

A stylized blue globe with a gold quill pen. The globe is divided into light blue and dark blue sections. The quill pen is gold with a black cap and is positioned diagonally across the globe.

SCRIBUS

TEMA 6: MARCO DE IMAGEN

Gabino González Vega

INDICE:

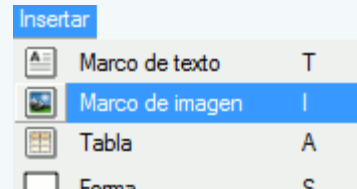
1. Creación del marco de imagen.....	1
2. Propiedades del marco	3
2.1. X, Y, Z.....	3
2.2. Forma	4
2.3. Imagen.....	9
2.4. Línea.....	9
2.5. Colores	10
3. Efectos de imagen	10
4. Álbum de recortes.....	13

1. Creación del marco de imagen.

Scribus admite la inclusión de imágenes en formato GIF, JPG, JPEG, PNG, XPM, TIF, TIFF. Además trata como si fueren imágenes archivos con formatos PSD, EPS y PDF.

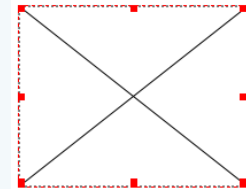
Para incluir una imagen en un documento Scribus tenemos varias opciones:

- Seleccionando el menú **Insertar** → **Marco de imagen**.



- Clicando sobre el botón **Marco de Imagen** de la barra de herramientas.

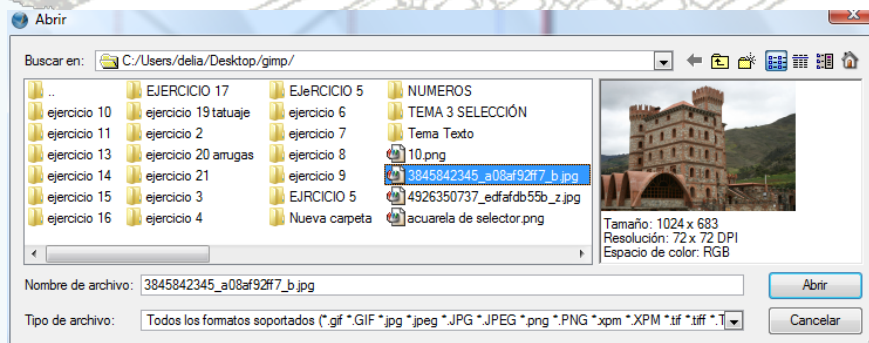
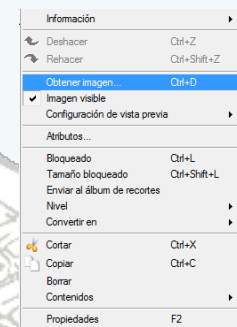
Con la herramienta seleccionada dibujamos un rectángulo en la zona del panel de trabajo donde deseamos colocar la imagen y del tamaño que deseamos. El marco nos aparecerá cruzado por dos líneas en forma de cruz, lo que indica que el marco está dibujado pero aún no hemos cargado la imagen.



Para cargar la imagen dentro del marco tenemos dos opciones:

- Doble clic sobre el marco.
- Clic con el botón derecho sobre el marco y en el menú que se nos despliega seleccionamos la opción **Obtener imagen...**

en cualquier de las dos opciones se nos abrirá la ventana de navegación que nos permite buscar y seleccionar la imagen a cargar.



Una vez seleccionada la imagen, apretamos el botón **Abrir** y el marco quedará cargado con la imagen. Si el marco continuara viéndose con dos líneas cruzándolo se deberá a que no está habilitada la opción de **Imagen visible**, para habilitarla tenemos dos posibilidades:

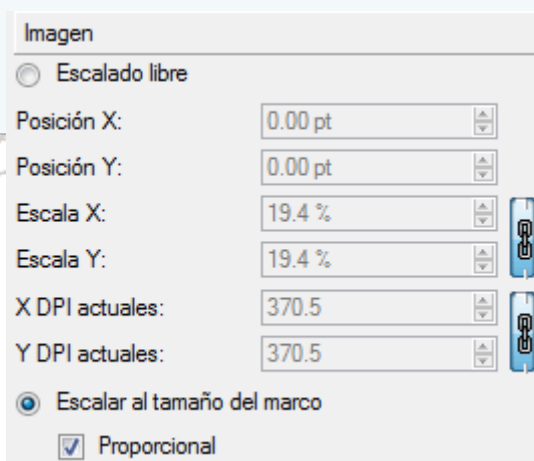
- **Menú Objeto** → **Imagen visible**, o
- Botón de la derecha del ratón sobre el marco y marcar la opción **Imagen visible**.



