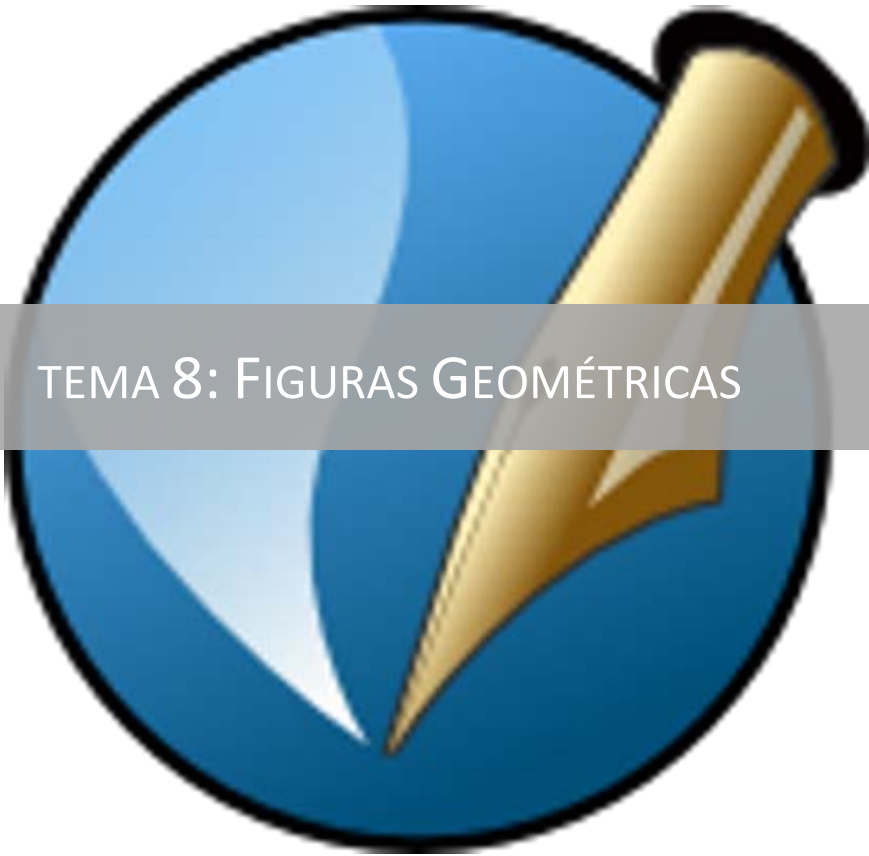




SCRIBUS

TEMA 8: FIGURAS GEOMÉTRICAS

Gabino González Vega

INDICE:

1. Introducción	1
2. Formas.....	1
2.1. Propiedades.....	1
2.2. Colores	2
2.3. Línea.....	4
3. Polígonos.....	5
4. Gestión del color	7
4.1. Degradados de colores	7
4.2. Gestión de colores	9
5. Conversión a Marco de Texto e Marco de Imagen.....	10

1. Introducción

Scribus dispone de un conjunto de forma y figuras geométricas para utilizarlas en los documentos que creamos, estas se incorporan a través de los botones **Insertar forma**  e **Insertar polígono**  de la barra de herramientas.

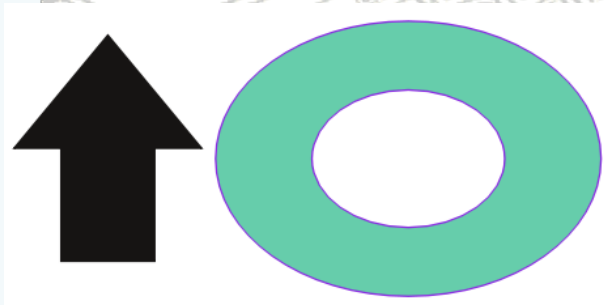
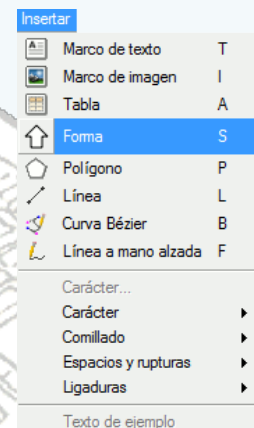
2. Formas

Para insertar una forma tenemos dos opciones:

- ▶ Con el botón **Insertar forma**  de la barra de herramientas, este botón siempre muestra en primer plano la última forma seleccionada, si queremos otra basta con hacer clic en el triángulo de la derecha para que se desplieguen todas las posibilidades y escoger una de ellas.



- ▶ A través del menú **Insertar** → **Forma** e insertará la última forma seleccionada.



