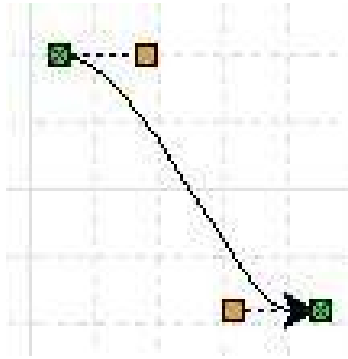


Una Polilinea mostrando el menú Añadir, Borrar esquina

## Línea Bezier

Una línea Bezier es aquella que tiene curvas en su recorrido. Las formas de la línea Bezier son editadas por hacer clic sobre ella y arrastrar los puntos verdes y naranjas. Los puntos verdes personalizan el tamaño, mientras que los puntos naranjas personalizan el ángulo de la curva. Haciendo clic derecho sobre la línea Bezier, se abre un menú desde el cual se pueden agregar o quitar segmentos. Si agregamos uno o más segmentos, se habilitan tres propiedades.

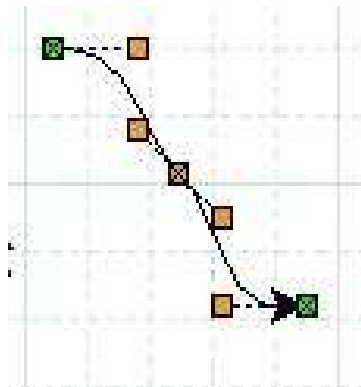
- El control simétrico causa que la acción de arrastrar el segmento agregado, se redondee simétricamente a ese punto.
- El control de suavidad permite arrancar desde el punto medio en forma independiente, pero rotando en forma simétrica al punto medio.
- Control de cúspide permite arrastrar cada punto de control independientemente, las acciones sobre un punto de control no tienen ningún efecto sobre el otro.



Linea Bezier



AL hacer clic derecho sobre ella aparece el menú



Linea Bezier con un segmento agregado

## Propiedades de las líneas

Todas las líneas gozan de las siguientes propiedades : ancho, color, estilo, y flecha. Estas propiedades pueden ser editadas usando la caja de dialogo Propiedades que se muestra debajo.



### Ancho de línea

El ancho de línea se mide en centímetros y se puede agregar en forma manual o usando el boton de incremento/decremento.

### Color de línea

Los colores de línea son editados abriendo la lista desplegable en Color de línea y seleccionando una de la lista o en **Más colores**, lo cual abre la caja de dialogo Seleccionar color.



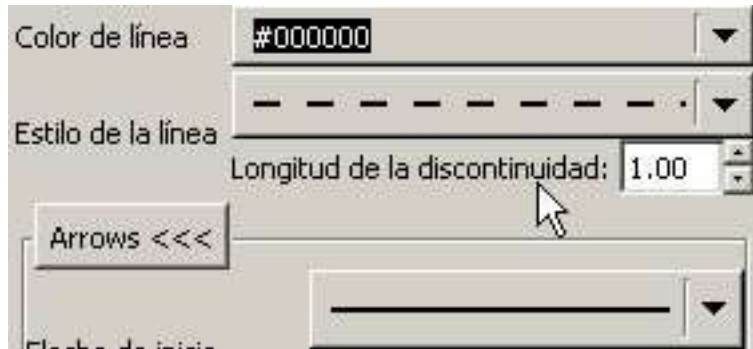
Lista desplegable de Color de línea



Ventana Seleccione Color

### Estilo de Línea

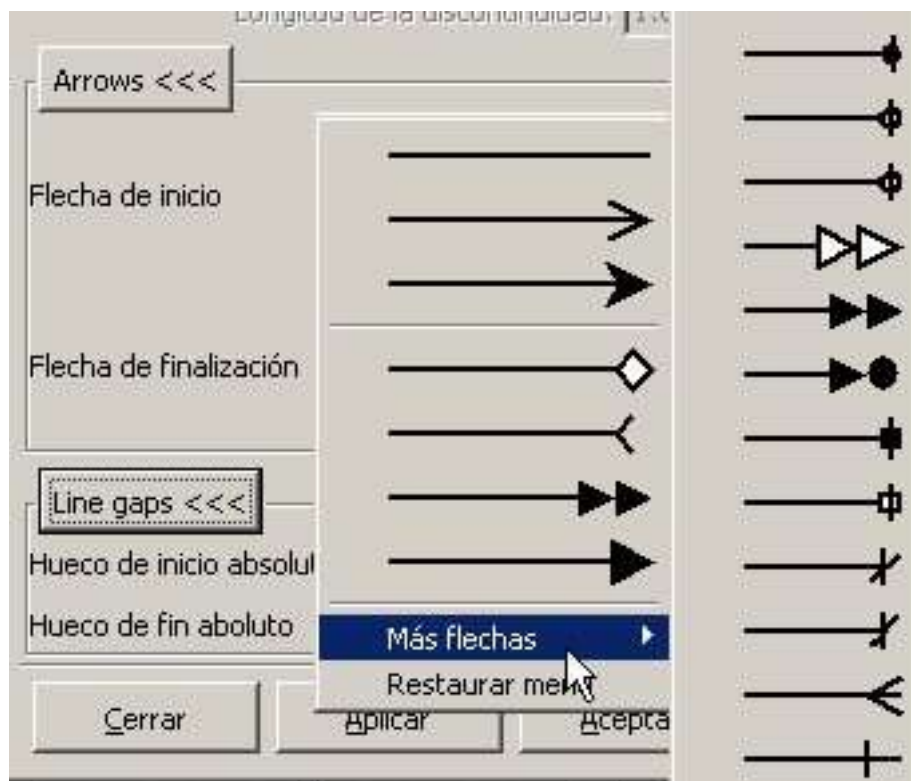
El estilo de la línea (sólida, de puntos etc.) puede ser cambiada a una de las cinco opciones que se muestran en el menú desplegable Estilo de línea. Si seleccionas un estilo de línea con guiones, también puedes colocar la longitud de los guiones, medida en centímetros.



Estilo de línea de guion

## Flechas

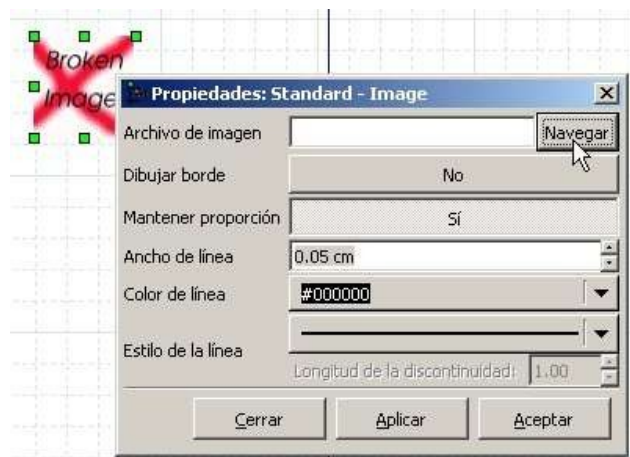
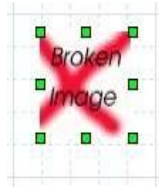
El inicio y final del estilo de la flecha en una línea, puede ser cambiado usando la lista desplegable Arrows (Flechas) en la ventana Propiedades de la línea.



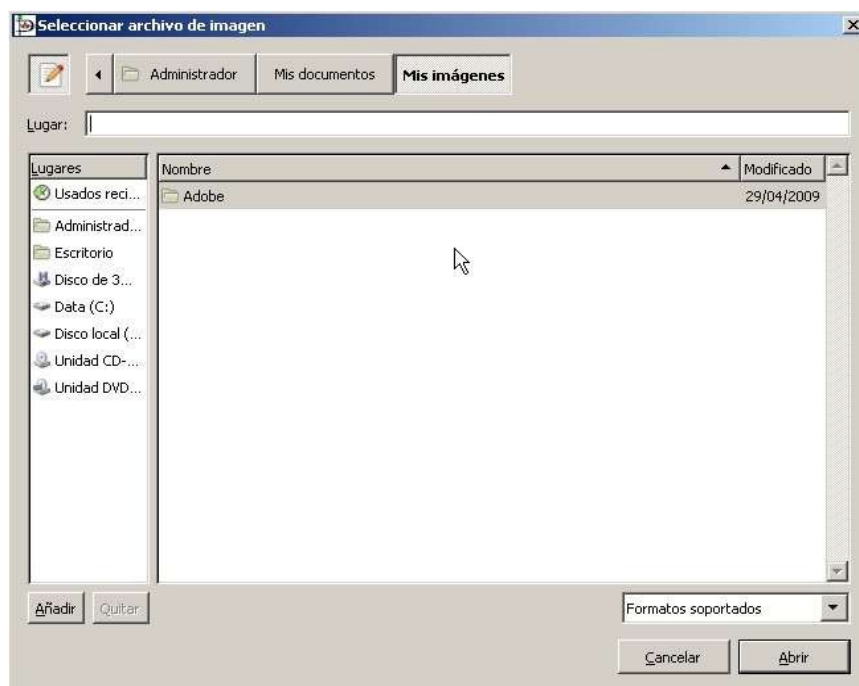
Lista desplegable de estilos de flecha de inicio de línea

## Imagen

Un diagrama puede contener imágenes al igual que formas. Para agregar una imagen, hacemos clic sobre el icono de imagen y luego clic sobre el lienzo. Un objeto que dice "Broken Image" (Imagen rota) aparecerá. Hagamos doble clic sobre esta para aperturar la ventana Propiedades Imagen.



