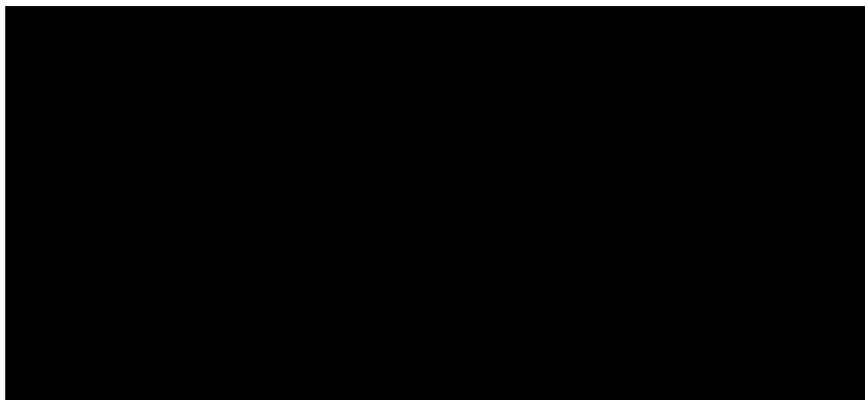




Imágenes

Importar una imagen

Para incorporar a un documento una imagen se elige en el menú **Insertar**, submenú **Imagen**, la opción **De archivo** (también se puede usar el botón **Insertar imagen** de la barra de herramientas); aparece el cuadro de diálogo **Insertar imagen** (se ve a la derecha), desde el que se elige el fichero que contiene la imagen, pudiéndose visualizar antes.



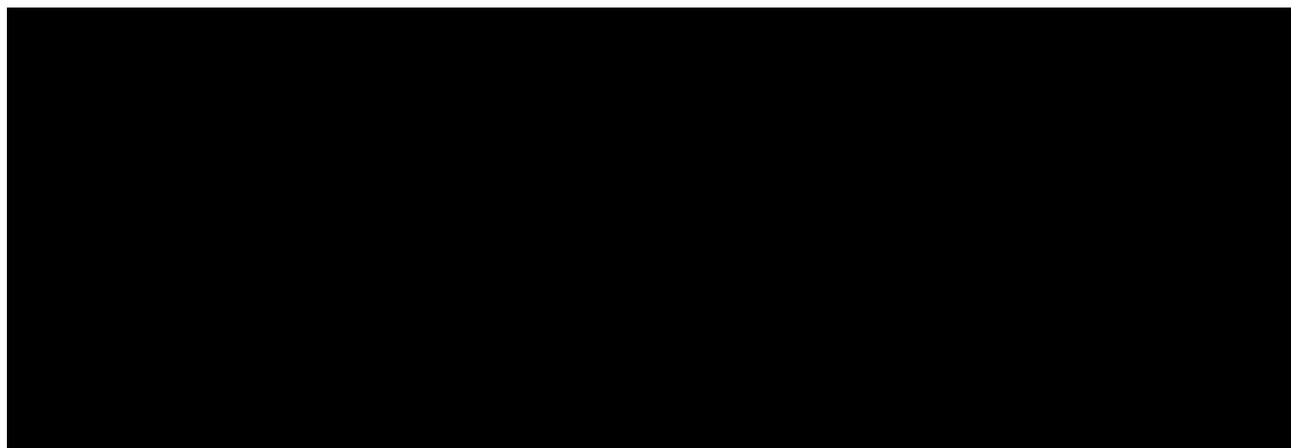
La casilla de verificación **Vincular** sirve para que *Writer* no incorpore los datos de la imagen dentro del archivo **sxw**, sino que simplemente anote dónde está la imagen. Si posteriormente se modifica el archivo de imagen, al abrir de nuevo el archivo de texto la imagen se actualizará. También se podrá elegir en el menú **Herramientas**, submenú **Actualizar**, la opción **Vínculos**.

Modificar propiedades

Cuando se incorpora la imagen lo hace como un marco más, pudiéndose determinar las mismas características que todos los marcos y alguna más sólo aplicable a imágenes.

Usando los manejadores en el contorno de la imagen se pueden cambiar sus dimensiones. Para hacerlo sin modificar la proporción entre la altura y la anchura hay que arrastrar los manejadores de las esquinas manteniendo pulsada la tecla **⇧**.