2.1. Propiedades.

Como cualquier otro marco de **Scribus** el acceso a la ventana **Propiedades** puede realizarse de las siguientes maneras:

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



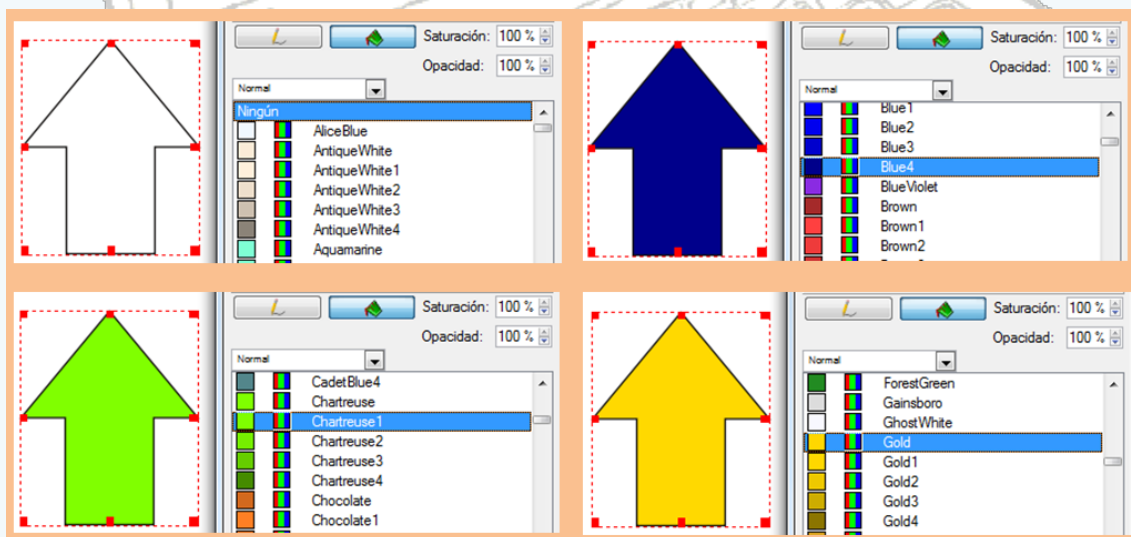
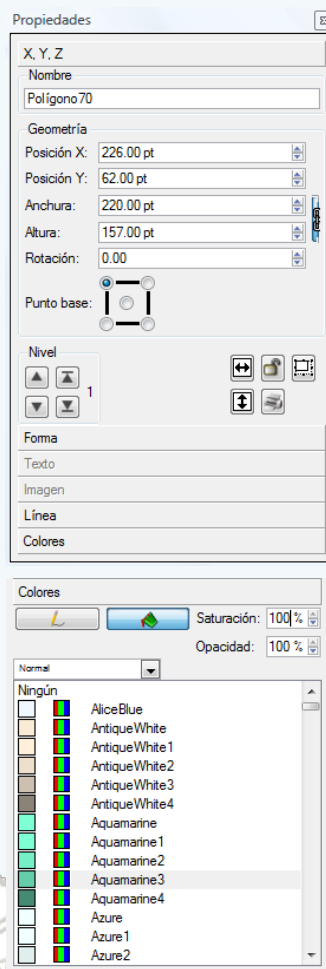
La ventana flotante “**Propiedades**” del marco Forma es similar a la misma ventana de los marcos de texto e imagen. Para las formas consta de las pestañas “**X, Y, Z**”, “**Forma**”, “**Línea**” y “**Colores**”. No tiene accesibles las pestañas Texto e Imagen ya que no contiene ni texto ni imágenes.

Todas ellas se trabajan de manera idéntica a como vimos en los marcos de texto e imágenes pero al tener el color en las formas una gran importancia vamos a ver las pestañas Línea y Colores de manera más detalla, si bien, lo contado para las formas nos servirá tanto para los marcos de texto como los de imágenes.

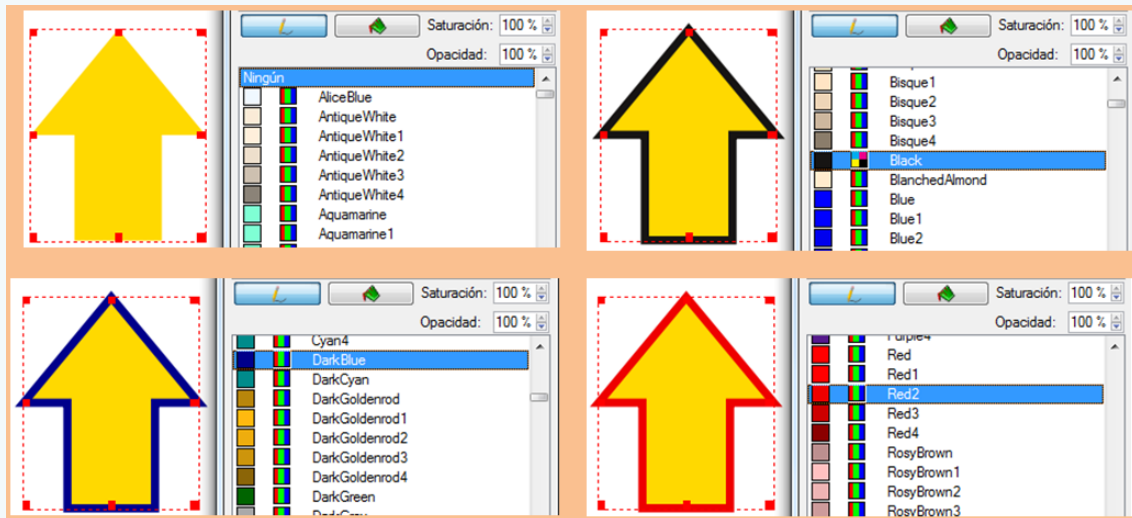
2.2. Propiedades: Colores.