En la ventana Propiedades de la Imagen hacemos clic sobre Navegar para aperturar la ventana Seleccionar archivo de imagen. Aquí seleccionamos la imagen de nuestro disco y damos clic sobre Abrir.



Las siguientes imágenes son soportadas para incluir en los diagramas de DIA :  
BMP, JPEG, PNG, SVG y XPM.

La lista exacta depende de la configuración de nuestro sistema.

Una vez cargada la imagen al lienzo, esta puede ser redimensionada usando los puntos de control.

### Rotar Texto (Outline)

Una de la mas requerida característica de DIA es la de rotar texto.

Si hacemos clic sobre el icono Esquema y luego sobre algún lugar del lienzo, se nos mostrar la siguiente ventana :



Aquí podemos tipear el texto que deseemos en **Contenido del texto** y el grado de inclinación del mismo lo colocaremos en **Rotación**. Por ejemplo para colocar el texto : PRUEBA en un angulo de 90 grados tipeamos ello en los lugares respectivos y hacemos clic sobre **Aplicar** y, luego en **Aceptar**.



## EJEMPLOS DE DIAGRAMAS

### DIAGRAMA DE CALLES

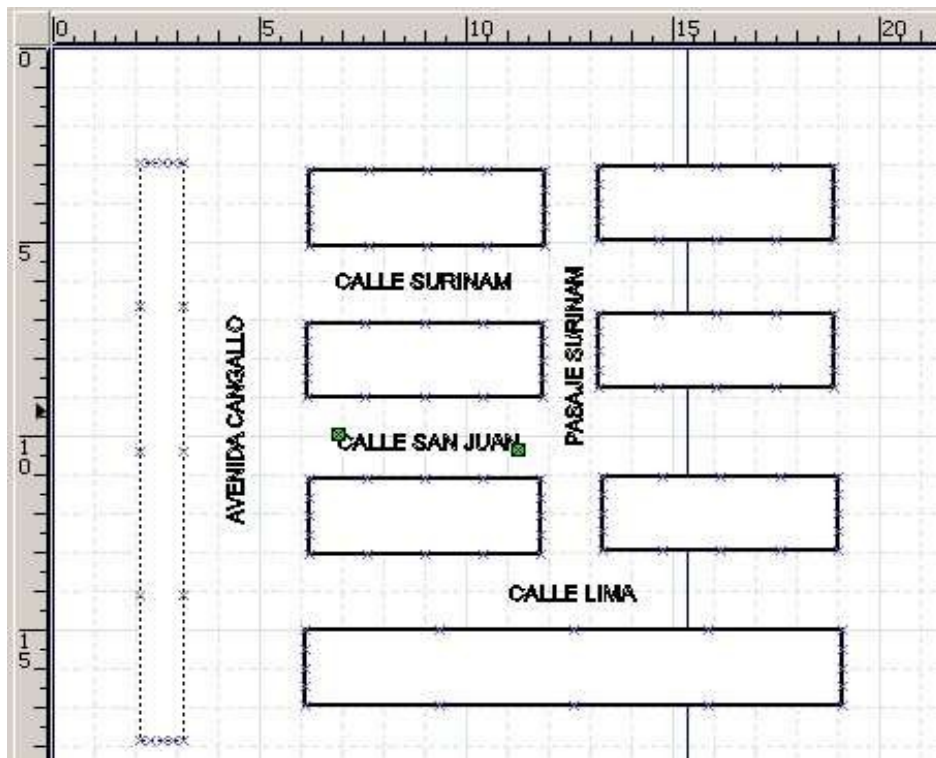


DIAGRAMA EN DIA

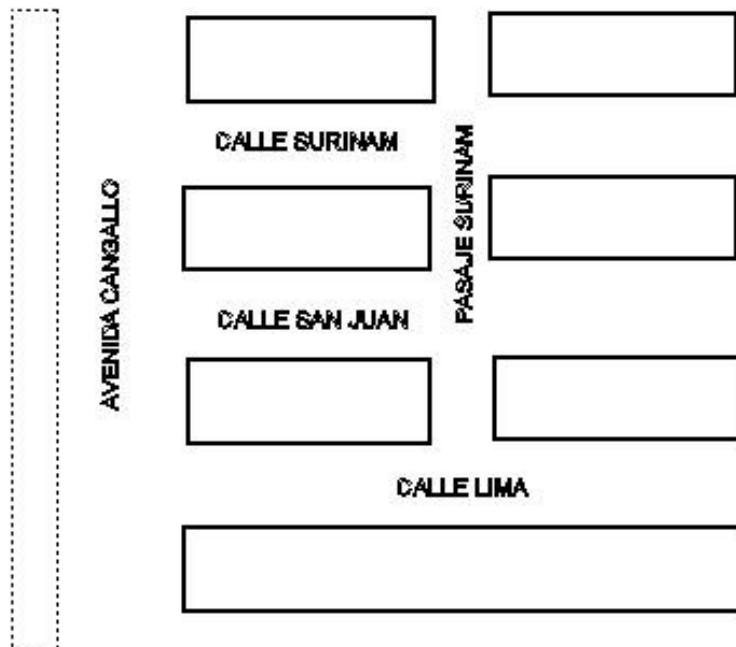
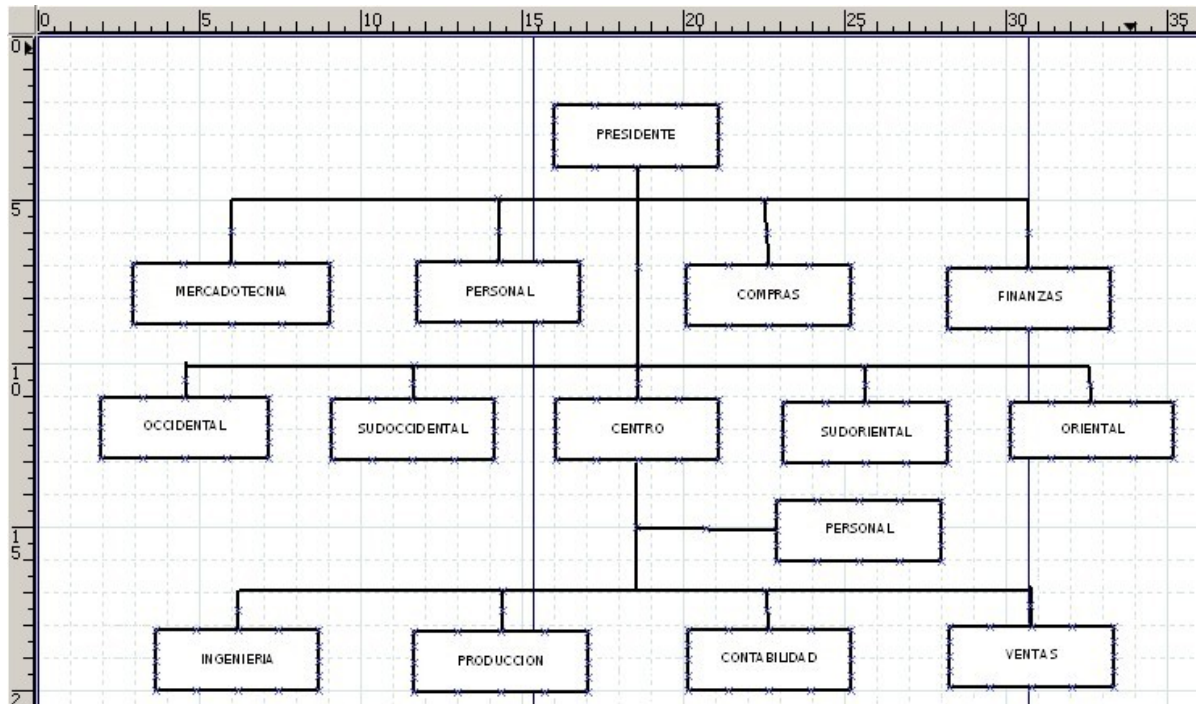


