

UNIDAD DIDÁCTICA 7

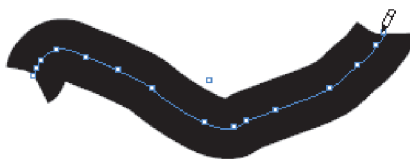
HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. HERRAMIENTAS LÁPIZ Y LÍNEA

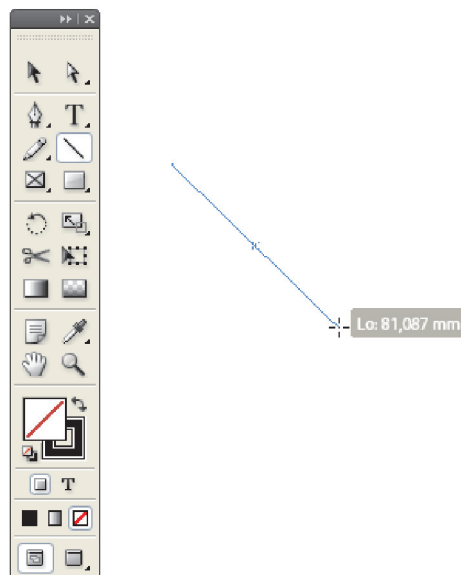
Aunque InDesign no sea un programa de ilustración, sí que incluye varias herramientas de dibujo que permiten crear prácticamente cualquier tipo de línea o forma imaginable.

Ha de saber que el programa no distingue entre formas abiertas y cerradas, las cuales se denominan indistintamente **trazados**.

Es posible utilizar cualquier tipo de trazado como elemento gráfico o como marco que albergue texto o gráfico, y también es posible introducir texto a lo largo de cualquier trazado. Por ejemplo, se puede dibujar una línea ondulada con la herramienta **Lápiz** y a continuación añadir un contorno y un relleno, o bien, utilizarlo como contenedor para texto o gráficos, o introducir texto en el trazado.



Cuando un diseño necesite una línea recta de cualquier tipo la herramienta **Línea** proporciona la forma más fácil de crearla. Seleccione esta herramienta, haga clic sobre el espacio de trabajo y arrastre el puntero del ratón.

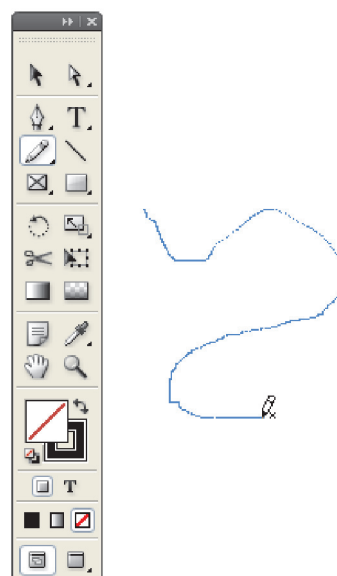


El punto donde hace clic es un extremo de la línea, y el punto donde suelta el botón del ratón es el otro extremo. A medida que arrastre el ratón el programa muestra una línea entre el punto inicial y final, y también indica cuál es el punto medio. Cuando se mantiene pulsada la tecla **Mayús** mientras se arrastra el ratón, el ángulo de la línea se restringe a incrementos de 45 grados.

Crear líneas rectas es sencillo, el tema se complica cuando necesite líneas curvas. Para ello, tiene la herramienta **Lápiz** con la que podrá utilizar el ratón como si se tratase de un lápiz real. Para utilizar la herramienta **Lápiz** primero selecciónela y a continuación haga clic en el espacio de trabajo y arrastre el puntero del ratón.