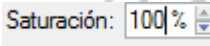
La pestaña colores nos permite dar color tanto al relleno de la forma como a la línea del perímetro.

El botón  nos permite trabajar con el color de relleno de la forma, con el botón marcado debemos buscar y seleccionar el color en la lista que aparece en la parte inferior de la ventana.

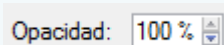


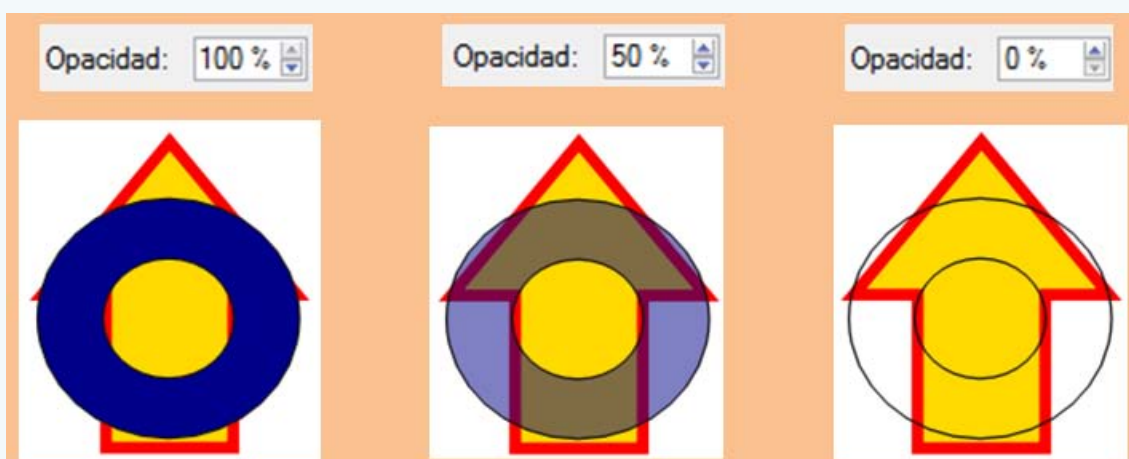
Análogamente, con el botón  podemos cambiar el color de la línea de contorno de la forma.



La opción de **saturación**  nos permite desaturar el color, si los ponemos al 100% será el color tal cual, si reducimos el valor va perdiendo tonalidad hasta llegar al 0% donde lo veremos en escala de grises.



La opción **opacidad**  nos indica lo transparentes que es un objeto. Si un objeto es algo transparente permitirá ver a través de si mismo, mostrando los objetos que se encuentran capas abajo. Si está al 100% será total opaco, por el contrario, al 0% será totalmente transparente.



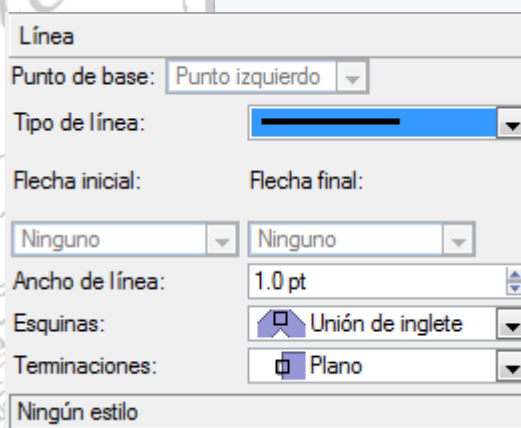
La opacidad puede estar aplicada al color de relleno (como en la figura anterior) pero también se puede aplicar al color de línea o a ambos al mismo tiempo.

La ventana **Normal** nos permite trabajar con la gestión del color, punto que trataremos en el apartado 4 de este tema.

2.3. Propiedades: Línea.

Nos permite cambiar el trazo de los objetos.