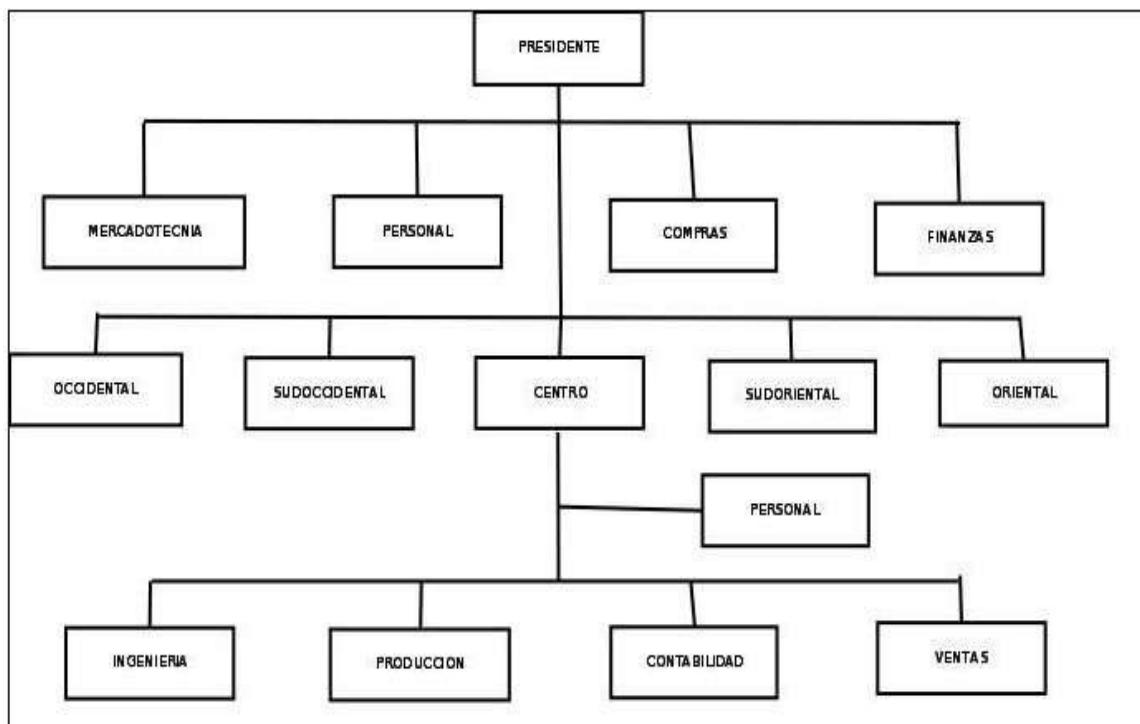
DIAGRAMA EXPORTADO A JPEG



## ORGANIGRAMA



## DIAGRAMA EN DIA



## DIAGRAMA EXPORTADO EN JPEG

DIAGRAMA LOGICO  
CIRCUITO ELECTRONICO DIGITAL

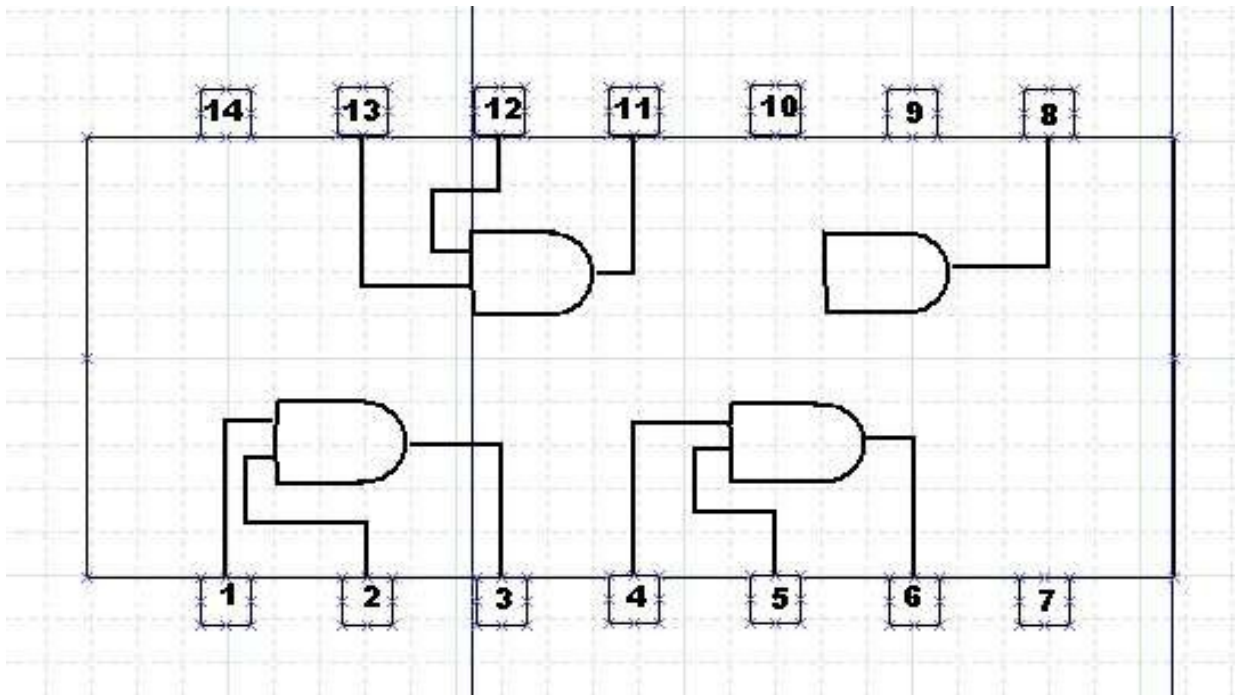


DIAGRAMA EN DIA