Puede ocurrir que la imagen introducida tenga un tamaño superior al marco y por lo tanto solo mostrará una parte de la misma. Para que la imagen se muestre en toda su totalidad tenemos dos posibles opciones:

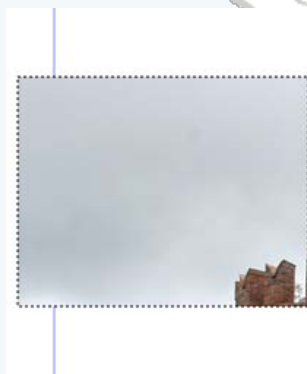
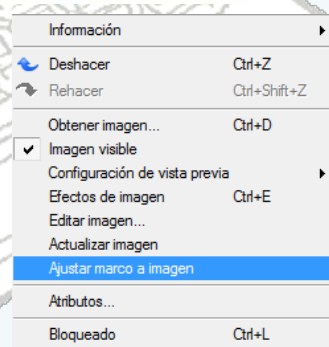
► **Escalar la imagen al tamaño del marco.**

Para ello debemos ir a la ventana **Propiedades del objeto** (botón de la derecha sobre la imagen y marcar “Propiedades”), allí, en la pestaña **Imagen** marcaremos la opción **Escalar al tamaño del marco** y para que la imagen guarde la proporcionalidad debe estar marcada la opción **Proporcional**.



► **Redimensionar el marco al tamaño de la imagen.**

Se puede redimensionar el tamaño de manera manual con el ratón, simplemente haciendo el marco más grandes o a través de la opción **Ajustar marco a imagen** que nos aparece al clicar con el botón derecho sobre el marco y selección la opción en el menú que se nos despliega.



La segunda de las opciones no suele ser útil ya que cuando planeamos una imagen tenemos en mente el tamaño que debe ocupar en el lienzo y esta opción hará que la imagen se salga de los límites.

La primera de las opciones tiene como inconveniente que al redimensionar la imagen guardando la proporcionalidad el resultado puede ser menor que el marco y para un trabajo más eficiente con las imágenes deberíamos combinar las dos opciones, primero redimensionando la imagen al tamaño del marco para posteriormente redimensionar el marco al tamaño de la imagen.



2. Propiedades del marco.

Para acceder a la ventana flotante “**Propiedades**” de un marco de imagen podemos:

- ▶ Ir al menú **Ventana --> Propiedades**.
- ▶ Clicar con el botón derecho sobre el marco de imagen y seleccionar la opción **Propiedades**.
- ▶ La tecla **F2**

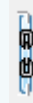
Una vez realizada cualquiera de las tres opciones nos aparecerá la ventana flotante “**Propiedades**” que consta de varias pestañas.

2.1. X, Y, Z.

La primera de la pestaña lleva el nombre de X, Y, Z, ella podemos:

- ▶ **Nombre:** Podemos ponerle un nombre al marco, esto es útil si vamos a trabajar con Scripts, en caso contrario no tiene mucha utilidad.
- ▶ **Geometría:** podemos indicar:
 - o **Altura y anchura:** del marco de texto. Si el icono que aparece a la

derecha tiene esta forma  la variación de altura y anchura guardará

la proporcionalidad, si por el contrario tiene forma de cadena rota  no guardará la proporción.



- o **Posición X y Posición Y:** el lugar que ocupa el punto base en el documento Scribus.
- o **Rotación:** grados que queramos girar el marco.
- o **Punto base:** cual es el punto del marco de texto (las esquinas o el centro del mismo) que tomamos como referencia para situarlo en el documento.

► **Nivel:** permite mover de capa al marco de texto hacia arriba, abajo, al fondo y al frente.