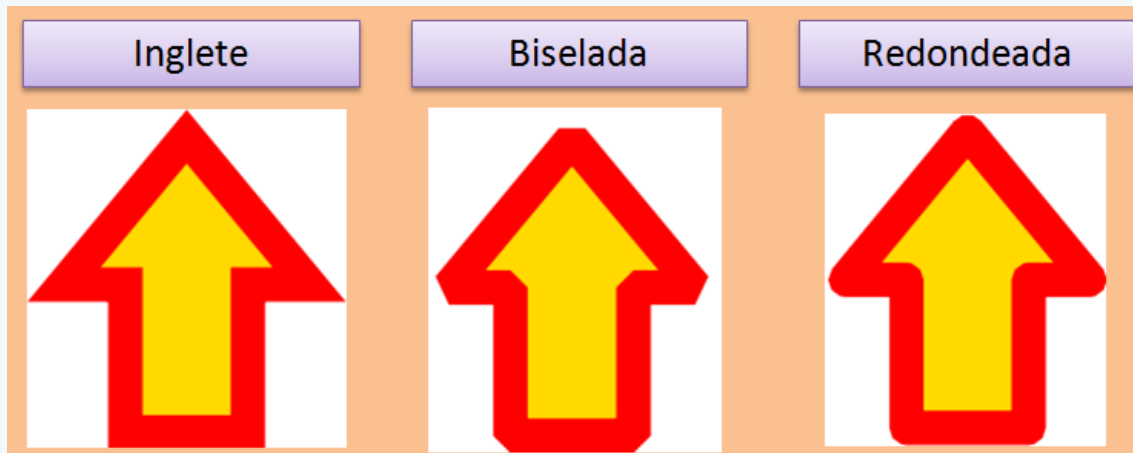
Con la opción **Tipo de línea** despliega una ventana donde podemos escoger si la línea es continua, punto trazo, ...



En el cuadro **Ancho de línea** **Ancho de línea:** 1.0 pt podemos escoger el grosor de la línea.



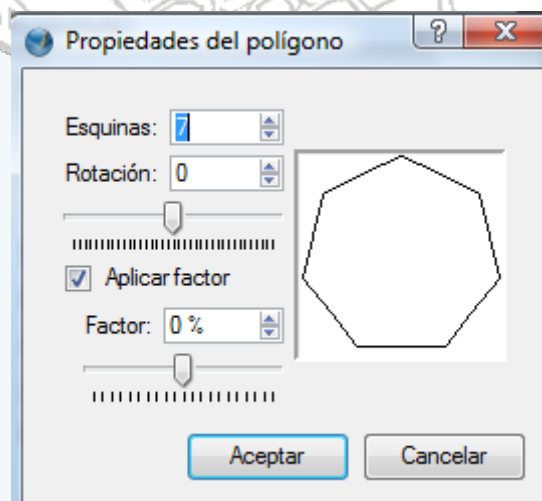
En la opción **Esquinas** Esquinas: Unión de inglete podemos dar una apariencia determinada a las esquinas del trazo, podemos elegir entre unión de inglete, biseladas o unión redondeada.



3. Polígonos.

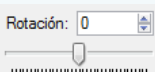
Scribus nos permite insertar figuras en forma de polígonos regulares, bien a través del botón **Insertar Polígono**  o bien a través del menú **Insertar → Polígono**. Ya solo nos queda dibujar el rectángulo contenedor del polígono en el lugar y tamaño deseado.

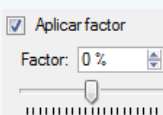
El polígono que nos dibuja por defecto es el último polígono dibujado, para variar la configuración del polígono dibujado debemos ir a la punta de flecha situada a la derecha del botón **Insertar Polígono**  donde podremos acceder a la ventana **Propiedades del polígono**.