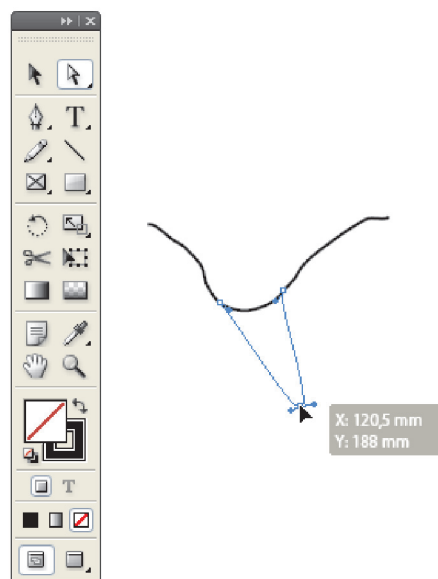
Se dará cuenta que con el ratón es difícil dibujar, en caso que necesite más control del que le ofrece el ratón, existen unas tabletas gráficas con las que podrá tener más precisión.

Para crear un trazado cerrado con la herramienta lápiz empiece por arrastrar el ratón y mantenga pulsada la tecla **Alt** a medida que



lo arrastra. Deberá soltar el botón del ratón antes de soltar la tecla **Alt** para que el trazado quede cerrado.

Tras haber cerrado una línea podrá utilizar la herramienta **Selección** para seleccionarla y moverla, o bien para cambiar su tamaño arrastrando los tiradores del contenedor. Con la herramienta **Selección directa** podrá mover cualquiera de los puntos de ancla de la línea creada con la herramienta lápiz.



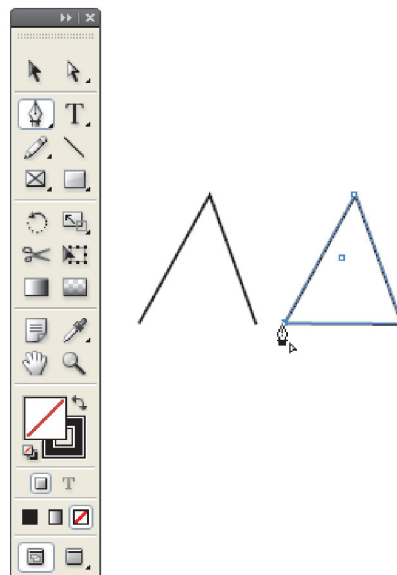
Es posible modificar las líneas de muchas formas. Por ejemplo, se puede asignar un estilo y grosor, así como aplicar un color o tinta, las puede rotar, voltear, cortar, etc.

Por defecto, el estilo de objeto **Marco de gráficos básico** se aplica a objetos creados con las herramientas **Línea, Lápiz y Pluma**, así como las herramientas **Rectángulo, Elipse y Polígono**. A no ser que lo modifique a propósito, el estilo de objeto **Marco de gráficos básico** genera objetos con un contorno de 1 punto y sin relleno. Las herramientas **Marco rectangular, Marco de elipse y Marco poligonal** siempre crean objetos sin relleno ni contorno. Con el fin de cambiar las configuraciones predeterminadas utilizadas por las herramientas **Línea, Lápiz, Pluma, Rectángulo, Elipse y Polígono**, asegúrese de que no hay ningún objeto seleccionado, y a continuación modifique el estilo **Marco de gráficos básico**, asigne un estilo de objeto diferente a las herramientas o cambie cualquier configuración relacionada con el objeto.

