



Modificación de objetos

Selección

Para modificar y manipular objetos, primero hay que seleccionarlos. Es posible seleccionar uno o más objetos. En la línea de estado quedará reflejado qué tipo de objeto o cuántos se han seleccionado. Visualmente se aprecia también por los ocho manejadores que aparecen alrededor del objeto, o los objetos. Para seleccionar objetos hay que usar, obviamente, la herramienta de selección.

Un objeto

- ◆ Pulsando sobre el objeto, se selecciona. Si no tiene relleno, es necesario pulsar sobre su línea.
- ◆ Pulsando la tecla **[F4]** se van seleccionando todos los objetos por el orden en que se han creado. Con **[F4]** se van seleccionando en orden inverso al de creación.
- ◆ Si hay varios objetos apilados, pulsando sobre ellos con **[Alt]** pulsada se van seleccionando de arriba hacia abajo y con **[Alt]** pulsada, de abajo hacia arriba.

Varios objetos

- ◆ Arrastrando y soltando se marca un rectángulo, y todos los objetos contenidos íntegramente en el rectángulo quedan seleccionados.
- ◆ Pulsando sobre un objeto con la tecla **[F4]** pulsada, se añade o elimina del conjunto de objetos seleccionados.

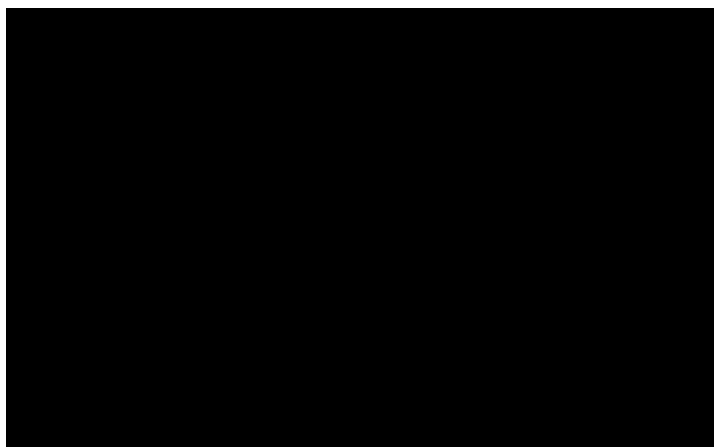
Modificar puntos

El botón del mismo nombre permite activar o desactivar esta posibilidad. Si se selecciona un objeto, al marcar **Editar puntos** se puede modificar la forma de cada objeto, cada uno según su naturaleza:

- ◆ En un rectángulo se puede modificar el tamaño y la curvatura de las esquinas.
- ◆ En las variedades de elipse, el tamaño y la posición de los puntos.
- ◆ En los polígonos, la posición de los vértices.
- ◆ En las curvas de Bézier, todas las características explicadas en la hoja “Curvas de Bézier”.

Posición

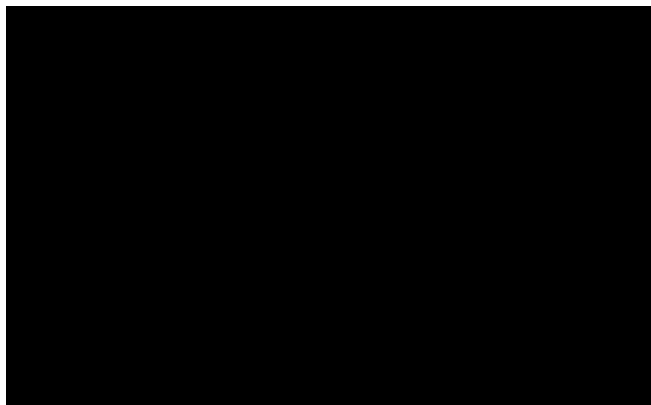
- ☐ El método más sencillo para cambiar la posición de los objetos seleccionados es arrastrarlos con el ratón.
- ☐ Y el método más preciso es elegir en el menú **Formato** la opción **Posición y tamaño**, para ver el cuadro de diálogo **Posición y tamaño**, en el que se elige la ficha **Posición y tamaño**, que se ve a la derecha.
- ◆ Las nueve casillas de opción **Punto de base** permiten elegir de qué punto del objeto se va a definir la posición.
- ◆ La coordenada horizontal se marca en **Posición X** y la vertical en **Posición Y**.
- ◆ Si en la sección **Proteger** se marca la casilla de verificación **Posición**, ya no se podrá cambiar la posición del objeto con el ratón.