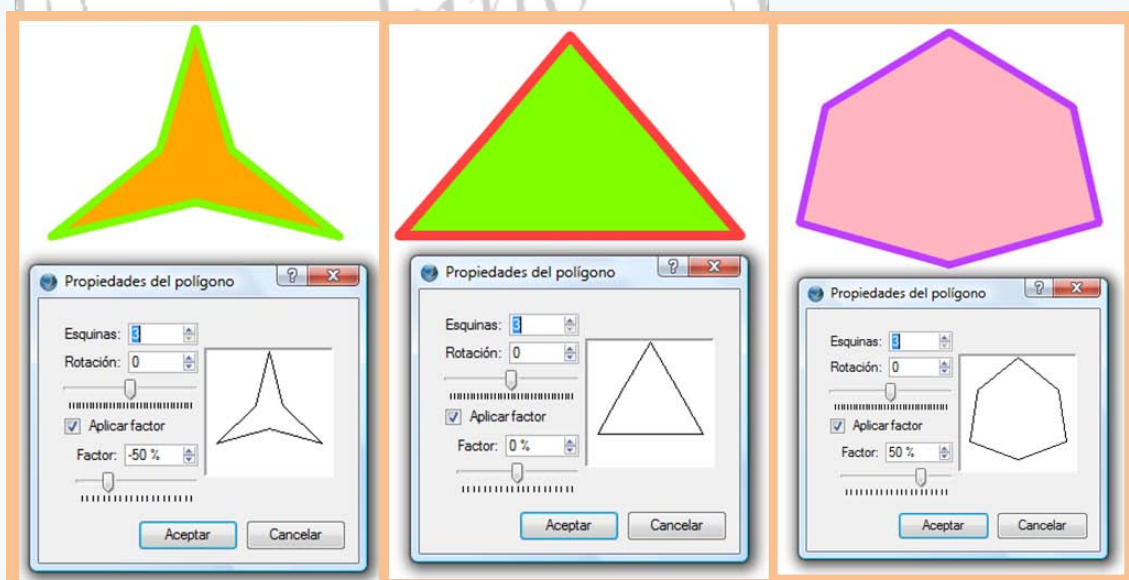




La opción **Esquinas**  determina el número de vértices del polígono

y **Rotación**  la disposición en el lienzo de trabajo, el valor de rotación se puede dar como valor numérico (en la caja de texto) o valor aproximado moviendo el cursor a lo largo de la línea.

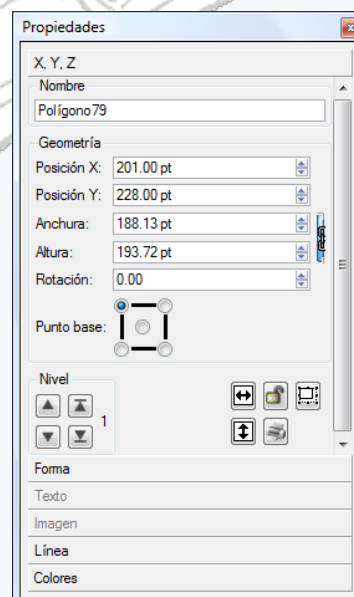
La opción **Aplicar factor**  es un modificador de la superficie poligonal que, según el porcentaje que se indique, efectúa una deformación sobre el polígono regular. Con valores negativos los puntos medios de cada lado se doblan hacia el interior formando un polígono cóncavo. En cambio, valores positivos hacen que los puntos medios de cada lado se doblen hacia el exterior formando un polígono convexo.



Como cualquier otro marco de **Scribus** el acceso a la ventana **Propiedades** puede realizarse de las siguientes maneras:

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

La ventana flotante “**Propiedades**” del marco Polígono es similar a la misma ventana del resto de marcos. Para los polígonos consta de las pestañas “**X, Y, Z**”, “**Forma**”, “**Línea**” y “**Colores**”. No tiene accesibles las pestañas **Texto** e **Imagen** ya que no contiene ni texto ni imágenes. Todas ellas se trabajan de manera idéntica a como vimos con los marcos anteriores.

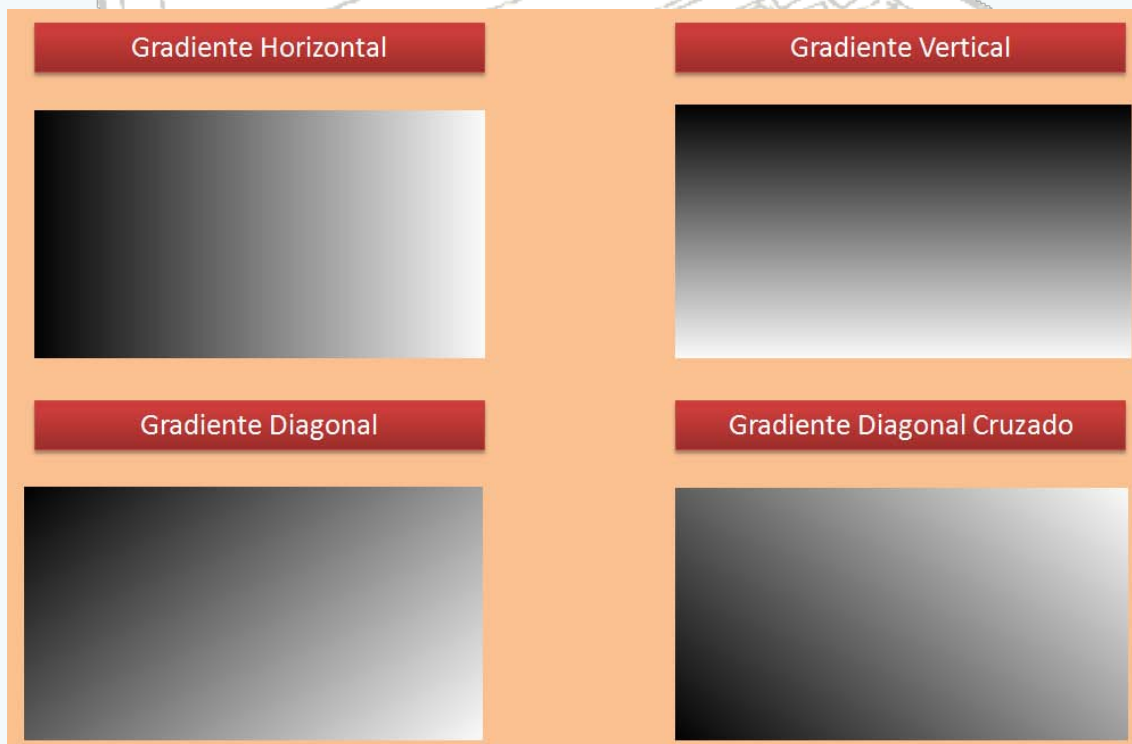
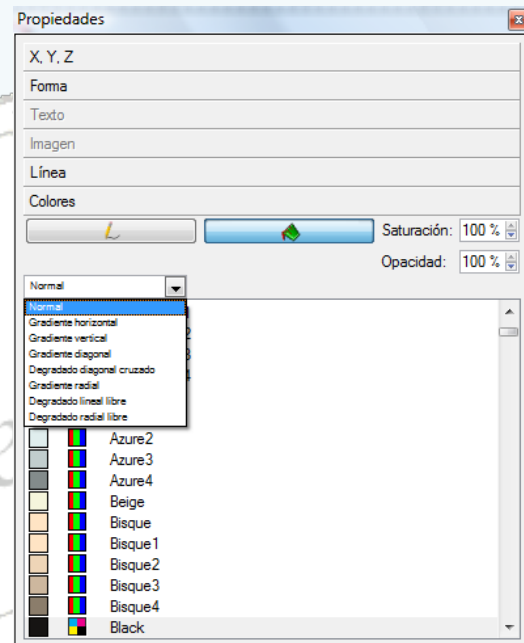