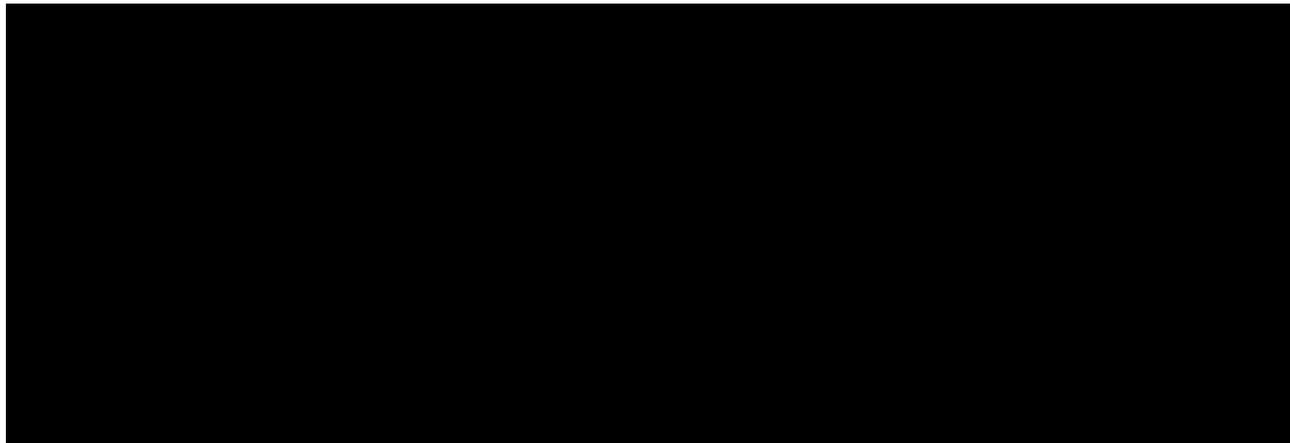
Para tener un control mayor sobre la imagen, se puede usar en el menú **Formato** la opción **Imagen** para que aparezca el cuadro de diálogo **Imagen**, que tiene similares características que el cuadro de diálogo **Marcos** que se explicó en la hoja "Marcos". Se muestran a continuación dos fichas, para poder señalar las diferencias entre los dos cuadros de diálogo:



- En la ficha **Tipo** se dispone del botón **Tamaño original**, que es útil si se ha modificado el tamaño de la imagen y se desea restaurar su tamaño original.
- En la ficha **Ajuste** aparecen las casillas de verificación **Contorno** y **Solo en el exterior**, que estarán disponibles cuando se seleccione algún método de ajuste en el que el texto pueda rodear a la imagen. Si se marca **Contorno**, se permite que el texto entre en el espacio reservado para la imagen, obteniéndose un efecto muy natural, como se ve a la derecha. Marcar **Solo en el exterior** previene que el texto invada las partes blancas internas de la imagen.

uentra dentro
 el objeto que
 debe rodear el
 Este texto de
 dentro de la
 to que se encuen
 orno del objeto que
 rodear el contorno
 le prueba debe rodear el contorno
 debe rodear el contorno del obje

En las fichas **Imagen** y **Recortar** se encuentran otras opciones interesantes:



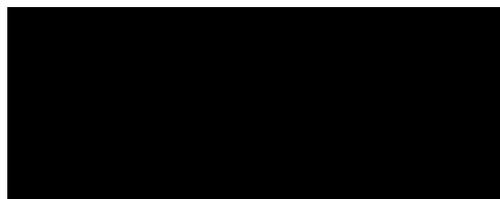
- ◆ En la ficha **Imagen**, la sección **Reflejar** permite dos manipulaciones muy útiles.
- ◆ En la ficha **Imagen**, la sección **Vínculo** sirve para cambiar la imagen, únicamente si la imagen se insertó vinculada.
- ◆ La ficha **Recortar** permite que no se vea la imagen completa. Si se introducen valores positivos se recortará esa distancia de la imagen; si se introducen valores negativos, se separará la imagen del borde del marco.

Crear una imagen

Existen varias maneras de crear una imagen independiente partiendo de cero. Se van a explicar dos; cuál utilice cada persona, dependerá de su preferencia; el autor se decanta por el segundo método, aunque parezca más largo.

Objeto OLE

En el menú **Insertar**, submenú **Objeto**, se elige **Objeto OLE** y se abre el cuadro de diálogo **Insertar objeto OLE**; se selecciona el botón **Crear nuevo** y la opción **OpenOffice.org 1.1.2 Dibujo**; se pulsa **Aceptar** y arrancará el módulo *Draw* con el que se puede trabajar dentro de un marco definido dentro del documento *Writer*. Evidentemente, es necesario conocer el funcionamiento de este módulo, algo que se explica en la parte “Diseño” de este curso. Se concluye pulsando fuera del cuadro de imagen. Cuando se hace una doble pulsación sobre una imagen creada como objeto OLE, se vuelve a arrancar el módulo *Draw* para poder modificar la imagen.



Usando Draw directamente

1. Se arranca el módulo *Draw* y se crea la imagen del tamaño necesario. Para poder modificarla si fuera necesario, se almacena en el disco duro.
2. En el menú **Editar** se elige **Seleccionar todo**.
3. En el menú **Archivo** se elige **Exportar**; como **Formato de archivo** se selecciona **WMF - Windows Metafile**, se activa la casilla de verificación **Selección** y se pulsa **Aceptar**.
4. En el cuadro de diálogo **WMFOpciones** se marca el botón de opción **Original** y se pulsa **Aceptar**.
5. En el módulo *Writer* se inserta la imagen como se explicó anteriormente. Las dimensiones de la imagen se conservan perfectamente, aunque sigue siendo posible manipularla en *Writer* para adaptarla con precisión.

Figuras independientes

Con la barra **Funciones de dibujo** (que se encuentra en la barra de herramientas) se pueden incorporar a un documento de texto elementos gráficos que serán completamente independientes de cualquier imagen. Su funcionamiento es muy similar al de los equivalentes en *Draw*, aunque comparten propiedades con los marcos de *Writer*. Esto proporciona a los elementos gráficos una gran potencia y versatilidad que es fácil subestimar en una primera aproximación, por lo que invitamos al lector a un examen detallado.