Tamaño

- ☐ Arrastrando los manejadores de un objeto se puede cambiar su tamaño, y están disponibles estas posibilidades:
- ◆ Si se pulsa **[Esc]** se anula el cambio de tamaño.
- ◆ Si se arrastra pulsando **[F4]**, se mantiene la proporción de las dimensiones.
- ◆ Si se arrastra pulsando **[Alt]**, el cambio se hará respecto al centro.
- ◆ Si se arrastra pulsando **[Ctrl]**, el tamaño cambiará en saltos de 0,5 cm.

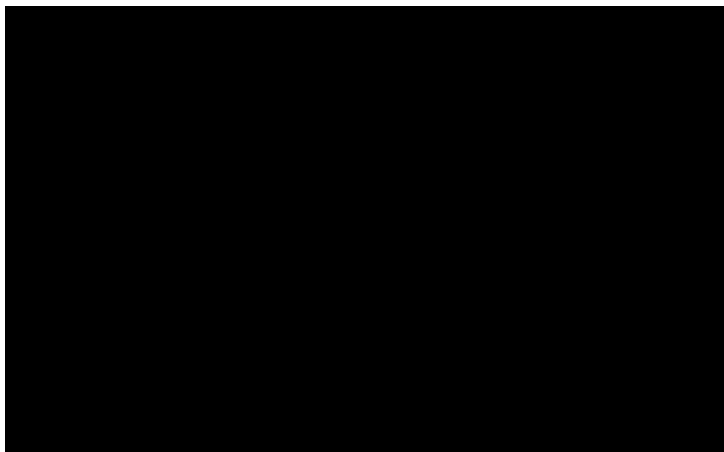
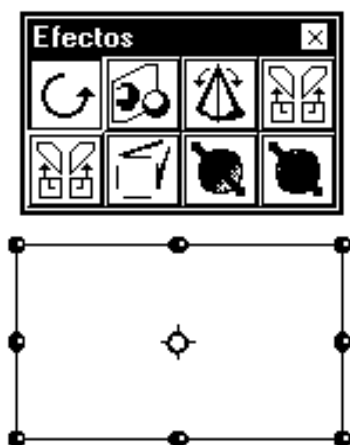
- Sin embargo, el método más preciso es elegir en el menú **Formato** la opción **Posición y tamaño**, para ver el cuadro de diálogo **Posición y tamaño**, en el que se elige la ficha **Posición y tamaño**, que se ve a la derecha.
- ◆ Las nueve casillas de opción **Punto de base** permiten elegir qué punto quedará fijo durante el cambio de tamaño.
- ◆ Si se marca la casilla de verificación **Proporcional**, las dimensiones siempre cambiarán respetando la proporción. Si el usuario cambia una, el programa calcula la otra.



Rotación e inclinación

Para rotar o inclinar objetos, una vez seleccionados, se elige en la barra de herramientas **Efectos** el botón **Rodar**; aparecen ocho nuevos manejadores alrededor del objeto y un punto de mira en el centro; véanse las ilustraciones que aparecen un poco más abajo, a la izquierda.

- Para rotar el objeto con el ratón, se arrastra el punto de mira para indicar el centro de giro que se desea usar y después se arrastra uno de los manejadores de las esquinas.
- Para inclinar el objeto, basta arrastrar alguno de los manejadores de los lados.



- Si se desea más precisión, se elige en el menú **Formato** la opción **Posición y tamaño**, para ver el cuadro de diálogo **Posición y tamaño**, en el que se elige la ficha **Rotación**, que se ve un poco más arriba a la derecha, o la ficha **Inclinación/Radio de ángulo**.

Reflejo

Es posible convertir un objeto en su simétrico respecto a una recta. Lo más sencillo es el reflejo horizontal o vertical, al que se accede directamente desde el menú **Modificar**, submenú **Reflejar**, con sus dos opciones, **Horizontal** y **Vertical**.

Si se desea que la simetría sea respecto a una recta cualquiera, el proceso es un poco más largo:

1. Se selecciona el objeto.
2. Se elige en la barra de herramientas **Efectos** el botón **Reflejar**.
3. Aparece una línea (roja en la pantalla) acabada en dos puntos de mira.
4. Arrastrando los puntos de mira se cambia la dirección de la línea; arrastrando ésta se cambia la posición.
5. Se arrastra alguno de los manejadores del objeto al otro lado de la línea (como se ve a la derecha) y se suelta.