2. LA HERRAMIENTA PLUMA

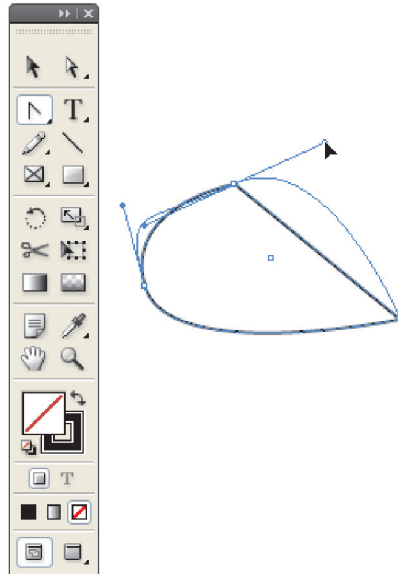
La Herramienta **Pluma** es la herramienta de dibujo vectorial por excelencia; pero, **¿qué es un dibujo vectorial?** A grandes rasgos, un dibujo vectorial es aquel que aumentándolo o reduciéndolo no va a perder calidad, al contrario que ocurre con una imagen, si escala positivamente una imagen (la haces más grande) pierde nitidez, y se dice que se pixela. Una imagen está compuesta por píxeles, un dibujo vectorial por vectores. La herramienta pluma se utiliza para dibujar. Con ella puede crear polígonos de segmentos rectos, de segmentos curvos o mixtos (curvos y rectos). Para crear líneas rectas tan sólo hay que hacer clic en cualquier parte del documento; habrá creado un punto, si ahora hace clic en otra zona, la herramienta pluma creará un segmento recto entre los dos puntos que ha definido.

Suponga que quieres dibujar un triángulo, tan sencillo como definir los tres puntos, con ello habrá creado dos líneas. Para cerrar el triángulo sólo le quedará hacer clic en el punto inicial y automáticamente se cerrará el polígono.



Para hacer líneas curvas, cree un punto con la herramienta pluma y cuando vaya a hacer el segundo punto, mantenga y arrastre el clic. Observe la línea que

ha aparecido tocando la curva, puede moverla con la herramienta de selección directa. Estos modificadores le dan total control sobre la curva.

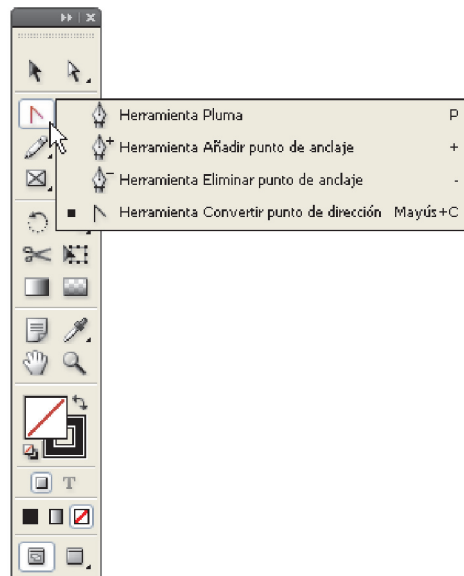


Cuando hace clic y arrastra con la herramienta **Pluma**, InDesign crea un punto de ancla y un par de líneas en direcciones opuestas que forman una línea recta y se juntan en el punto de ancla. Un segmento curvo se dibuja con el punto de ancla precedente. Siga haciendo clic y arrastrando para crear puntos adicionales y segmentos curvos. Seleccione una herramienta distinta o bien haga clic en el punto de inicio para finalizar el objeto.

Al combinar el método de hacer clic y soltar el botón del ratón para crear segmentos curvos junto con el método de hacer clic y arrastrar para crear segmentos curvos, es posible utilizar la herramienta **Pluma** y crear trazados con bordes curvos y rectos.

En caso de no estar satisfecho con los resultados después de haber utilizado la herramienta Pluma, podrá modificar el objeto creado con facilidad. Utilice la herramienta **Selección directa** para seleccionar y mover los puntos de ancla así como las líneas de dirección que les acompañan. También es posible utilizar la herramienta **Selección directa** para hacer clic y arrastrar el segmento de un trazado. Utilice la herramienta **Selección** para mover el objeto o modificar su marco.

Las herramientas agrupadas con la herramienta **Pluma** en el panel **Herramientas** también le permiten modificar trazados:



- **Herramienta Añadir punto de ancla:** con ella puede añadir un punto de ancla en el trazado.
- **Herramienta Eliminar punto de ancla:** haga clic en un punto de ancla para eliminarlo.
- **Herramienta Convertir punto de dirección:** haga clic en un punto de ancla de esquina y a continuación arrastre el ratón para convertirlo en un punto de ancla suavizado. O bien haga clic en un punto suavizado para contraer sus líneas de dirección y convertirlo en un punto de esquina.