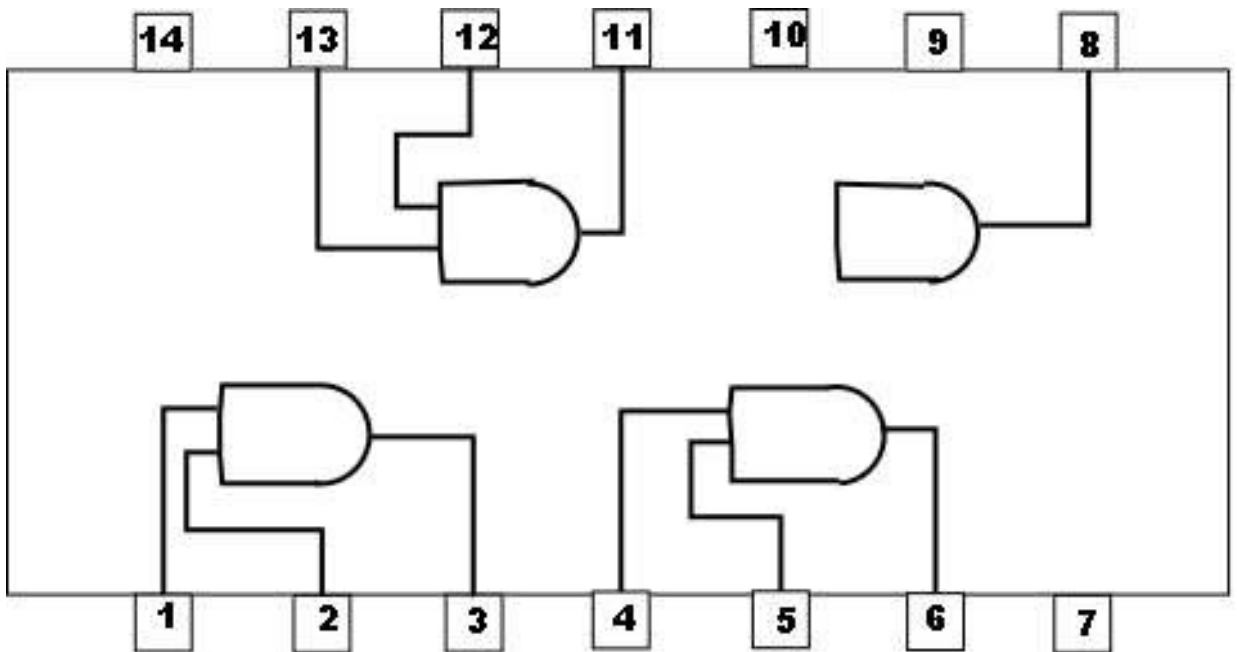
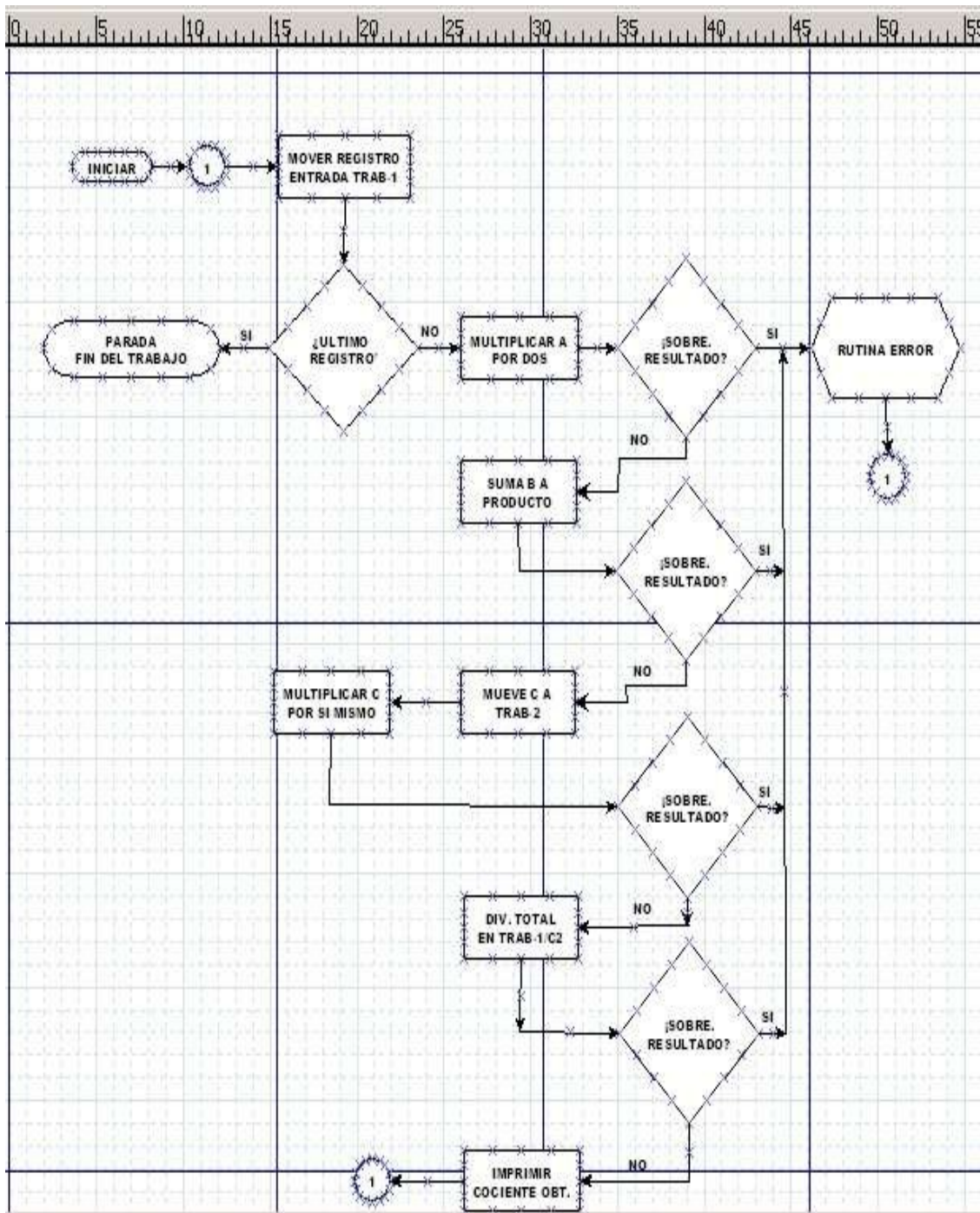


DIAGRAMA EXPORTADO EN JPEG

## DIAGRAMA DE FLUJO



## DIAGRAMA EN DIA

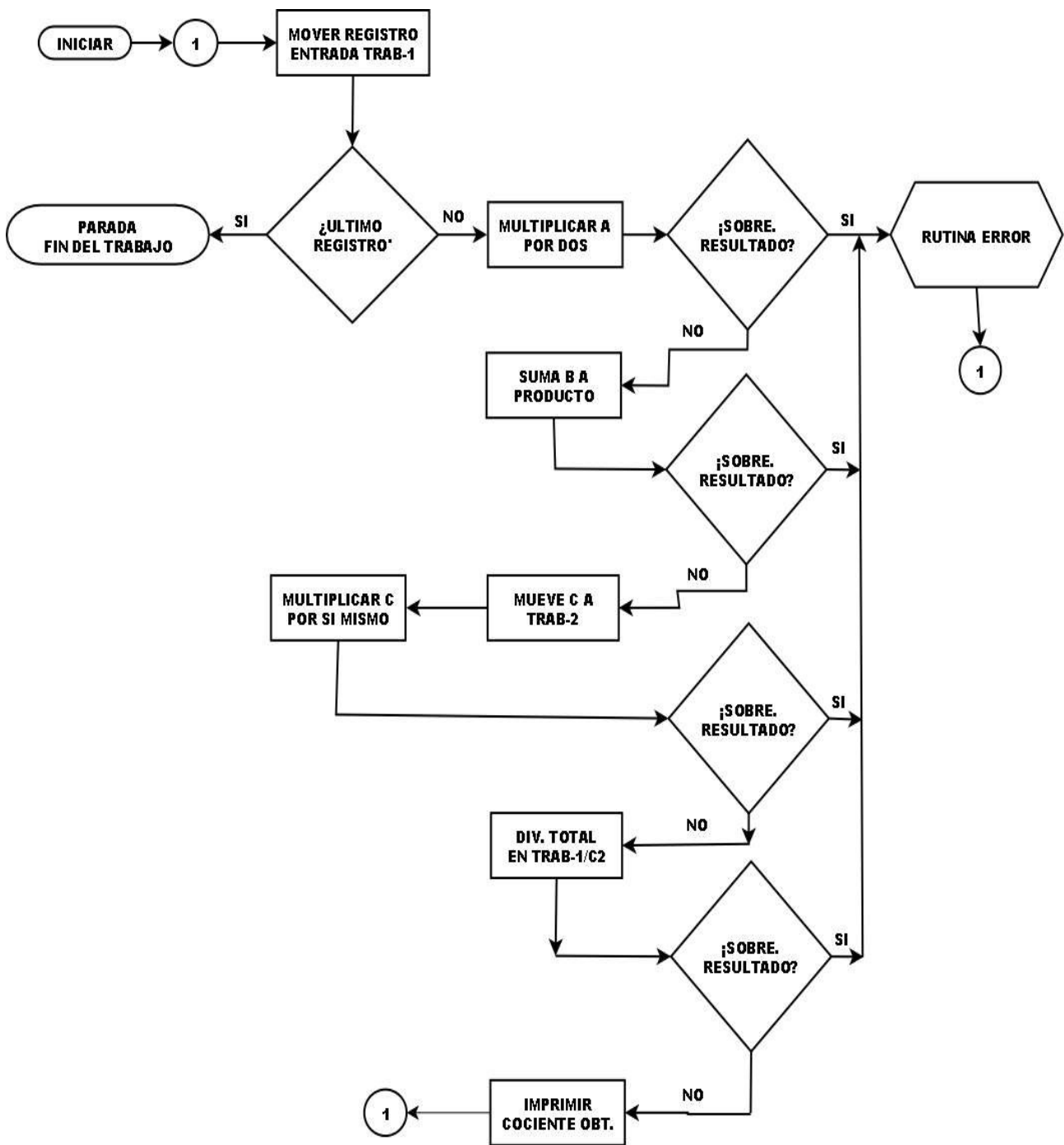
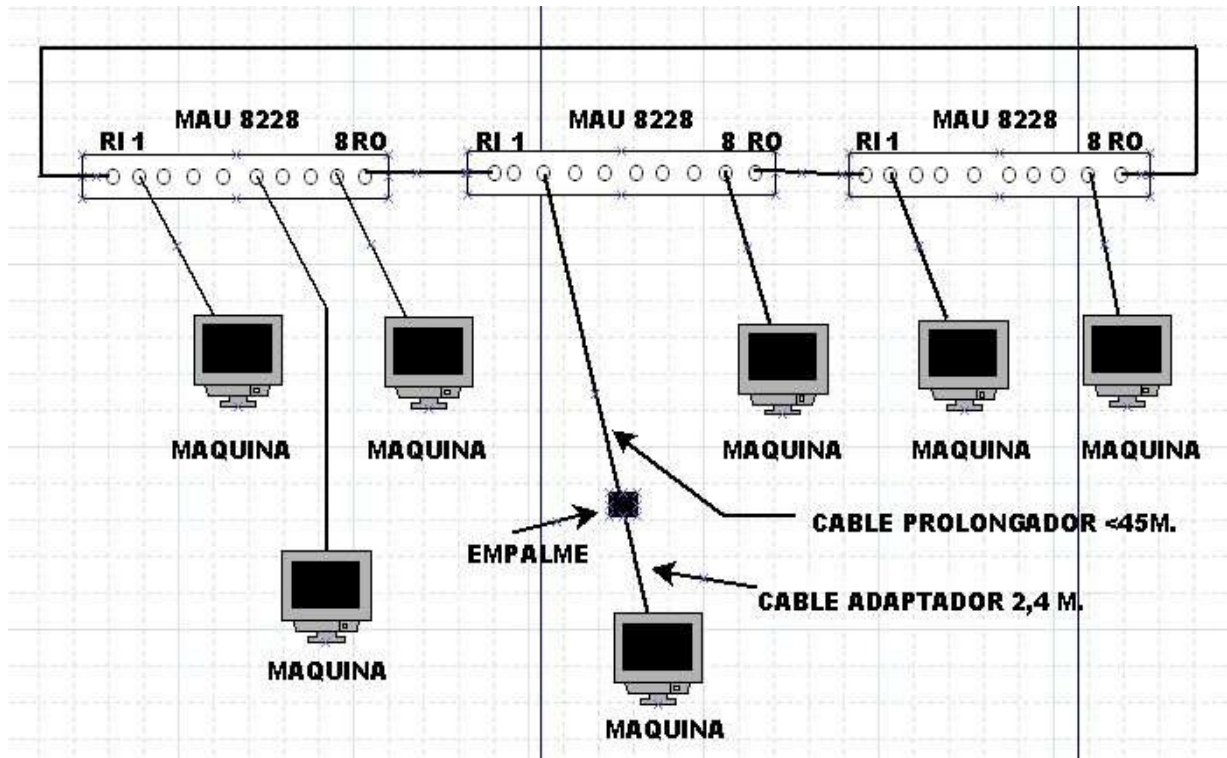
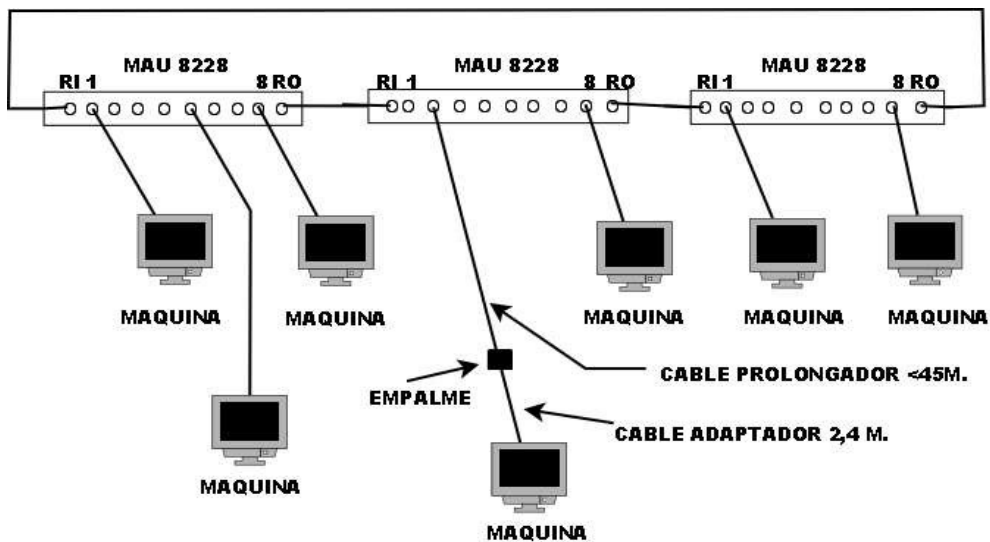