- :voltea horizontalmente el marco.
- : voltea verticalmente el marco.
- : bloqueo o desbloquea el marco.
- : exporta el objeto.
- :bloquea o desbloquea el tamaño del objeto

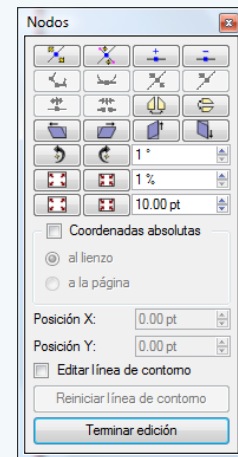
2.2. Forma.

Esta pestaña sirve para trabajar la forma del marco de imagen.

- **Forma:** podemos seleccionar la forma que queremos darle al marco de texto partiendo de unas prediseñadas en Scribus



- **Editar forma:** en el botón editar forma nos aparecerá la ventana flotante “**Nodos**”, con ella podemos variar la forma del marco de texto a nuestro capricho.
Otra forma de llegar a la ventana flotante “**Nodos**” es con el marco de texto seleccionado ir al menú **Objeto → Forma → Editar forma** y nos aparecerá la ventana flotante:



- ◆ : **Mover nodos**, podemos mover uno de los nodos en la dirección que deseamos.



- ◆ : Mover puntos de control, cuando seleccionamos este botón se nos aparecen accesibles los dos botones situados debajo

- : Mover puntos independientes



- : Mover puntos simétricos

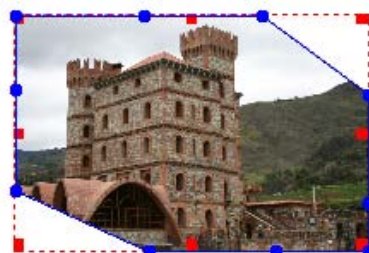




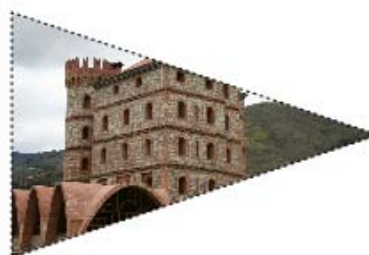
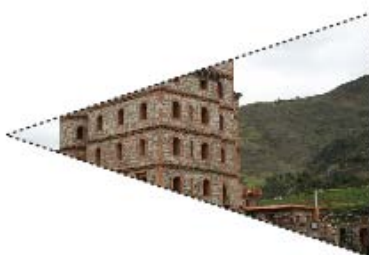
◆  : Añadir nodos



◆  : Eliminar nodos



◆  : Reflejo horizontal



◆  : Reflejo vertical



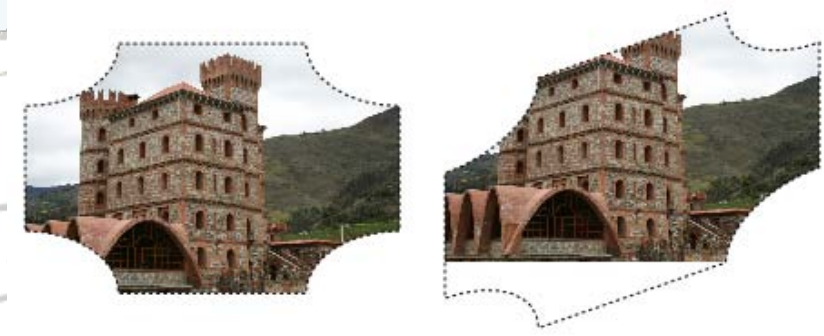
◆  : Cizallar horizontal izquierda



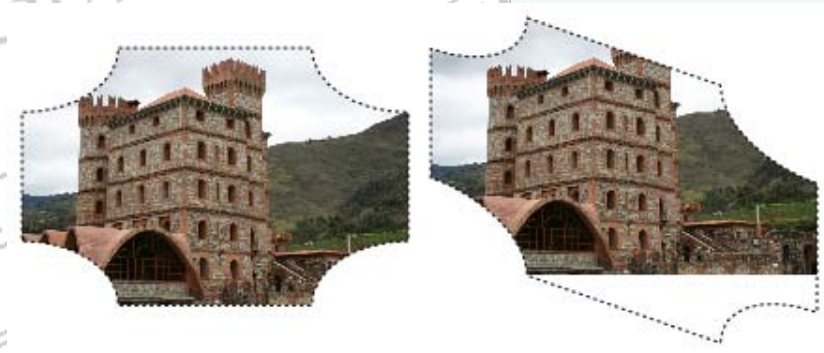
◆  : Cizallar horizontal derecha



◆  : Cizallar vertical arriba



◆  : Cizallar vertical abajo



◆  : posibilita la rotación del marco en sentido antihorario, horario y ángulo de rotación. Solo gira el contenedor, no el contenido