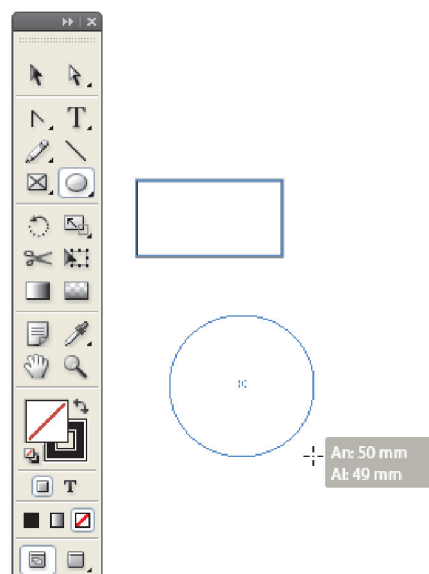
Por defecto, la herramienta **Pluma** añade un contorno de un punto y ningún relleno a los trazados creados. Para cambiar las configuraciones predeterminadas, modifique las opciones del estilo de objeto **Marco de gráficos básico**, seleccione un estilo de objeto diferente del menú **Estilo de objeto** en el panel de control cuando no haya ningún objeto seleccionado, o cambie los atributos del objeto como el color de relleno y la tinta, el grosor y estilo, etc. Cuando no haya objetos seleccionados en pantalla.

3. FORMAS BÁSICAS

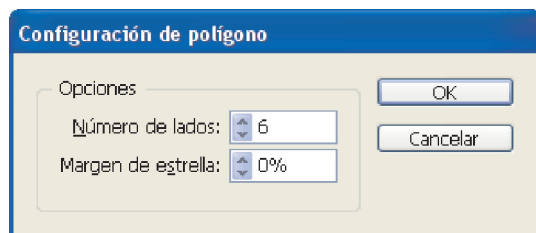
Las herramientas **Rectángulo**, **Elipse** y **Polígono**, así como sus respectivas herramientas de marco, le permiten crear formas cerradas que se pueden utilizar como elementos gráficos, contenedores de texto y gráficos, y trazados en donde se posa el texto. Las herramientas Rectángulo, Elipse y Polígono le permiten crear marcos 'sin asignar', es decir, marcos cuyo contenido no está definido, mientras que las tres herramientas **Marco Rectangular**, **Marco de elipse** y **Marco Poligonal** le permiten crear marcos gráficos en donde es posible importar gráficos. Un marco sin asignar y un marco de gráficos vacío se diferencian por la X que aparece dentro del marco de gráficos. Debido a que es fácil cambiar el contenido de un marco vacío, no importa si utiliza las herramientas Rectángulo, Elipse o Polígono, o sus herramientas de marcos correspondientes para crear formas básicas.

Para crear una forma básica debe seleccionar la herramienta, hacer clic en una zona libre del documento y arrastrar el puntero del ratón hasta otro punto.

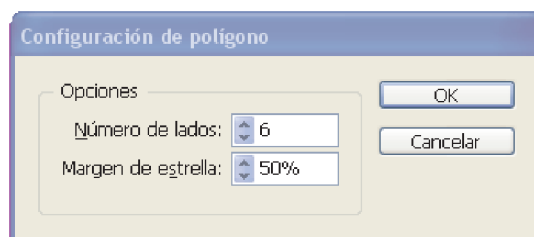
Con la herramienta **Rectángulo** y **Marco rectangular** puede crear rectángulos y cuadrados. Para crear estos últimos, debe mantener pulsada la tecla **Mayús** mientras arrastra el ratón. De igual forma ocurre con las herramientas **Elipse** y **Marco de elipse**, si mantiene pulsada la tecla **Mayús** mientras arrastra el ratón creará un círculo.



En la herramienta **Polígono** o **Marco poligonal** puede configurar unas opciones predeterminadas. Para ello, haga doble clic en la herramienta correspondiente en el panel de herramientas y se abrirá el cuadro **Configuración de polígono**.