DIAGRAMA EXPORTADO EN JPEG

## DIAGRAMA DE REDES



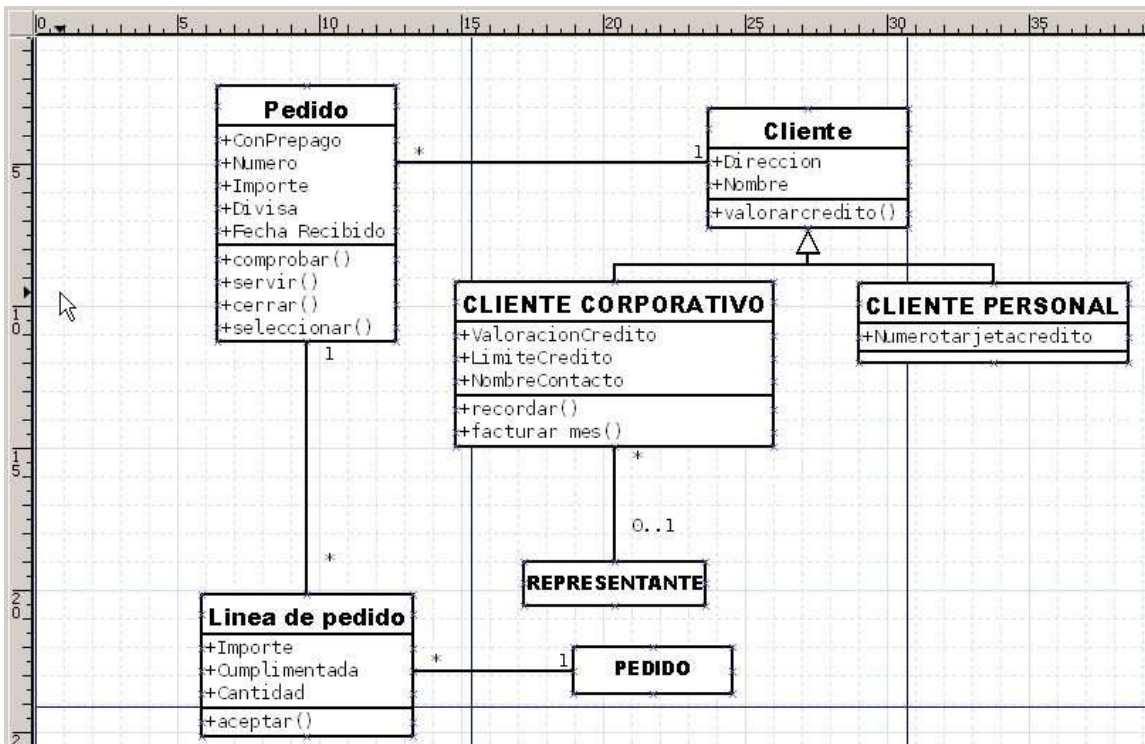
## DIAGRAMA EN DIA



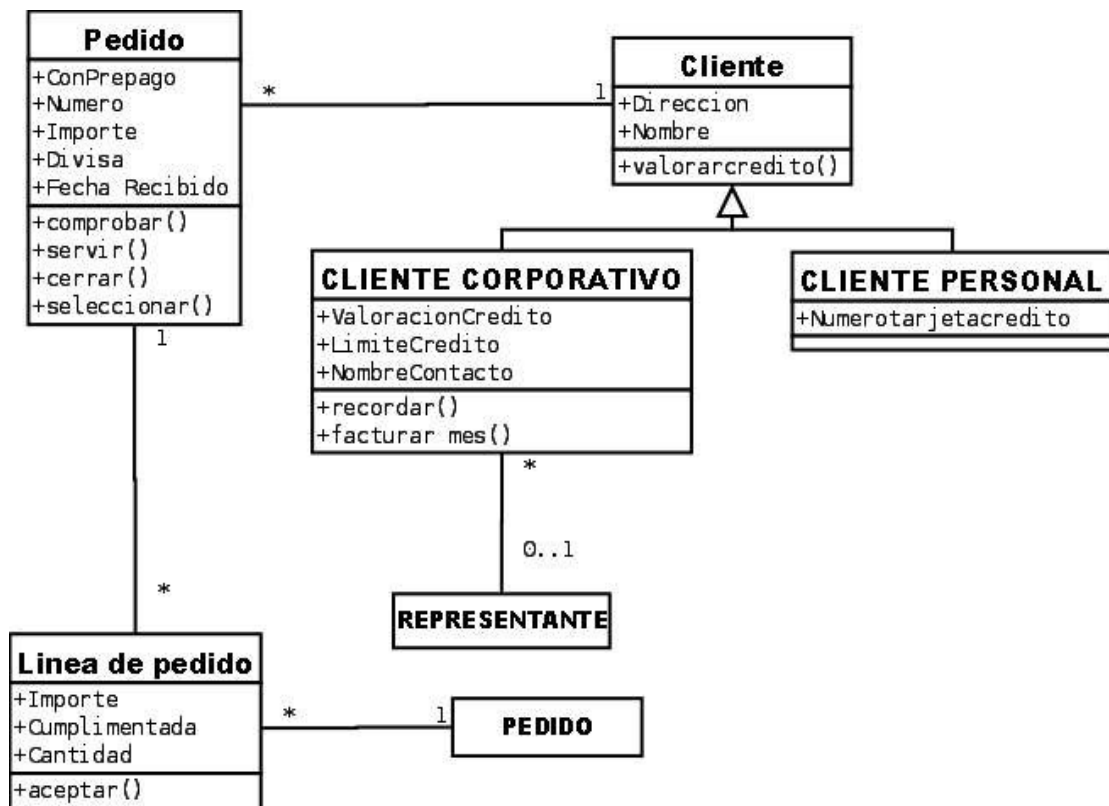
## DIAGRAMA EXPORTADO EN JPEG

o

## DIAGRAMAS DE CLASE (UML)



## DIAGRAMA EN DIA



## DIAGRAMA EXPORTADO EN JPEG

## Objetos Especiales

### Organizando Laminas y objetos

Los objetos especiales son grupos de objetos diseñados para servir a necesidades específicas. La sección media de la caja de herramientas nos permite seleccionar una lamina de objetos especiales. Cuando hacemos esto, los objetos de la lamina se muestran en la barra de herramientas y pueden ser agregados al diagrama de la misma forma que los objetos básicos. DIA soporta numerosas categorías predefinidas.

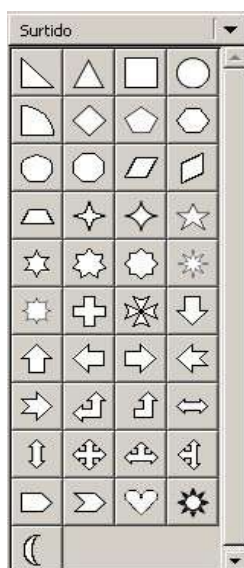
Las laminas predefinidas son diseñadas en base a grupo de objetos relacionados, de forma que estén visibles todos los objetos que necesitamos sobre ella.

Es también posible crear nuestros propios objetos y laminas sin necesidad de saber programación. Formas personalizadas pueden ser creadas al modificar un archivo XML que describe las formas.

### Categorías de Objetos especiales

#### Surtido

Formas geométricas surtidas. La propuesta de esta lamina es proveer una selección de simples y convenientes predefinidas formas con la finalidad de que los usuarios no pierdan tiempo en crear sus propias formas básicas. El grupo incluye formas de radio limitado, tal como círculos perfectos, cuadrados, varios tipos de triángulos y cruces. Estos objetos no permiten incluir texto dentro de la forma.