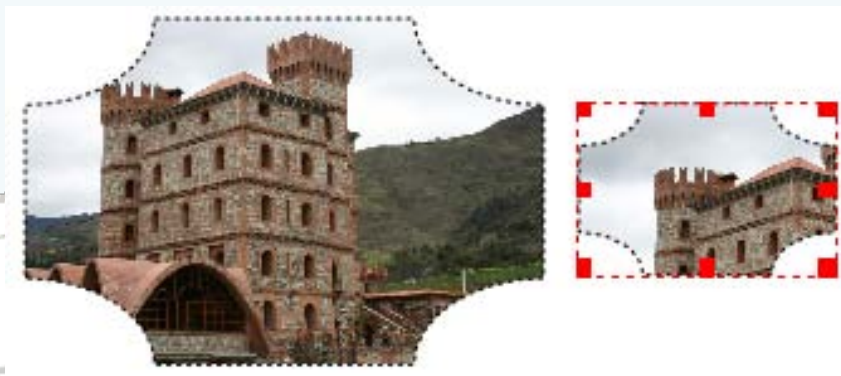




◆   1 %  : Permite aumentar trazado o reducirlo en porcentaje

  10.00 pt  : Permite aumentar o reducir trazado con un valor de puntos.

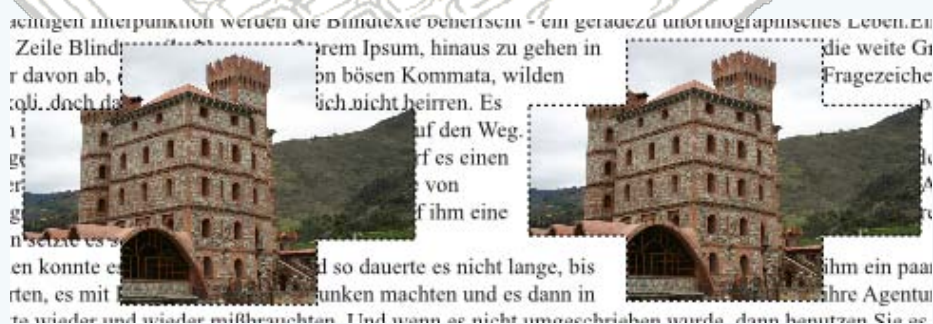
Varia el tamaño del contenedor no del tipo de letra.



- **Esquinas redondeadas:** nos permite redondear las esquinas. En la caja de texto podemos indicar el radio que queremos que tenga la curva.



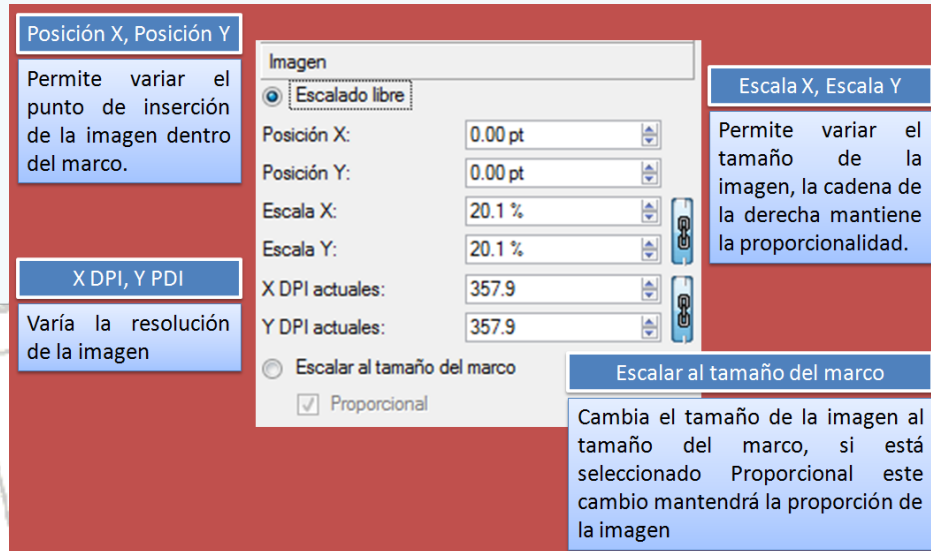
- **El texto fluye alrededor del marco:** cuando situamos un marco de imagen sobre un marco de texto, la imagen se superpone al texto no dejando ver el texto que está detrás de la imagen. Si seleccionamos esta opción el texto se situará alrededor del marco de imagen rodeándolo.