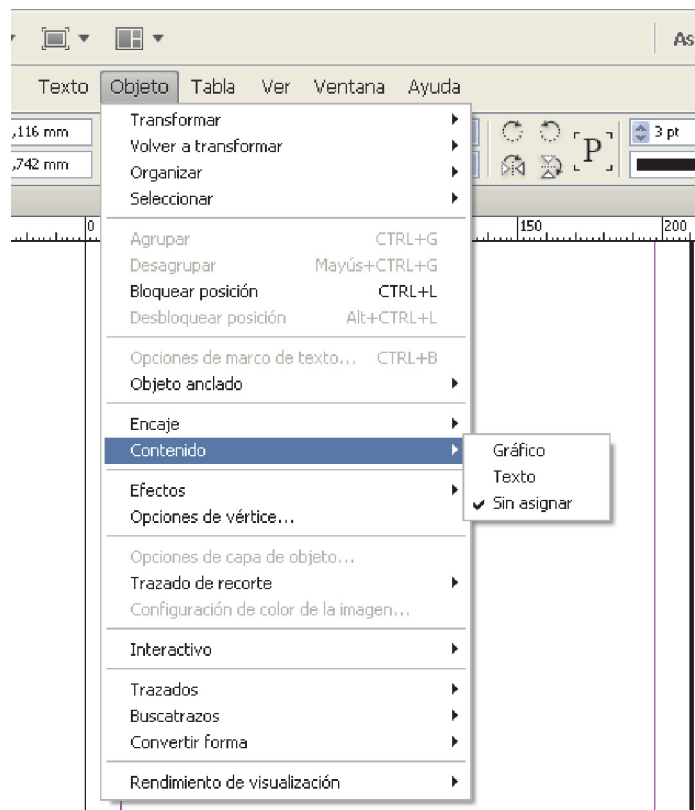


En él puede especificar el número de lados y, opcionalmente, un margen de estrella que crea una forma de estrella. Las opciones que se especifiquen en este cuadro de diálogo se utilizan en polígonos nuevos hasta que cambie las opciones de nuevo.



Cuando esté creando un polígono, a medida que se arrastra el ratón puede pulsar la tecla **Flecha arriba** y se irán añadiendo lados al polígono, y pulsando la **Flecha abajo** se irán restando. Si pulse la **Flecha derecha**, el margen de la estrella aumenta un 10 por ciento, mientras que si pulsa la **Flecha izquierda** disminuirá un 10 por ciento.

InDesign permite crear tres tipos de marcos: marcos de texto (con la herramienta **Texto**), marcos gráficos (con las herramientas **Marco rectangular**, **Marco de elipse** y **Marco poligonal**) y marcos sin asignar (con las herramientas **Rectángulo**, **Elipse** y **Polígono**). Es posible cambiar el tipo de contenido de un marco vacío, primero hay que seleccionarlo y a continuación seleccionar el submenú **Contenido** del menú Objeto. Aquí debe seleccionar una de las tres opciones del submenú: Gráfico, Texto o Sin asignar.



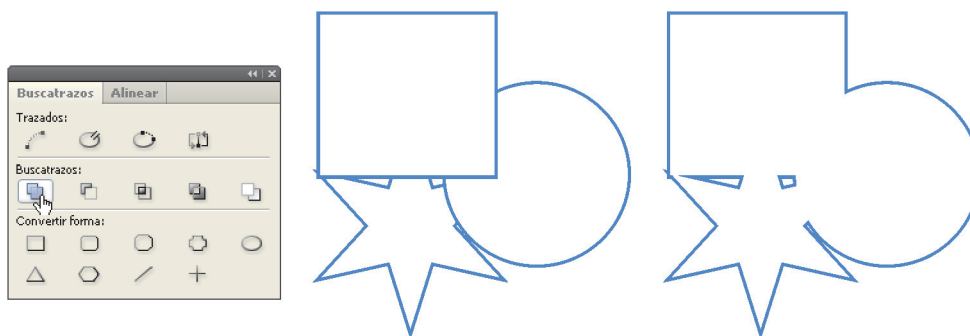
4. FORMAS COMPLEJAS

InDesign le proporciona un panel muy útil que le permite crear formas complejas a partir de dos o más formas básicas. Cuando varios objetos están seleccionados, puede desplegar el menú **Ventana/Objeto y maquetación** y seleccionar

