



StarOffice Image

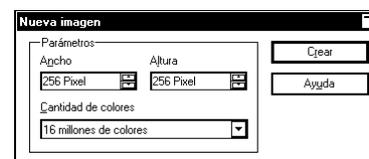




Crear

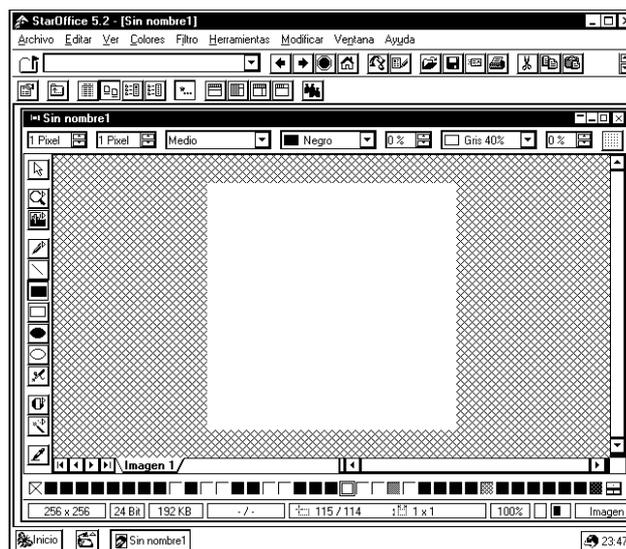
Nueva imagen

Cuando se comienza una nueva imagen en StarOffice y se arranca el módulo Image, lo primero que aparece es el cuadro de diálogo **Nueva imagen**, en el que hay que definir los dos parámetros básicos de cualquier gráfico bitmap: las dimensiones y la profundidad de color.



La ventana de Image

En la ilustración de la derecha se muestra una ventana de StarOffice que contiene un documento de Image. Normalmente se trabaja con la ventana del documento maximizada, pero aquí se muestra en posición *flotante*, para poder apreciar mejor qué componentes pertenecen a la **ventana de aplicación** de StarOffice y cuáles a la **ventana de documento** de Image.



La ventana principal

Recorriendo desde arriba hacia abajo la ventana principal, vemos:

- ◆ La barra de título.
- ◆ El menú principal.
- ◆ La barra de funciones.
- ◆ La barra de objetos del desktop.
- ◆ La zona de trabajo, en la que está la ventana del documento *Sin nombre1*.
- ◆ La barra de tareas.

La ventana del documento

Si repasamos desde arriba hacia abajo la ventana del documento, nos encontramos:

- ◆ La barra de título.
- ◆ La barra de objetos de Image.
- ◆ La zona de trabajo (donde se prepara la imagen).
- ◆ La barra de desplazamiento horizontal, con las pestañas de las imágenes a la izquierda.
- ◆ La barra de colores.
- ◆ La línea de estado, con información sobre la imagen.

Y si la repasamos de izquierda a derecha, tenemos esto:

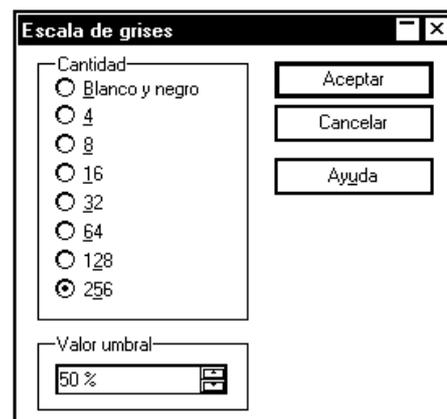
- ◆ La barra de herramientas.
- ◆ La zona de trabajo.
- ◆ La barra de desplazamiento vertical.

Cambio de la profundidad de color

Para cambiar el número de colores de la imagen se elige en el menú **Colores** el submenú **Modificar profundidad de color** y se toma una de sus posibilidades, que aparecen en la ilustración de la derecha.

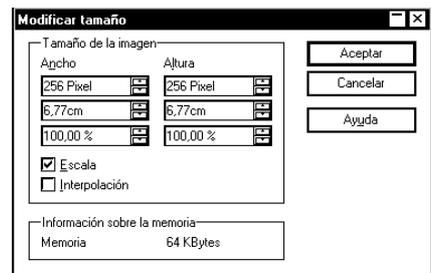


Si el cambio consiste en cambiar una imagen a color en una imagen en escala de grises, se pueden elegir más opciones tomando en el menú **Colores** la opción **Conversión de escalas de grises** para abrir el cuadro de diálogo **Escala de grises**, que también se muestra a la derecha.



Cambio de dimensiones

Para cambiar las dimensiones de la imagen se elige en el menú **Modificar** la opción **Modificar tamaño**, que abre el cuadro de diálogo **Modificar tamaño**. Esta operación hay que evitarla, si se puede, ya que siempre implica una pérdida de calidad. El programa escala la imagen, y para ello debe añadir o eliminar puntos, cosa que es imposible de realizar conservando todas las características.



Escala

Además del cuadro de diálogo **Escala**, en Image se dispone de la barra de herramientas **Escala** para modificar el tamaño con que se ve la imagen en pantalla. De las opciones disponibles, la única que muestra la imagen como es exactamente es la opción **1:1**, con la que cada punto de la imagen se representa con un píxel de la pantalla.



Manejo de archivos

Image no dispone de un formato propio para almacenar imágenes, de modo que no se pueden proteger con contraseña, como ocurre con los formatos de texto, dibujo y hoja de cálculo.

Image puede grabar y leer la mayoría de los archivos de imagen estándar. Muchos de estos formatos requieren información adicional, que habrá que dar en el momento de grabar.