La distancia del texto a la imagen se debe regular en la ventana propiedades del marco de texto, en la pestaña Forma.

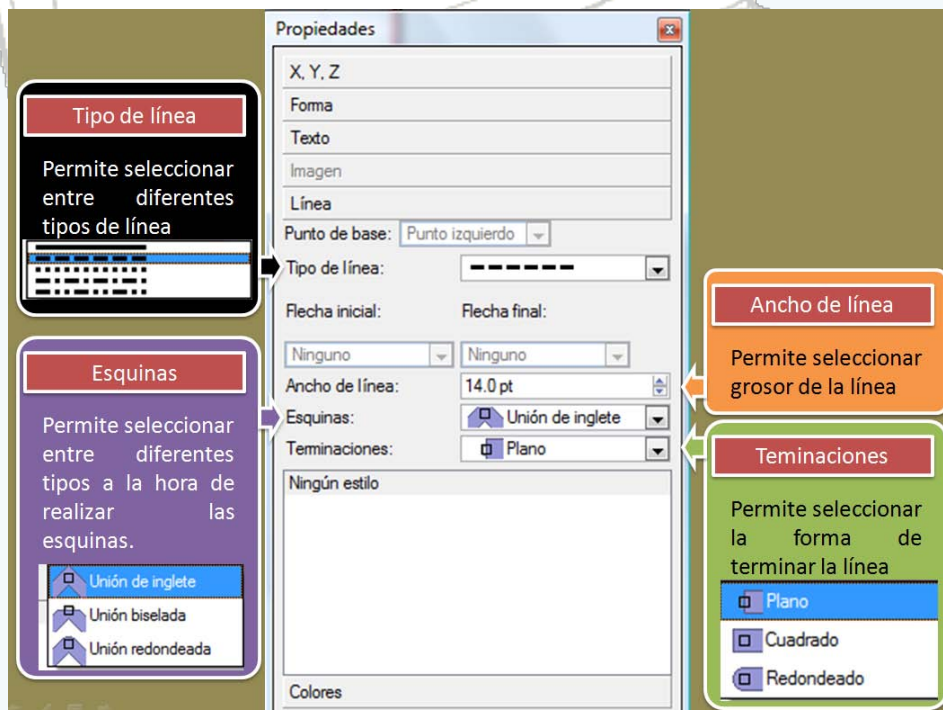
2.3. Imagen.

En esta pestaña podemos trabajar con la posición de la imagen dentro del marco, con su tamaño y con la resolución de la imagen.



2.4. Línea.

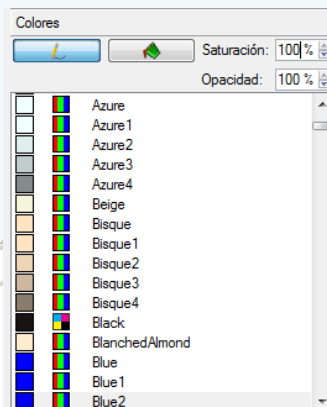
En esta pestaña podemos trabajar con el borde del marco de texto, dándole color y otras opciones.

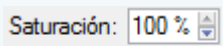




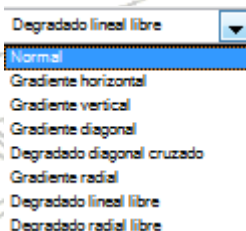
2.5. Colores.

En esta última pestaña podemos escoger el color, tanto de la línea de borde del marco de texto como del interior del mismo.



Para seleccionar el color del contorno debemos seleccionar el botón  y luego buscar el color deseado de entre los que nos ofrecen. La opción  nos permite variar la opacidad y saturación del color elegido.