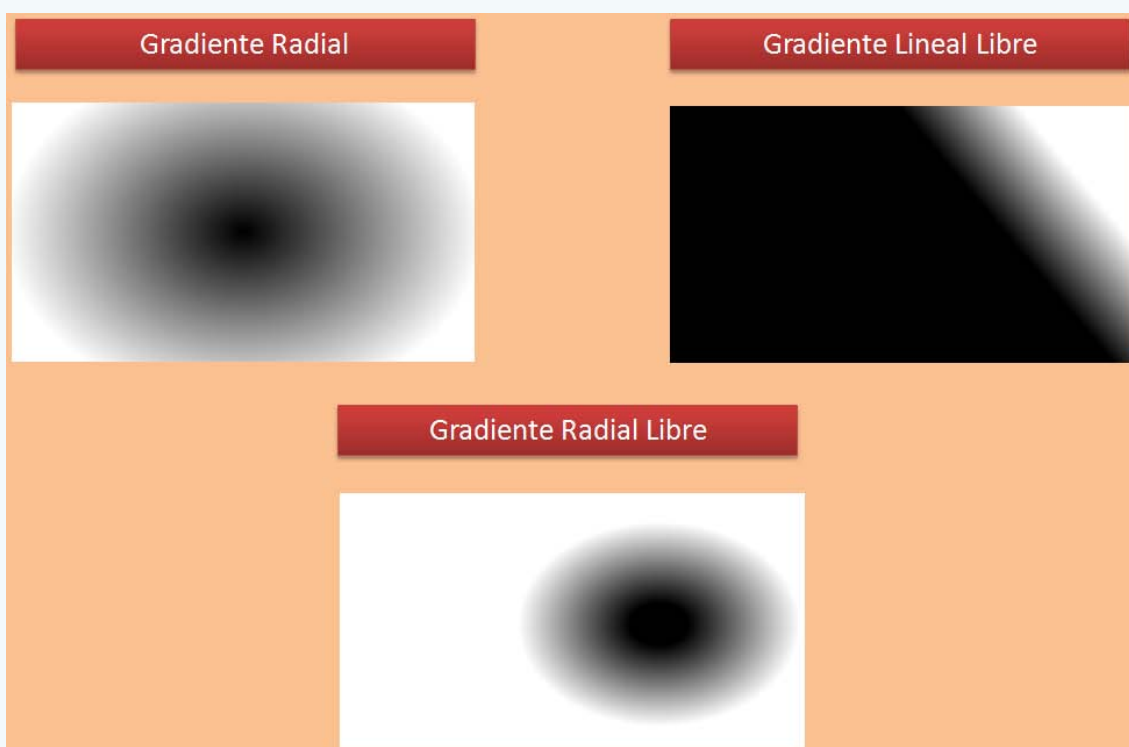
4. Gestión del color

4.1. Degradados de Colores.

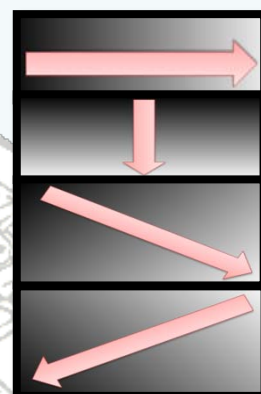
Además de los colores sólidos, **Scribus** permite trabajar con degradados. Un **degradado** es un conjunto de colores ordenados linealmente y que tienen una transición lineal de un color a otro.