## Cronograma

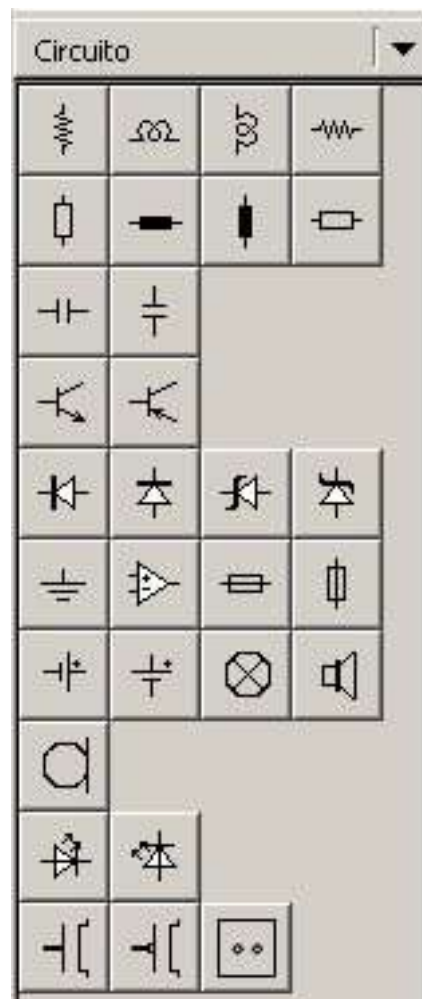
Objetos que se usan en el diseño de gráficos cronológicos. Estos son lugares comunes en la línea del tiempo.



Lamina de cronograma

## Circuitos

Son objetos para personas interesadas en la creación de circuitos eléctricos.



Lamina de circuito



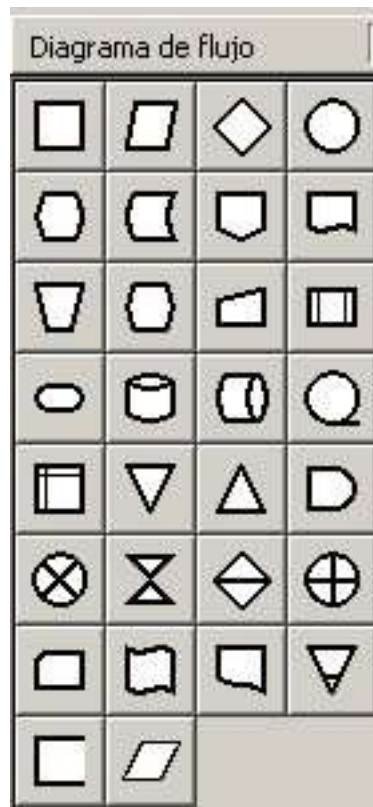
## CISCO – Computadora

CISCO – Computadora incluye formas que representan equipos de cómputo de CISCO, una empresa de equipamiento de redes de computación.



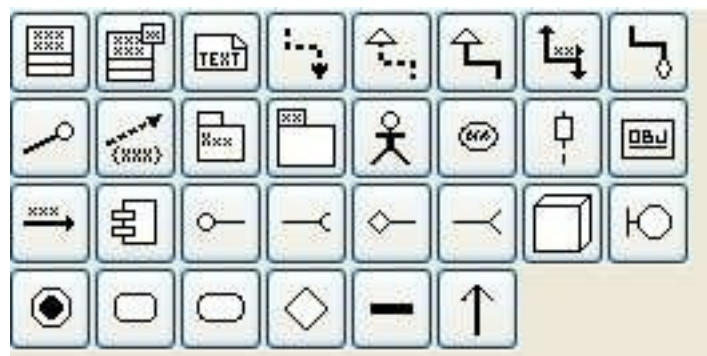
## Diagrama de flujo (Flow Chart)

Un grupo dedicado a proveer al usuario de formas que son usadas en diagramas de flujos. Los diagramas de flujo pueden ser encontrados en programación de computadoras, mercadotecnia, economía y otras operaciones semilineales las cuales requieren planificación. La mayoría de los objetos de la lamina de diagrama de flujo, permiten el ingreso de texto.



Lamina de Diagrama de flujo

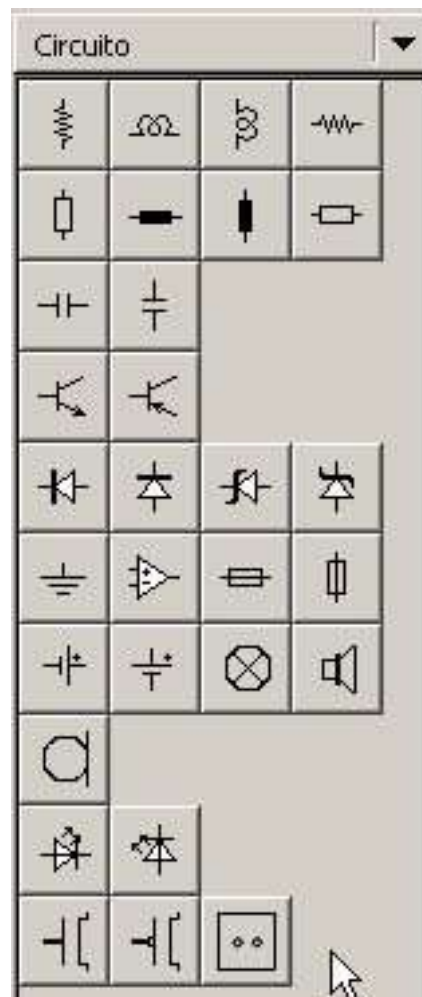
**UML (Unified Modeling Language)** . UML es un lenguaje de especificaciones de modelado, usado comúnmente para crear diagramas relacionados a la estructura de objetos orientados al código de programación de computadoras especialmente en proyectos de gran escala. Algunos objetos UML son bastantes complejos y tienen muchas propiedades, por lo que necesitan muchas entradas de texto.