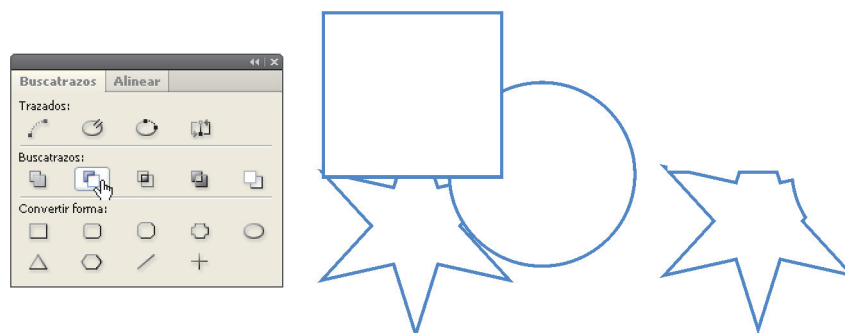
la opción **Buscatrazos**. Se abrirá un panel que nos proporciona cinco opciones para crear una forma única a partir de los objetos seleccionados. Los resultados que se obtienen de este panel dependen del orden en el que se seleccionan los objetos. Si no se obtienen los resultados deseados organice los objetos de distinta forma con el fin de modificar el orden de apilación de los mismos.

Las opciones del panel **Buscatrazos**:

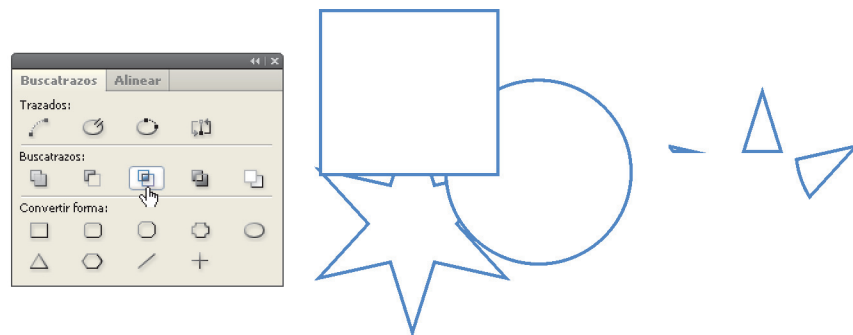
- **Añadir:** combina los objetos seleccionados en una única forma.



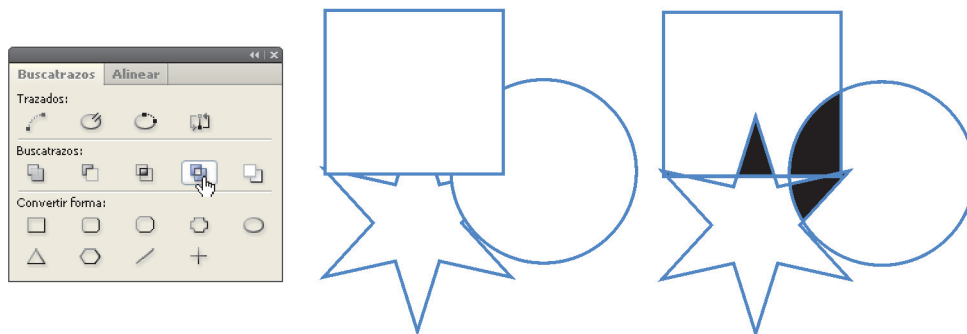
- **Eliminar:** elimina los objetos situados más al frente del objeto situado más al fondo. En esta imagen puede ver como se han eliminado los círculos del marco con fondo negro.