Dibujar

Herramientas de dibujo

Image dispone de unas pocas herramientas que permiten dibujar de un modo intuitivo y sencillo. Se explicará brevemente cómo elegir los colores con los que dibujar y el manejo de las herramientas.

Los colores

Image maneja dos colores simultáneamente, lo que da mayor flexibilidad al uso de las herramientas. Un color se llama **color de primer plano** y el otro **color de fondo**. Ambos aparecen en la barra de opciones y en la de estado. Se pueden elegir en la barra de opciones (primer plano a la izquierda, fondo a la derecha) y en la de colores (cada uno con un botón del ratón).

Pluma

Sirve para dibujar a mano alzada arrastrando el ratón con cualquiera de los botones. La forma de la pluma se puede elegir entre seis posibilidades, en la barra de herramientas **Plumas**, que se ve a la derecha. La anchura del trazo se elige en la barra de opciones.



Líneas

Sirve para dibujar un segmento recto. Hay que pulsar en el punto inicial del segmento y arrastrar hasta el punto final, con cualquiera de los botones.

Rectángulos y elipses

Sirven para dibujar la figura correspondiente, rellena o no. Se dibujan pulsando y arrastrando el ratón con cualquiera de los botones. La anchura del borde se elige en la barra de opciones.

Aerógrafo

Sirve para dibujar con pequeñas manchitas de color; la densidad de las manchitas se regula en la barra de opciones y también con la velocidad de arrastre del ratón; el grosor se elige en la barra de opciones.

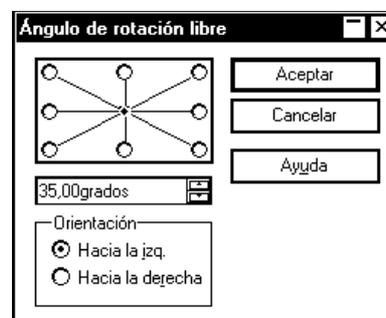
Reflejos

Para reflejar la imagen horizontal o verticalmente se usa el menú **Modificar**, submenú **Reflejar**. Las opciones también se encuentran en la barra de herramientas **Imagen**. Si se desea reflejar sólo una parte de la imagen, se puede seleccionar primero con la herramienta de selección.



Rotaciones

Es posible rotar la imagen completa mediante las opciones del menú **Modificar**, submenú **Rodar**, que también se encuentran en la barra de herramientas **Imagen**. Para elegir el ángulo de giro hay que usar la opción **Ángulo libre de rotación** para poder indicar el ángulo en el cuadro de diálogo **Ángulo de rotación libre**. Hay que saber que el uso de esta herramienta origina que el tamaño de la imagen aumente.



Recortar

Consiste en dejar en la imagen sólo una parte seleccionada, con lo que la imagen disminuye de tamaño. Se selecciona un rectángulo de la imagen y en el menú **Modificar** se elige **Recortar**.

Resulta sorprendente que en este programa el típico modo de trabajo de copiar y pegar no sirva para reproducir una parte de la imagen (cosa que no se puede realizar de ninguna forma) sino que equivale a recortar.



Modificar

Selección

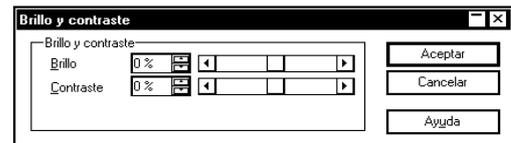
Todos los modos de modificación de imagen que se van a ver a continuación se pueden aplicar a toda la imagen o sólo a una parte de ella, según se seleccione o no la parte con la herramienta de selección.

Invertir

Para invertir los colores se elige en el menú **Colores** la opción **Invertir**.

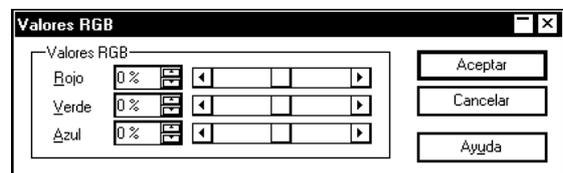
Brillo y contraste

Para modificar estas características se elige en el menú **Colores** la opción **Brillo/Contraste**, y en el cuadro de diálogo **Brillo y contraste** se regulan a voluntad.



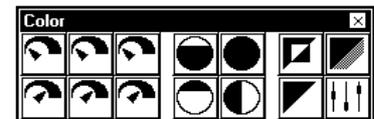
Valores RGB

Las imágenes que se forman por emisión de luz, como las que se ven en la pantalla de ordenador o la televisión, están formadas por tres componentes: rojo (*red*, R), verde (*green*, G) y azul (*blue*, B). Se puede regular cada componente eligiendo en el menú **Colores** la opción **Valores RGB** y modificando ahí sus cantidades.



Color

la barra de herramientas **Color**, permite modificar el brillo, el contraste y los valores RGB, así como cambiar la profundidad de color.



Filtros

Los filtros son modos de modificación de la imagen que pueden basarse en cualquier característica: los hay artísticos, que simulan tipos de pintura; técnicos que ayudan a enfocar o desenfocar imágenes; decorativos, para dar más variedad a las imágenes, etc. En Image se pueden aplicar desde el menú **Filtro** o desde la barra de herramientas **Filtros**, si bien desde la barra no se pueden ajustar algunos parámetros y desde el menú sí. Ambos se muestran a la derecha. Para conocer sus efectos, lo mejor es utilizar una fotografía e invertir algo de tiempo en ir probando cada filtro.