Lamina de UML

## Circuito

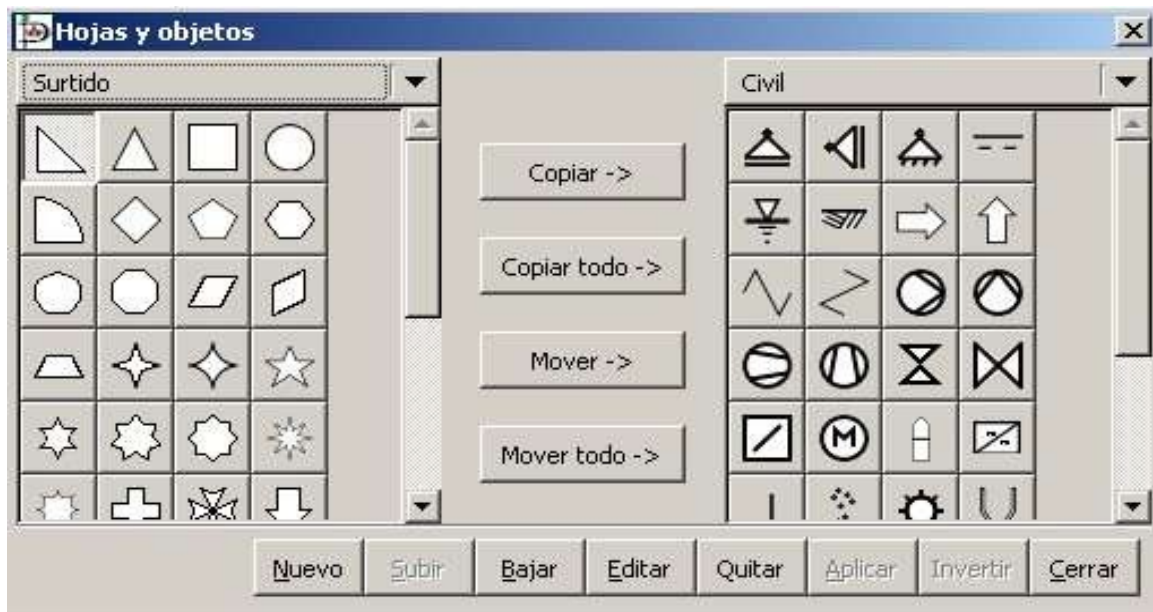
Esta lamina es útil para personas interesadas en circuitos eléctricos.



## Organizando las laminas y los objetos

Es posible modificar la forma en que los objetos están agrupados dentro de laminas. Digamos por ejemplo, que tenemos la mayoría de los objetos que necesitamos en una lamina, pero también existen algunos objetos que necesitamos de una segunda lamina. Para mantener todos los objetos que necesitamos en una sola lamina, podemos copiar los objetos de una lamina a otra. Veamos como :

- En el menú seleccionamos [Archivo/Hoja y objetos](#). Esto nos mostrará la siguiente ventana :



- Usando la lista desplegable de el lado izquierdo, seleccionamos la lamina desde donde queremos copiar. A la derecha seleccionamos la lamina a la cual queremos copiar.
- Hacemos clic sobre el objeto que queremos copiar sobre el lado izquierdo y presionamos el botón Copiar.
- Repetimos la misma acción para cualquier otro objeto que deseemos copiar. Cuando terminamos, hacemos clic sobre el botón Aplicar para guardar los cambios.

A partir de ahora, el nuevo objeto sera listado sobre la lamina de la derecha. Podemos también remover objetos desde una lamina y mover objetos de una lamina a otra. Podemos también modificar el orden de los objetos dentro de la lamina con los botones Subir, Bajar.

### Creación de laminas y objetos para DIA



(Leer : [http://dia-installer.de/howto/create\\_shape/index.html.es](http://dia-installer.de/howto/create_shape/index.html.es))

Ademas de las laminas y objetos por defecto en la instalación de DIA, pueden agregarse otros creados por el usuario. Algunas características de las laminas y objetos personalizados son las siguientes:

- Pueden llegar a lucir como las laminas y objetos incluidos e el programa.
- Sus propiedades pueden ser modificadas, como por ejemplo tamaño,

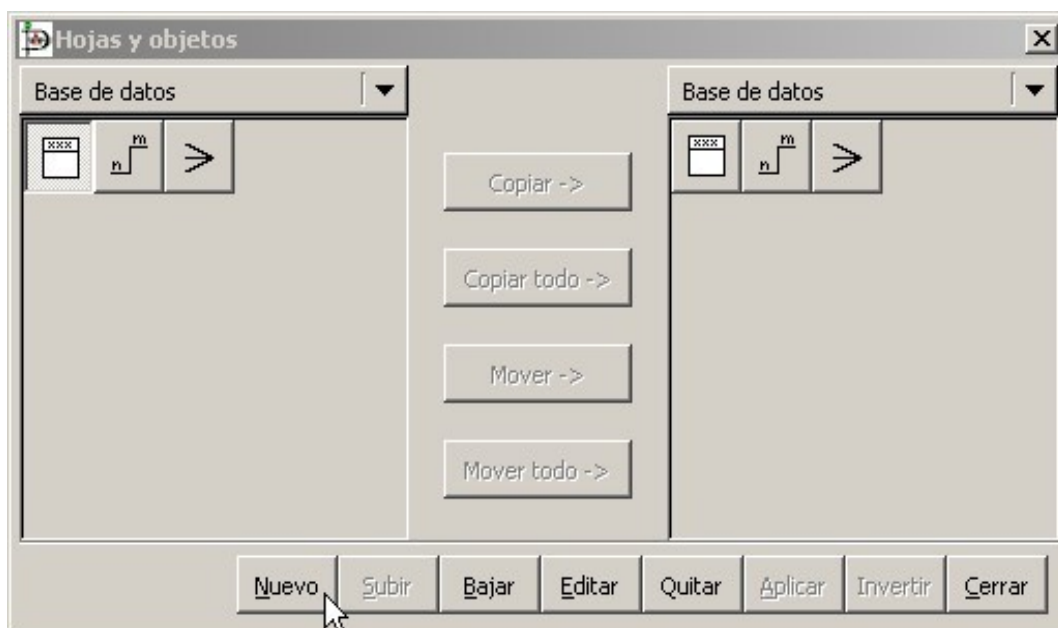
- grosor de línea y colores de línea y de relleno.
- Pueden invertirse horizontal y verticalmente.
- Pueden integrarse fácilmente con otros objetos mediante conectores.
- Pueden seleccionarse desde el cuadro de herramientas del programa.

Hay que tener en cuenta de que en caso de tener que compartir un diagrama que contenga objetos personalizados, será necesario compartir también las laminas y objetos utilizados en el, e indicar a la persona que reciba los archivos como instalarlos en su sistema operativo.

El procedimiento de creación de objetos, en resumen, consiste en dibujar la forma del objeto como si se tratase de un diagrama de DIA usando las herramientas del programa (líneas, curvas, rectángulos, elipses, polígonos etc.), luego se exportan usando la extensión SHAPE, y se hacen ligeras modificaciones del código XML del archivo exportado.

### Como crear una lamina (Sheet)

Vamos a crear una lamina denominada Llamadas como ejemplo. Primeramente hacemos clic sobre **Archivo/Hojas y Objetos**. Esto apertura la ventana Hojas y Objetos.



En la ventana Hojas y Objetos hacemos clic sobre el botón **Nuevo**. Esto hace aparecer el cuadro de dialogo **Nuevo**

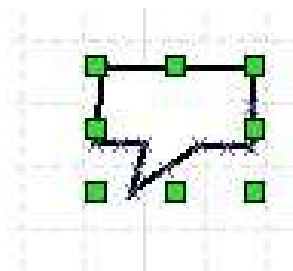


Para terminar hacemos clic sobre el botón **Aceptar**

Para que los cambios tengan efecto haga clic sobre el botón **Aplicar** de la ventana **Hojas y Objetos**. Finalmente hacemos clic sobre el botón **Cerrar**