Si queremos dar color al fondo del marco debemos seleccionar el botón , la forma de trabajar es idéntica a con la opción de contorno con la salvedad de que nos aparece

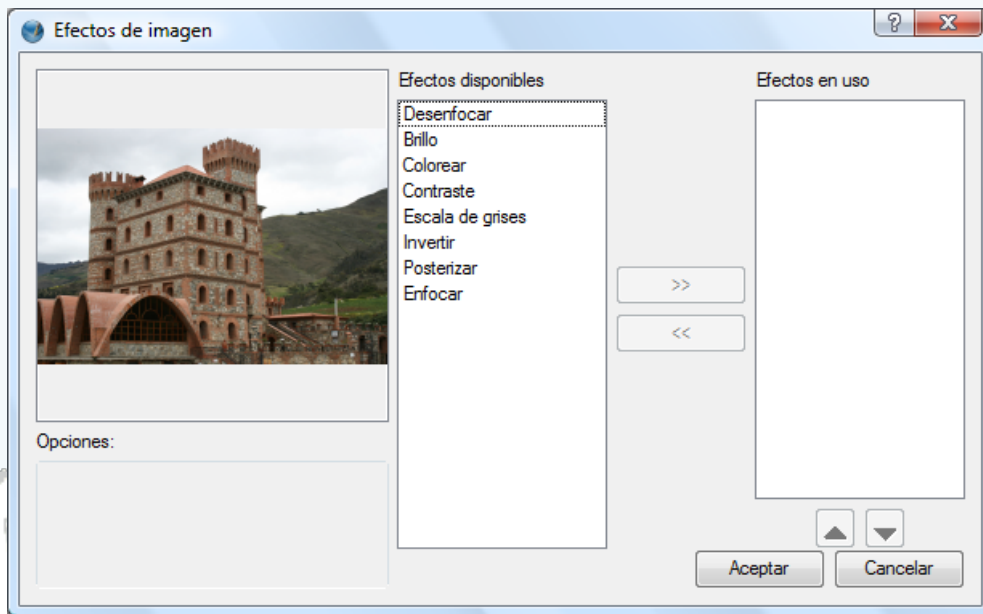


un nuevo cuadro de diálogo donde podremos elegir entre una serie de opciones de color como son los degradados y los gradientes.

3. Efectos de imagen

Scribus permite realizar una serie de efectos sobre las imágenes, para acceder a esta posibilidad debemos hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el marco y seleccionar la opción **Efectos de imagen** para que nos abra la ventana emergente **Efectos de imagen**.

Información		
	Deshacer	Ctrl+Z
	Rehacer	Ctrl+Shift+Z
	Obtener imagen...	Ctrl+D
☒	Imagen visible	
	Configuración de vista previa	
	Efectos de imagen	Ctrl+E
	Editar imagen...	
	Actualizar imagen	
	Ajustar marco a imagen	
Atributos...		
	Bloqueado	Ctrl+L
	Tamaño bloqueado	Ctrl+Shift+L



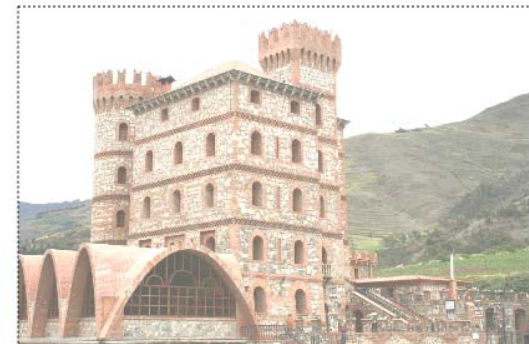
La ventana cuenta con una columna llamada **Efectos disponibles** que nos muestra la lista de efectos que podemos aplicar, en la columna **Efectos en uso** estarán los efectos que vamos a aplicar, se puede seleccionar solo un efecto o varios, en este caso, las flechas situadas debajo nos permitirán colocar en orden de ejecución los efectos. Las flechas situadas entre las dos columnas permiten añadir o quitar los efectos a aplicar.

En la parte inferior izquierda estarán las **Opciones** que podemos variar en cada uno de los efectos.