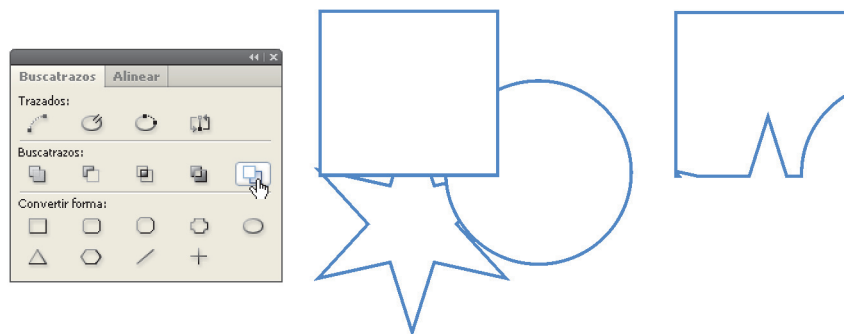
- **Formar intersección:** forma intersección con áreas de formas y excluye las áreas que no convergen. Es decir, crea un objeto a partir de las áreas superpuestas.



- **Excluir superposición:** excluye las áreas de formas superpuestas. Lo contrario a **Formar intersección**, ya que crea formas de las áreas que no se superponen.



- **Eliminar de fondo:** elimina los objetos situados más al fondo del objeto situado más al frente.



Las cinco opciones también están disponibles como comandos en el menú **Objeto**.

Cuando es necesario llevar a cabo pequeñas modificaciones a la forma de un objeto, selecciónelo con la herramienta **Selección directa** y a continuación desplace los puntos de ancla, puntos de dirección y segmentos. Para modificaciones de mayor envergadura utilice las herramientas **Añadir punto de ancla**, **Eliminar punto de ancla** y **Convertir puntos de dirección** las cuales están agrupadas con la herramienta Pluma en el panel de herramientas.

También con el panel **Buscatrazos** puede convertir un objeto en una de las nueve formas predefinidas. Estas formas son las siguientes:

- Rectángulo.
- Rectángulo redondeado.
- Rectángulo biselado.
- Rectángulo redondeado inverso.
- Elipse.
- Triángulo.
- Polígono.
- Línea.
- Línea horizontal o vertical.

Los últimos botones adicionales para cambiar la forma de los objetos son:

- **Botón Abrir trazado:** este botón crea una forma abierta a partir de una forma cerrada, como si se estuviese utilizando la herramienta **Tije-**

ras en una forma cerrada. InDesign selecciona un punto de ancla por donde se abre la forma. Es posible que sea necesario seleccionar el objeto con la herramienta **Selección directa** con el fin de determinar en qué parte se va a dividir el objeto.

- **Botón cerrar trazado:** este botón crea una forma cerrada a partir de una forma abierta al conectar los dos extremos de dicha forma.
- **Botón Invertir trazado:** si ha creado una forma que contiene uno o más agujeros al seleccionar el trazado interno y después hacer clic en el botón **Invertir trazado** del panel **Buscatrazos** se elimina el agujero y se mantienen los trazos. Si vuelve a hacer clic en el botón **Invertir trazado** aparecerá de nuevo el agujero.

Es posible utilizar la herramienta **Tijeras** para convertir formas cerradas en formas abiertas y cortar una forma abierta en dos. Para utilizar esta herramienta selecciónela del **Panel de herramientas** y a continuación mueva el cursor de la cruz sobre el borde de un objeto. Cuando aparece un círculo en el medio de la cruz haga clic con el botón del ratón. Se añadirá un punto de ancla en dicha ubicación. Si selecciona este punto de ancla con la herramienta **Selección directa** y lo mueve, se formará otro punto de ancla en la nueva ubicación. Este punto de ancla nuevo es el otro extremo del anterior en caso de cortar un trazado cerrado. Si está cortando un trazado abierto se trata de un punto final en un trazado separado.