### Como crear un objeto

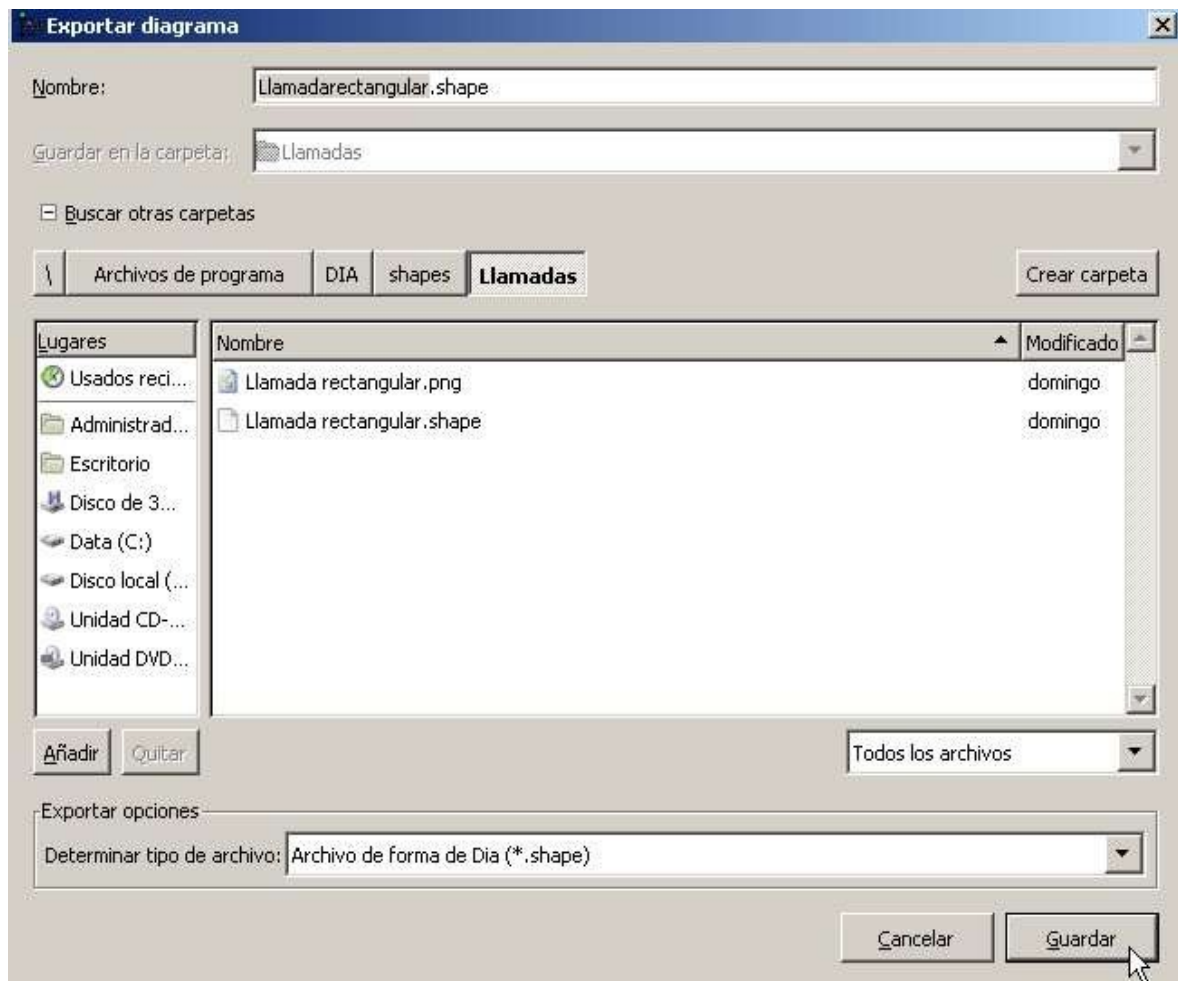
Dibuje la forma del objeto en un nuevo documento de DIA, colocando especial atención en el tamaño y la ubicación. Crearemos el objeto **Llamada rectangular** Para facilitar el posicionamiento de las entidades se sugiere activar el ajuste a la rejilla, desactivar el ajuste entre objetos y colocar el objeto en su totalidad en la parte positiva de los ejes horizontal y vertical.



**Objeto Llamada rectangular**

Guarde el archivo al terminar de diseñar la forma del objeto. Para este caso el archivo se guardo como Llamadarectangular.dia en una carpeta denominada Llamadas.

Una vez creado el archivo con la forma puede exportarse a formato .shape Esto puede hacerse desde la opción **Archivo/Exportar**



En la ventana **Exportar Diagrama** indicamos el nombre del archivo a guardar, para nuestro caso **Llamadarectangular.shape**  
 Seleccionamos en **Guardar en la carpeta**, la carpeta **Llamadas**  
 En **Determinar tipo de archivo** seleccionamos **Archivo de forma de Día(\*.shape)**  
 Damos finalmente clic en **Guardar**.  
 Al aceptar la exportacion a shape, DIA preguntara las dimensiones en pixeles para el icono del objeto. Se recomienda usar una altura de 22 pixeles, lo cual es un estandar para los demas icono de DIA. El ancho se modifica de forma automatica en forma proporcional al cambio en la altura. Al aceptar, se crea una imagen denominada **Llamadarectangular.png** en la carpeta **Llamada**.



## Modificar código XML del archivo Llamadarectangular.shape

Para modificar el código XML de un objeto, abra el archivo shape en un editor de código XML o un editor de texto que soporte UTF-8 como el Wordpad en Windows.



Note que al exportar, DIA a creado dos archivos, uno .png y otro .shape

Tree Structure	Values
xml	version="1.0" encoding="UTF-8"
shape	(xmlns="http://www.daa.com.au/~james/dia-shape-ns") (xmlns:svg="http://www.w3.org/2000/svg")
name	
[TEXT]	Llamadas - Llamada rectangular
icon	
[TEXT]	Llamada rectangular.png
connections	
aspectratio	(type="fixed")
svg:svg	
svg:polygon	(style="fill: #ffffff") (points="6.15,3 10.1,2.95 10.05,5 8.7,4.95 6.95,6.1 7.25,4.95 6.15,3")
svg:polygon	(style="fill: none; fill-opacity:0; stroke-width: 0.05; stroke: #000000") (points="6.15,3 10.1,2.95 10.05,5 8.7,4.95 6.95,6.1 7.25,4.95 6.15,3")

### Archivo Llamadasrectangulares.shape aperturado

Observe con atención la estructura del archivo

- **connections**, contiene los puntos de conexión del objeto, es decir lo que permite que los objetos se puedan unir unos con otros.
- **aspectratio**, le informa a DIA si las proporciones del objeto son fijas, libres o admiten un rango de deformación.
- **svg**, contiene las instrucciones de forma del objeto.

Observe además que los valores numéricos de los puntos de conexión y las formas dibujadas coinciden con las coordenadas de la figura dibujada en DIA.

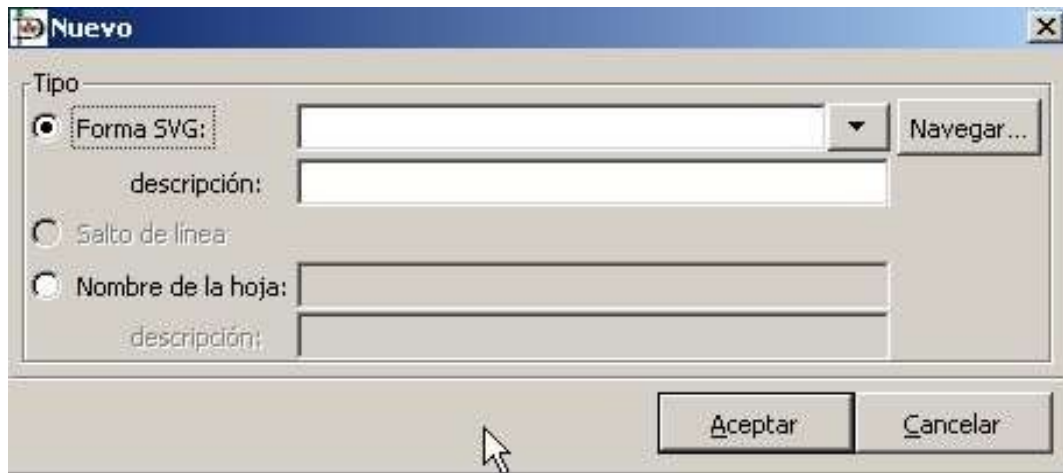
Puede modificar los puntos de conexión a la medida de las necesidades. Escoja la opción de proporcionalidad que más se acomode a sus necesidades. Existen tres opciones de proporcionalidad del objeto : fixed, free y range.



## Añadir el objeto a la lamina

Vuelva a la ventana Hojas y objetos de DIA.

Seleccione la lamina a la cual desea añadir el objeto, y haga clic sobre el botón **Nuevo**



Esta vez escoja la opción formato SVG, haga clic sobre el botón navegar para buscar el objeto (en el ejemplo seria Llamadasrectangulares.shape) y opcionalmente le podemos dar una descripción a la forma.

No olvidemos dar clic en el botón Aplicar de la ventana Hojas y Objetos para que los cambios tengan efecto.

Puede repetir estos pasos en caso deseemos agregar mas objetos a la hoja. Al terminar hacemos clic sobre el botón Cerrar de la ventana Hojas y Objetos.



[mepgkun@hotmail.com](mailto:mepgkun@hotmail.com)