► **Desenfocar:**

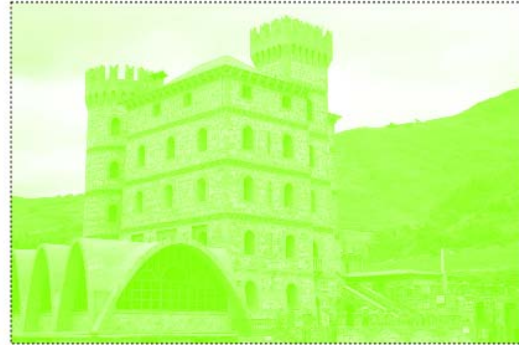


► **Brillo:**





► Colorear:



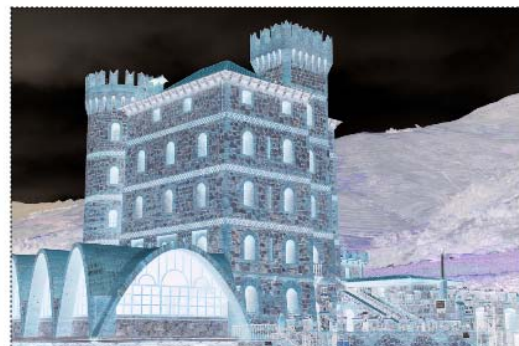
► Contraste:



► Escala de grises:



► Invertir:



► Posterizar:



► Enfocar:

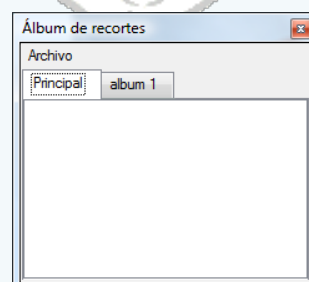


4. Álbum de recortes.

El álbum de recortes es una colección de imágenes listas para incorporarse en cualquier documento **Scribus** por el procedimiento de arrastrar y soltar. Los álbumes de recortes estarán disponibles en cualquier documento, es decir, son independientes al documento y podemos tener varios álbumes diferentes.

Los álbumes de recortes pueden contener cualquier objeto, no solo imágenes sino marcos de texto, formas,...

Para crear un álbum de recortes debemos abrir la ventana flotante Álbum de recortes, para ello debemos ir al menú **Ventana → Álbum de recortes**.

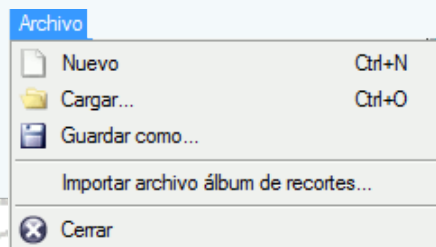




En la ventana nos aparecerán tantas pestañas como álbums tengamos creados.

En el menú Archivo tenemos las siguientes opciones:

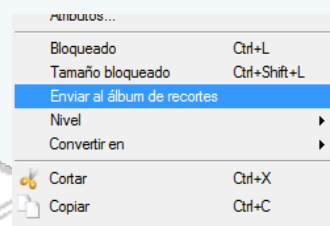
- ▶ **Nuevo**, permite crear un álbum nuevo.
- ▶ **Cargar**, permite incorporar un álbum ya creado.
- ▶ **Guardar como**, guarda el álbum.
- ▶ **Importar archivo álbum de recortes**, incorpora un elemento al álbum.
- ▶ **Cerrar**, cierra la ventana.



Cuando queremos **crear un álbum** nuevo, lo primero que tenemos que indicar es la carpeta donde queremos que se guarde y allí guardará una copia del elemento y un archivo con extensión ***.sce**.

Para colocar un objeto en un álbum de recorte, lo primero es tener seleccionado la pestaña del álbum donde queremos incorporar el objeto, y después tenemos dos opciones:

- ▶ Con el objeto seleccionado, botón derecho del ratón y marcar la opción **Enviar al álbum de recortes**.
- ▶ Con el objeto seleccionado, ir al menú **Objeto** → **Álbum de recortes**.



Para **incorporar un objeto** del álbum al proyecto donde estamos trabajando basta con seleccionarlo en el álbum y arrastrar hasta el panel de trabajo de Scribus.

Para **eliminar** un objeto de un álbum basta con hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el objeto y seleccionar eliminar.