Para aplicar degradado debemos ir a la pestaña **Colores** de la ventana **Propiedades** de cualquier elemento insertado en nuestro documento **Scribus**. En ella tenemos una casilla combo con el texto por defecto "Normal", al clicar en el triángulo que aparece a su derecha nos da todas las opciones de degradado que nos permite el programa.

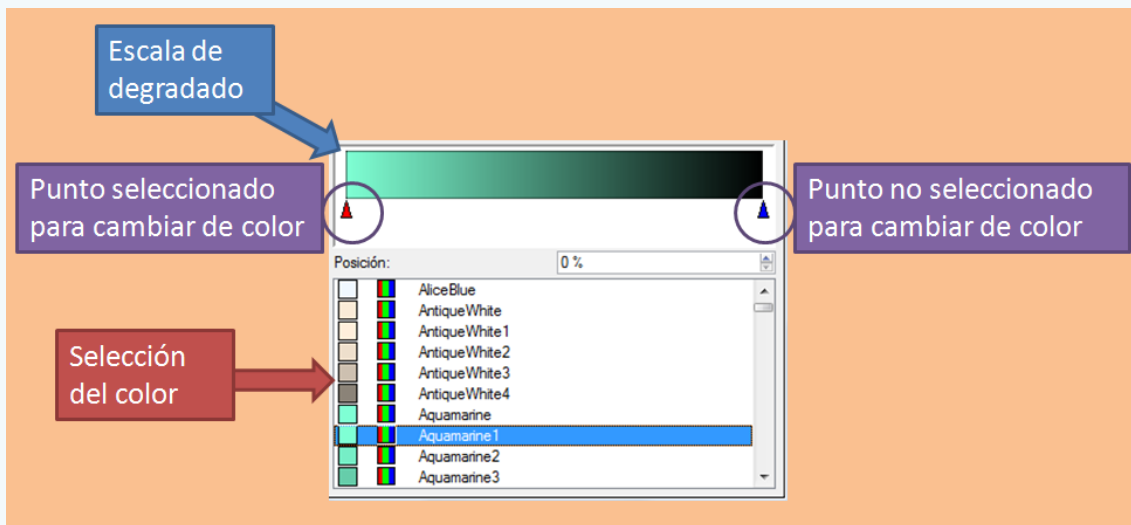




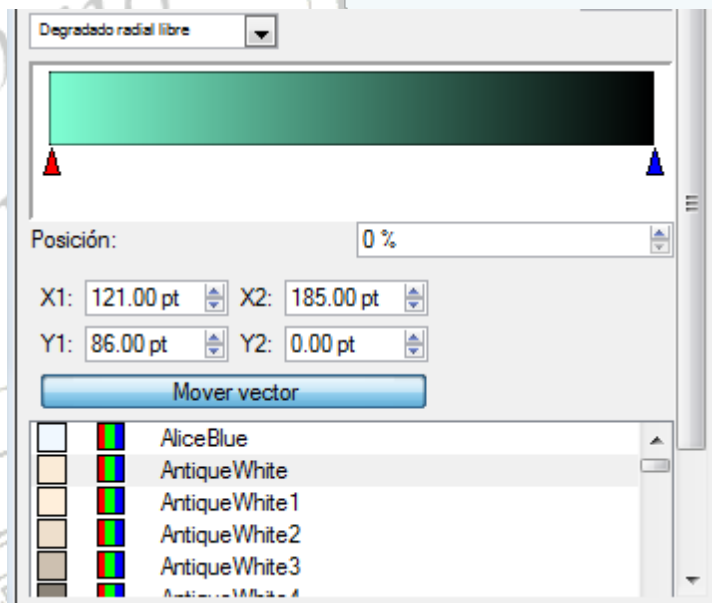
- a) **Gradiente horizontal**, la reproducción del gradiente en la figura va de izquierda a derecha.
- b) **Gradiente vertical**, en este caso reproduce de arriba hacia abajo.
- c) **Gradiente diagonal**, el gradiente se coloca desde la esquina superior izquierda hacia la esquina inferior derecha.
- d) **Degradado diagonal cruzado**, la reproducción del gradiente en la figura va de la esquina superior derecha hacia la esquina inferior izquierda.
- e) **Gradiente radial**, degrada el color desde el centro del marco hacia el exterior en forma de circunferencias concéntricas.
- f) **Degradado lineal libre**, la línea de degradación se puede variar al gusto.
- g) **Degradado radial libre**, la posición del centro de las circunferencias a partir del cual puede variar la degradación es puede mover al gusto por el marco.



La forma de operar para conseguir dar nuestros degradados es similar en los 5 primeros tipos, basta con seleccionar el punto de inserción del degradado (triángulo) en la escala de color (el triángulo tomará el color rojo) y luego seleccionar un color. Podemos seleccionar tantos puntos como queramos en la barra de degradado para cambiar el color.



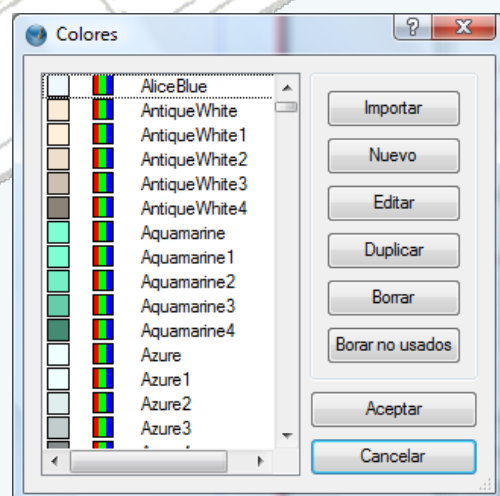
En los dos últimos tipos de degradados, además de escoger los colores puedo escoger la dirección del degradado (en el caso del degradado lineal) o la posición del centro de las circunferencias concéntricas (en el caso del degradado radial). Para ello basta con apretar el botón “Mover vector” y podremos variar la dirección en la propia figura.

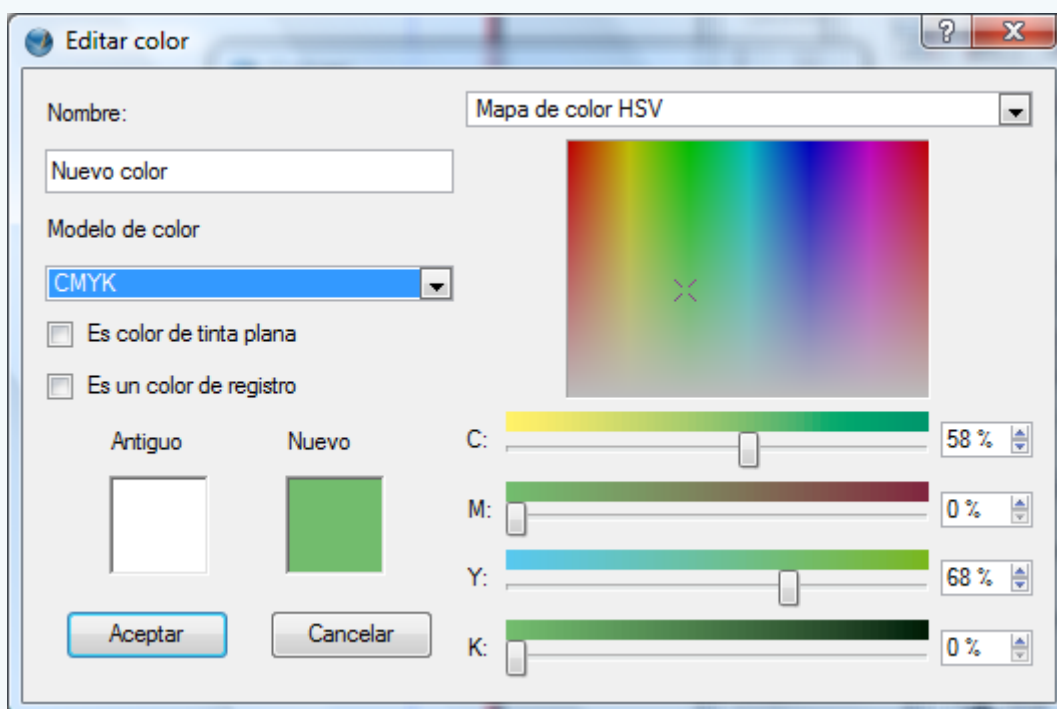


4.2. Gestión de colores: nuevos colores.

En el menú **Editar → Colores** se nos abrirá la ventana **Colores**, con ella podremos cambiar el nombre a los colores o incluso generar nuevos colores.

Para crear un nuevo color basta con hacer clic sobre el botón **Nuevo** y se nos abrirá la ventana **Editar Color**, en ella podemos escoger el modo de color entre **RGB** (propio para la presentación de documentos en pantalla) o **CMYK** (propio para la impresión en papel). La variación del color se consigue variando los valores de los canales o bien con la barra desplazadora o con los valores porcentuales.





Si el documento se va a enviar a imprenta, una vez finalizado es conveniente borrar los colores no empleados.

Con el botón **Importar**, podremos traer a nuestro documento los colores empleados en otros, basta con buscar el documento Scribus que los contiene.

5. Conversión a Marco de Texto y Marco de Imagen

Una vez tenemos nuestra forma definida podremos cambiar el marco a marco de texto o de imagen, simplemente haciendo clic con el botón derecho del ratón e yendo a **Convertir en** → ... y seleccionamos el nuevo tipo de marco que deseamos, ahora sólo faltará cargar el marco con el contenido adecuado.

